Segunda Edição
Pathfinder®
Livro Básico
Jason Bulmahn, Logan Bonner,
Mark Seifter e Stephen Radney-MacFarland

LIVRO BÁSICO

Dados internacionais de catalogação na publicação

Bibliotecário responsável: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

SXXX

Pathfinder / Jason Bulmahn ... [et al.];
tradução de Bruno Mares e Calvin Semião. –
1.ed. – Rio de Janeiro : New Order, 2019.
640 p. : il., color.

Tradução de : Pathfinder
ISBN: XXX-XX-XXXXX-XX-X

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura. 3.
“Roleplaying games”. 4. Pathfinder (jogo). I.
Bulmahn, Jason. .

CDD – XXX.XX
CDU - XXX:XXX.XXX

DESENVOLVIMENTO DO JOGO
Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland e Mark Seifter

TEXTO ADICIONAL
James Jacobs

DESENVOLVIMENTO
Adam Daigle, Lyz Liddell e Erik Mona

EDIÇÃO
Amirali Attar Olyaee, Judy Bauer, Christopher Paul Carey, James Case, Jaym Gates, Leo Glass, Jason Keeley, Avi Kool, Lyz Liddell, Luis Loza, Erik Mona, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Elsa Sjunneson-Henry e Jason Tondro

ARTE DE CAPA
Wayne Reynolds

ARTE INTERNA
Giorgio Baroni, Rogier van de Beek, Yanis Cardin, Sergio Cosmai, Biagio D'Alessandro, Michele Esposito, Giorgio Falconi, Taylor Fischer, Mariusz Gandzel, Igor Grechanyi, Hai Hoang, Roman Roland Kuteynikov, Setiawan Lie, Valeria Lutfullina, Damien Mammoliti, Rob McCaleb, Andrea Tentori Montalto, Stefano Moroni, Federico Musetti, Alexander Nanitchkov, Mirco Paganessi, Mary Jane Pajaron, Jose Parodi, Angelo Peluso, Roberto Pitturru, Konstantin Porubov, Wayne Reynolds, Kiki Moch Rizky, Riccardo Rullo, Bryan Sola, Matteo Spirito, Matias Tapia, Ben Wootten e Sam Yang

DIRETORA DE ARTE E DESIGN GRÁFICO
Sarah E. Robinson e Sonja Morris

DIRETOR DE CRIAÇÃO
James Jacobs

EDITOR
Erik Mona

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS
Dave Arneson, Monte Cook, Ron Edwards, Gary Gygax, Daniel Solis, John Stavropoulos, Jonathan Tweet, Skip Williams e todos os participantes do Pathfinder Playtest

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

EDITORES
Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Júnior

COORDENAÇÃO
Bruno Mares

TRADUÇÃO
Bruno Mares e Calvin Semião

REVISÃO
Nino Xavier Simas

DIAGRAMAÇÃO
Rafael Tschope

LEITURA DE PROVA
Alexandre "Manjuba" Seba, Brício Mares Caio Di Giaimo, Gustavo Malek, Hebert Magno e Rafael Machado

AGRADECIMENTOS
Aos D.A., à Legião de Quinta (LdO), aos reptoides e aos eoxianos.

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

EDITORA NEW ORDER
Rua Laureano Rosa, 131, parte
Bairro Alcântara – São Gonçalo/RJ
CEP 24710-350 | Fone: (21) 97045-4764
neworder@newordereditora.com.br
www.newordereditora.com.br

Sumário

5

7

11

Emitindo um lamento assombroso, corpos trôpegos se ergueram do campo de batalha esquecido. Tornados mortos-vivos conspurcados pela necromancia do Tirano Sussurrante, esses cadáveres ainda vestem as roupas esfarrapadas de suas vidas antigas. Outrora esses cruzados foram os primeiros a se opor contra o retorno do lich, mas também foram os primeiros a cair após seu renascimento.

"Aroden está morto!" Valeros murmura o nome do falecido deus como uma maldição enquanto saca sua espada e ergue o escudo surrado. "Ele não voltará para nos salvar desta vez." Kyra e Merisiel compartilhavam de seu sentimento. O Tirano Sussurrante havia retornado e agora apenas eles poderiam mandar o lich de volta para o túmulo.

Enquanto corria na direção de Valeros com sua lâmina em mãos, Kyra rogou uma oração para sua deusa. A luz de Sarenrae a guiaria e fortaleceria contra a escuridão ameaçadora, mas não haveria nenhuma intervenção divina direta nesta guerra. A vitória seria conseguida apenas com o suor e sangue de mortais, e tanto os corajosos quanto os inocentes dariam suas vidas para isso.

Merisiel acenou para os outros com um olhar de determinação no rosto. Analisando rapidamente a horda, ela encontrou seu primeiro alvo e arremessou uma pequena lâmina. A adaga afundou até o cabo na cavidade ocular de um dos cruzados mortos, que perdeu momentaneamente o equilíbrio, mas continuou em pé... A elfa não se deixou abalar, sacou outra adaga e preparou-se para arremessar novamente.

Provocados pelo ataque, os mortos-vivos avançaram em conjunto, uma onda de carne pútrida e ossos barulhentos pronta para arrastar os heróis para a morte...

Capítulo 1: Introdução

Pathfinder é um jogo de interpretação de personagens (RPG) de fantasia, onde você e um grupo de amigos contam a história de heróis corajosos e vilões ardilosos em um mundo cheio de monstros terríveis e tesouros maravilhosos. Mais importante ainda: o Pathfinder é um jogo onde as escolhas de seu personagem determinam o desdobramento da história.

As aventuras de Pathfinder acontecem na Era dos Presságios Perdidos — um mundo de fantasia perigoso cheio de impérios antigos, cidades-estados em expansão e inúmeras tumbas, masmorras e covis de monstros amontoados de tesouros. As aventuras de um personagem do Pathfinder podem levá-lo a ruínas submersas abandonadas, criptas góticas assombradas ou universidades mágicas em cidades na selva. Um mundo de incontáveis aventuras o espera!

O Que é um Jogo de RPG?

Um RPG (ou jogo de interpretação de personagens) é uma história interativa onde um jogador — o Mestre de Jogo (MJ) — estabelece a cena e apresenta desafios, enquanto os outros assumem o papel de personagens jogadores (PJs) e tentam superar esses desafios. O perigo surge na forma de monstros ameaçadores, armadilhas escondidas e maquinações de adversários, mas o Pathfinder também apresenta esquemas políticos, solução de enigmas, dramas interpessoais e muitos outros desafios.

O jogo normalmente acontece com um grupo de quatro a sete jogadores e jogadoras, um deles servindo como Mestre de Jogo do grupo. O MJ prepara, apresenta e conduz o mundo do jogo e sua história, colocando desafios e interpretando adversários, aliados e outros personagens. Cada jogador contribui com a história respondendo a situações de acordo com a personalidade e habilidades de seu personagem, fazendo as transições entre as cenas.

Rolagens de dados adicionam um elemento de sorte, e são combinadas com valores pré-estabelecidos para determinar o sucesso ou fracasso das ações realizadas pelos personagens.

O Fluxo do Jogo

O Pathfinder é dividido em sessões, durante as quais os jogadores se reúnem pessoalmente ou online por algumas horas para jogar. Uma história completa de Pathfinder pode ser uma aventura de uma única sessão ou estender-se por múltiplas sessões — assim formando uma campanha que pode durar vários meses ou até mesmo anos. O jogo pode durar quanto tempo o grupo quiser, enquanto o Mestre de Jogo e os jogadores continuarem interessados na história. Uma sessão pode envolver muita ação: batalhas contra bestas vis, fugas de armadilhas diabólicas e missões heroicas, enquanto outra pode ser dedicada à negociação com o barão pelos direitos do forte, à infiltração em um exército de gigantes de gelo ou à barganha com um anjo por uma mecha de seu cabelo para o elixir que irá reviver um amigo morto. Você e seu grupo definem o seu tipo de jogo, desde explorações de masmorras a complexos dramas políticos, ou qualquer outra opção ou combinação de elementos.

Os Jogadores

Todos os participantes de uma sessão do Pathfinder são jogadores, incluindo o Mestre de Jogo — mas, pela simplicidade, "jogador" normalmente se refere a todos os participantes exceto o MJ. Antes do início do jogo, os jogadores criam uma história e personalidade para seus personagens, usando as regras para determinar as suas estatísticas, habilidades, forças e fraquezas. O MJ pode limitar as opções disponíveis durante a criação de personagem, mas esses limites são discutidos previamente para que todos possam criar heróis interessantes. Em geral, o único limite aos conceitos de personagem é a imaginação dos jogadores e as diretrizes do MJ.

Durante o jogo, os jogadores descrevem as ações de seus personagens e rolam os dados, usando as habilidades de seus personagens. O MJ determina o resultado destas ações. Alguns jogadores gostam particularmente de atuar (ou interpretar) os eventos do jogo como se fossem seus personagens, enquanto outros descrevem as suas ações como se estivessem narrando uma história – e muitos outros fazem ambos, dependendo da situação. Faça o que achar melhor!

A Primeira Regra

A primeira regra do Pathfinder é: esse é o *seu* jogo. Use-o para contar as histórias que quiser, ser o personagem que desejar e compartilhar aventuras emocionantes com amigos. Se qualquer outra regra atrapalhar sua diversão, desde que seu grupo concorde, você pode alterá-la ou ignorá-la como achar melhor. O verdadeiro objetivo do Pathfinder é que todos se divirtam.

Dados

O Pathfinder necessita de um conjunto de dados poliédricos. Cada dado possui uma quantidade diferente de lados – quatro, seis, oito ou ainda mais. Quando estes dados são mencionados no texto, eles são indicados por um "d" seguido pela quantidade de lados no dado. O Pathfinder usa dados de 4 lados (d4), 6 lados (d6), 8 lados (d8), 10 lados (d10), 12 lados (d12) e 20 lados (d20). Se precisar rolar vários dados, um número antes do "d" diz quantos são. Por exemplo, "4d6" significa que você deve rolar quatro dados, todos de 6 lados. Se uma regra pedir por um d%, você gera um número de 1 a 100 ao rolar dois dados de 10 lados, tratando o resultado de um como dezena e do outro como unidade.

O Mestre de Jogo

Enquanto os outros jogadores criam e controlam seus personagens, o Mestre de Jogo (ou MJ) fica a cargo da história e do mundo. O Mestre de Jogo descreve as situações que os personagens jogadores vivenciam em uma aventura, considera como as ações deles afetam a história e interpreta as regras no curso do jogo.

O MJ pode criar uma aventura original, concebendo uma narrativa, selecionando monstros e determinando tesouros por conta própria. Ele também pode usar uma aventura publicada, baseando-se nela para a sessão ou modificando-a conforme necessário para acomodar seus jogadores e o estilo de jogo do grupo. Alguns até mesmo narram jogos combinando conteúdos originais e publicados para formar uma nova narrativa.

Ser o MJ é um desafio, exigindo que você arbitre as regras, narre a história e administre outras responsabilidades. Mas também pode ser bastante recompensador, fazendo valer todo o esforço necessário para narrar um bom jogo. Se esta for sua primeira vez narrando um jogo, lembre-se que a única coisa que importa é que todos se divirtam — e isso inclui você. Todo o resto vem naturalmente com prática e paciência.

O Jogo É para Todos

Seja você um Mestre de Jogo ou jogador, participar de um RPG de mesa envolve um contrato social inerente: todos se reúnem para se divertir contando uma história. Para muitos, interpretar é a única forma de escapar dos problemas do dia a dia. Preste atenção a todos na mesa e descubra o que eles esperam do jogo para que todos possam se divertir. Na primeira reunião do grupo, cada um deve dizer o que gostaria de vivenciar à mesa e quaisquer tópicos que desejam evitar. Todos devem entender quais elementos podem fazer alguns jogadores se sentirem desconfortáveis ou indesejados, e também devem concordar em respeitar esses limites durante o jogo. Dessa forma, todos podem aproveitar o jogo e se divertir juntos.

O Pathfinder é um jogo para todos, independentemente de sua idade, gênero, raça ou etnia, religião, orientação sexual ou quaisquer outras identidades e experiências de vida. É responsabilidade de todos os jogadores, não apenas do MJ, garantir que a mesa seja divertida e receptiva para todos.

Ferramentas de Jogo

Além deste livro, você precisará de algumas outras coisas para jogar Pathfinder. Todos estes suprimentos podem ser encontrados em sua loja preferida ou em **newordereditora.com.br**.

Ficha de Personagem: Cada jogador precisará de uma ficha de personagem para criar seu personagem e registrar o que acontece com ele durante o jogo. Você pode encontrar uma ficha de personagem ao final deste livro e online como um pdf gratuito em **newordereditora.com.br**.

Dados: Os jogadores e o MJ precisarão de pelo menos um conjunto de dados poliédricos, embora a maioria dos participantes traga os seus próprios. Dados de seis lados são bastante comuns, mas todos os dados do conjunto podem ser encontrados em lojas especializadas ou online. Veja a barra lateral na página 7 para mais informações sobre os diferentes tipos de dados e como eles são discutidos no texto.

Aventura: Toda mesa precisa de uma aventura para ser jogada, seja ela criada pelo MJ ou publicada por outra fonte. Você pode encontrar uma variedade de aventuras interessantes e até mesmo campanhas inteiras — chamadas Trilhas de Aventuras — em **newordereditora.com.br**.

Bestiário: Monstros — sejam eles dragões aterrorizantes ou gremlins arteiros — são ameaças frequentemente encontradas pelos PJs, e cada tipo possui suas próprias características e habilidades. Eles podem ser encontrados no *Pathfinder Bestiário*, um livro extremamente importante para MJs. Estatísticas de monstros também podem ser encontradas online gratuitamente em **newordereditora.com.br/pfrd**.

Mapas e Miniaturas: O caos do combate pode ser difícil de visualizar — por isso muitos grupos usam mapas para representar o campo de batalha. Estes mapas são marcados com quadriculados de 2,5 centímetros, e cada quadrado representa 1,5 metros no jogo. Miniaturas e marcadores ilustrados chamados de peões representam os personagens e seus adversários.

Acessórios Adicionais: Há vários acessórios adicionais que você pode adicionar para melhorar sua experiência de jogo — incluindo ferramentas para monitorar os turnos em um combate, cartas para consultar regras comuns, ferramentas digitais de criação de personagem e até mesmo pacotes de música de fundo e efeitos sonoros.

Conceitos Básicos do Jogo

Antes de criar seu primeiro personagem ou aventura, você precisa compreender alguns conceitos básicos usados no jogo. Esse capítulo introduz novos conceitos, destacando-os em negrito para facilitar a referência, mas oferece apenas uma introdução básica. Os capítulos seguintes apresentam e definem todas as regras do jogo, e o Glossário e Índice Remissivo ao final do livro facilitam encontrar quaisquer regras específicas que você precisar.

Definindo Personagens

No Pathfinder, os jogadores assumem o papel de **personagens jogadores (PJs)**, enquanto o Mestre de Jogo representa **personagens do mestre (PdMs)** e **monstros**. Embora tanto PJs quanto PdMs sejam importantes para a história, cada um serve a propósitos bem diferentes no jogo. PJs são os protagonistas da história — a narrativa é sobre eles — enquanto PdMs e monstros são aliados, contatos, adversários e vilões. Dito isso, PJs, PdMs e monstros possuem várias características em comum.

O **nível** é uma das estatísticas mais importantes do jogo, já que define as capacidades e poder aproximados de cada criatura. O nível dos PJs varia do 1º — o início da sua carreira de aventuras do personagem, — ao 20º, o verdadeiro ápice do poder. Conforme os personagens superam desafios, derrotam adversários e completam aventuras, eles acumulam **Pontos de Experiência (XP)**. Um personagem sobe de nível a cada vez que acumula 1.000 XP, ganhando novas habilidades para enfrentar desafios ainda maiores. Um PJ de 1º nível pode enfrentar um rato gigante ou um grupo de bandidos, mas esse mesmo personagem no 20º nível é capaz de arruinar uma cidade inteira com uma única magia.

Além do nível, os personagens são definidos por **atributos** usados para medir seu potencial bruto e calcular a maioria

de suas outras estatísticas. Existem seis atributos no jogo. A **Força** representa o poder físico de um personagem, enquanto a **Destreza** representa sua agilidade e habilidade em evitar o perigo. A **Constituição** indica a saúde geral e o bem-estar de um personagem. A **Inteligência** representa o conhecimento bruto e a capacidade de solucionar problemas do personagem, enquanto a **Sabedoria** mede sua intuição e aptidão para avaliar situações. Finalmente, o **Carisma** indica seu charme, persuasão e força de personalidade. Os valores de atributos de pessoas comuns variam de 3 a 18, com um valor 10 representando as capacidades médias de um ser humano. Personagens de nível elevado podem ter valores de atributo muito acima de 18.

Um valor de atributo acima dessa média aumenta a chance de sucesso em tarefas relacionadas, enquanto um valor abaixo da média reduz suas chances. Este ajuste é chamado de **modificador de atributo**.

Seu personagem jogador também é definido por algumas escolhas principais. A primeira escolha é a **ancestralidade** do PJ, representando os pais e raízes culturais do personagem — como um humano, elfo ou goblin. Em seguida está a **biografia**, que descreve sua criação e educação — desde a mais humilde criança de rua ao nobre abastado. A última mais importante escolha de um PJ é a sua **classe**. Ela define a maioria de suas aptidões e habilidades, como o comando de um mago sobre magias arcanas poderosas ou os poderes de um druida de se transformar em bestas assustadoras!

Além destas escolhas principais, personagens jogadores também possuem vários **talentos** — habilidades individuais selecionadas durante a criação de personagem e em níveis subsequentes. Cada talento possui um tipo, para indicar onde sua descrição pode ser encontrada (por exemplo, talentos de elfo podem ser encontrados na ancestralidade elfo), e um tema (talentos de mago, por exemplo, concedem habilidades relacionadas a magias). Finalmente, personagens possuem **perícias** que medem suas habilidades em barganhar, esconder-se, nadar e várias outras tarefas comuns.

CRIANDO UMA NARRATIVA

A história do Pathfinder é tecida pelos personagens e suas escolhas, mas as maneiras que eles interagem entre si e com o mundo são determinadas por regras. Você sempre pode decidir que o seu personagem parte em uma jornada épica para superar adversários e tornar o mundo mais seguro - mas a chance de sucesso de seu personagem é determinada por suas escolhas, atributos, habilidades e rolagens de dados.

O MJ determina a premissa e histórico da maioria das aventuras, embora as histórias e personalidades dos personagens também sejam importantes. Durante a sessão de jogo, os jogadores agem em turnos descrevendo o que seus personagens tentam fazer — embora o MJ determine o resultado. O grupo todo coopera em direção a um objetivo específico. O MJ também descreve o ambiente, as ações dos outros personagens e eventos. Por exemplo: o MJ pode anunciar que a cidade natal dos personagens está sob ataques constantes de trolls. Os personagens podem rastreá-los até um pântano próximo — então descobrindo que os trolls foram afastados por um dragão terrível! Os PJs então podem escolher lidar com uma tribo inteira de trolls, com um dragão ameaçador, ou mesmo ambos! Qualquer que seja a sua decisão, o sucesso deles depende das escolhas e rolagens de dados feitas durante o jogo.

Uma única narrativa — incluindo a preparação, trama e conclusão — é chamada de **aventura**. Uma série de aventuras compõe uma narrativa ainda maior, chamada de **campanha**. Uma aventura pode levar algumas sessões para ser completada, enquanto uma campanha pode levar meses ou até mesmo anos!

O MUNDO COMO UM PARTICIPANTE

Além dos personagens e monstros, o mundo do Pathfinder em si pode ser uma força na mesa e narrativa. Embora a presença do mundo maior possa representar um perigo óbvio – como quando uma tempestade poderosa cai sobre a terra – ele também pode agir de formas sutis. Em muitas histórias, armadilhas e tesouros são tão importantes quanto bestas ameaçadoras. Para facilitar a compreensão desses elementos, muitos deles possuem características similares aos dos personagens e monstros. Por exemplo: a maioria dos perigos ambientais possui um nível que indica seu grau de ameaça, assim como o nível de um item mágico representa o poder geral dele e o impacto na história.

Como Jogar

Em um jogo de Pathfinder, o ritmo de cada cena na história é determinado por três modos de jogo diferentes. Os personagens passam a maior parte de seu tempo em **exploração** — descobrindo mistérios, solucionando problemas e interagindo com outros personagens. Entretanto, a Era dos Presságios Perdidos é repleta de perigos, e os personagens frequentemente se veem em um **encontro**, lutando contra bestas selvagens e monstros aterrorizantes. Finalmente, o tempo corre mais rápido quando os personagens apreciam o **recesso**: uma pausa dos problemas do mundo e uma oportunidade de descansar e treinar para expedições futuras. Durante uma aventura, o jogo alterna entre esses três modos várias vezes de acordo com as necessidades da história. Conforme adquire experiência com esses três modos, você notará que cada um tem seu próprio estilo e que o jogo flui entre eles sem limitações.

Durante o jogo, seu personagem enfrentará situações cujo resultado é incerto. Um personagem pode escalar um penhasco íngreme, rastrear uma quimera ferida ou passar despercebido por um dragão adormecido — sendo que todas essas tarefas perigosas têm um preço a ser pago em caso de falha. Nesses casos, o personagem (ou personagens) atuante deverá realizar um **teste** para determinar se será bem-sucedido ou não. Um teste normalmente é feito rolando um único dado de 20 lados (um d20) e acrescentando um valor baseado no atributo relevante. Nesses casos, quanto mais alto o resultado, melhor.

Após a rolagem do teste, o MJ compara o resultado a um número alvo chamado de **classe de dificuldade (CD)** para determinar a resolução. Se o resultado do teste for igual ou maior que a CD, o teste é bem-sucedido. Se for menor, o teste fracassa. Um resultado que supera a CD por 10 pontos ou mais é chamado de **sucesso crítico**, o que normalmente indica uma resolução bastante positiva. Similarmente, atingir um resultado abaixo da CD por 10 pontos ou mais é uma **falha crítica** (também chamada de trapalhada) — o que às vezes causa consequências negativas adicionais. Frequentemente você também consegue um sucesso crítico ao rolar um 20 no dado usado para realizar um teste (antes de adicionar qualquer modificador. Da mesma forma, rolar um resultado 1 no dado usado para realizar um teste geralmente causa uma falha crítica. Porém, note que nem todos os testes possuem efeitos especiais para sucessos críticos ou falhas críticas - esses resultados devem então ser tratados como sucessos ou falhas comuns.

Por exemplo: ao perseguir uma quimera ferida, o caminho de seu personagem é bloqueado por um rio de correnteza rápida. Você decide atravessá-lo a nado, mas o MJ declara que esta é uma tarefa perigosa e pede que você faça um teste de perícia de Atletismo (já que nadar é coberta por essa perícia). Em sua ficha de personagem, você vê que ele possui +8 de modificador para esses testes. Rolando o d20, você obtém um 18, conseguindo um total de 26. O MJ compara este valor à CD (que era 16) e confirma que você obteve um sucesso crítico (já que o resultado da CD foi excedido em 10 pontos). Seu personagem nada rapidamente pelo rio e continua a perseguição — encharcado, mas ileso. Se tivesse obtido um resultado menor que 26, mas igual ou maior que 16, seu personagem teria cruzado apenas metade do rio. Caso seu resultado fosse menor que 16, ele poderia ter sido arrastado rio abaixo — ou pior: ser puxado pela corrente e começar a afogar-se!

Testes como este são o coração do jogo, sendo realizados constantemente, em todos os modos de jogo, para determinar o resultado das tarefas. Embora a rolagem do dado seja crucial, a estatística adicionada à rolagem (chamada de **modificador**) frequentemente é a diferença entre o sucesso e o fracasso. Cada personagem é composto de várias estatísticas que indicam o que ele faz bem. Essas estatísticas, por sua vez, são compostas pelo modificador do atributo relevante mais um bônus de **proficiência**, às vezes modificada por outros fatores — como bônus ou penalidades de equipamentos, magias, talentos, itens mágicos e outras circunstâncias especiais.

A proficiência é uma forma simples de avaliar o nível geral de treinamento e aptidão de seu personagem para uma determinada tarefa. Ela é dividida em cinco graduações diferentes: **destreinado**, **treinado**, **especialista**, **mestre** e **lendário**. Cada graduação concede um bônus de proficiência diferente. Se for destreinado em uma estatística, seu bônus de proficiência é +0 — você deve confiar somente no potencial bruto de seu atributo. Se a sua graduação de proficiência em uma estatística for treinado, especialista, mestre ou lendário, seu bônus é igual ao seu nível de personagem mais outro valor baseado na graduação (2, 4, 6 e 8, respectivamente). Graduações de proficiência estão presentes em quase todas as estatísticas do jogo.

Exploração

Na maior parte do tempo, seu personagem irá explorar o mundo, interagir com personagens, viajar de um lugar ao outro e superar desafios. Isto é chamado de exploração. Durante a exploração, a forma do jogo é relativamente livre — os jogadores respondem à narrativa com suas ideias para lidar com a situação. Sair da cidade a cavalo, seguir os rastros de uma tribo orcs saqueadores, evitar os batedores da tribo e convencer um caçador local a ajudar em uma luta futura — esses são apenas alguns exemplos de coisas que podem ocorrer durante a exploração.

Durante este modo de jogo, o MJ pergunta aos jogadores o que seus personagens estão fazendo enquanto exploram. Isto é especialmente importante caso surja um conflito. Se um combate, as tarefas que os PJs assumiram durante a exploração podem conceder-lhes uma vantagem ou influenciar a maneira como o combate acontece.

Encontros

Durante suas aventuras, haverá momentos em que um simples teste de perícia não será o suficiente para resolver um desafio — momentos onde monstros temíveis se interpõem no caminho de seu personagem e a única opção é lutar. No Pathfinder, isto é chamado de encontro. Encontros normalmente envolvem combate, mas também podem ser usados em qualquer situação onde o tempo é essencial — como em uma perseguição ou durante a travessia de perigos ambientais.

Enquanto a exploração é administrada de maneira forma livre, encontros são bem mais estruturados. Os jogadores e o MJ rolam **iniciativa** para determinar quem age em qual ordem. O encontro ocorre ao longo de várias **rodadas**, com cada uma representando cerca de 6 segundos no mundo do jogo. Durante uma rodada, cada participante tem um **turno**.

Quando for seu turno de agir, você pode usar até três **ações**. A maioria das coisas simples, como sacar uma arma, mover-se por uma distância curta, abrir uma porta ou manejar uma espada, usa uma única ação para realizar. Também existem **atividades** que usam mais de uma ação para realizar; elas frequentemente são habilidades especiais da classe e talentos de seu personagem. Uma atividade comum no jogo é conjurar uma magia, que normalmente usa duas ações.

Ações livres, como soltar um objeto, não são contadas nessas três ações que você pode realizar em seu turno. E, finalmente, cada personagem pode usar até uma **reação** durante cada rodada. Este tipo especial de ação pode ser usado mesmo quando não for seu turno, mas apenas em resposta a certos eventos — e apenas se você possuir uma habilidade que permita isso. Ladinos, por exemplo, podem selecionar um talento que os permite usar sua reação para esquivar de um ataque.

Atacar outra criatura é uma das ações mais comuns em combate, representada pela ação **Golpear**. Para isso é necessário realizar uma rolagem de ataque — um tipo de teste feito contra a **Classe de Armadura (CA)** da criatura sendo atacada. Golpes podem ser feitos usando armas, magias ou até mesmo partes do corpo de uma criatura, como um punho, garra ou cauda. Você adiciona um modificador a esta rolagem baseado em sua graduação de proficiência no tipo de ataque que está usando, em seus atributos e em quaisquer outros bônus ou penalidades baseados na situação. A CA do alvo é calculada somando a graduação de proficiência dele na armadura que está vestindo e no modificador de Destreza dele. Um ataque causa dano se acertar a CA do alvo, e um sucesso crítico no ataque causa o dobro de dano!

Você pode usar mais de uma ação Golpear em seu turno, mas cada ataque adicional após o primeiro fica menos preciso. Isto é refletido por uma **penalidade por ataques múltiplos** que começa em –5 no segundo ataque e aumenta para –10 no terceiro. Há várias formas de reduzir esta penalidade, e ela é reiniciada (ou zerada) ao final de seu turno.

Se seu personagem for alvo de um *relâmpago* mágico ou do sopro congelante de um dragão branco aterrorizante, você deverá realizar uma **jogada de salvamento**, que representa a habilidade de seu personagem em evitar o perigo ou resistir a uma agressão contra sua mente ou corpo. Uma jogada de salvamento é um teste realizado contra a CD da magia ou habilidade especial visando seu personagem. Há três tipos de jogada de salvamento, e a proficiência de um personagem em cada uma delas indica que tipo de ameaças ele é capaz de suportar. Uma jogada de salvamento de **Fortitude** é usada quando a saúde ou vitalidade de seu personagem está sob ataque, como por uma doença ou veneno. Uma jogada de salvamento de **Reflexos** é exigida quando seu personagem deve esquivar-se de algum perigo, normalmente algo que afeta uma área grande — como a explosão ardente da magia *bola de fogo*. Finalmente, uma jogada de salvamento de **Vontade** representa sua defesa contra magias e efeitos que visam a mente de seu personagem, como as magias *cativar* ou *confusão*. Em todas as jogadas de salvamento, um sucesso reduz o efeito nocivo e um sucesso crítico normalmente indica que seu personagem escapa ileso.

Ataques, magias, perigos e habilidades especiais geralmente causam **dano** a um personagem ou impõem uma ou mais **condições** a ele — às vezes, ambos. O dano é subtraído dos **Pontos**

de Vida (PV) de uma criatura — uma medida de saúde. Quando uma criatura é reduzida a 0 PV, ela fica inconsciente e pode morrer! Um encontro de combate tipicamente dura até um dos lados ser derrotado e, embora isso possa significar uma retirada ou rendição, na maioria das vezes só acontece quando um lado está morto ou morrendo. Condições podem atrapalhar uma criatura por um tempo, limitando as ações que elas podem usar e aplicando penalidades em testes futuros. Algumas condições são até mesmo permanentes, exigindo que um personagem busque algum tipo de magia poderosa para desfazer seus efeitos.

RECESSO

Personagens não passam o tempo inteiro aventurando-se. Eles também se recuperam de ferimentos, planejam conquistas futuras ou praticam comércio. No Pathfinder, chamamos isso de recesso — o período onde aceleramos o tempo enquanto os personagens se dedicam a tarefas e objetivos de longo prazo. A maioria dos personagens pode exercer uma profissão durante o recesso para ganhar algumas moedas e aqueles com as perícias apropriadas podem manufaturar itens, como novos equipamentos e até mesmo itens mágicos. Eles também podem aproveitar o recesso para retreinar, substituindo uma escolha do personagem por outra mais adequada às suas novas prioridades. Eles também podem pesquisar sobre um problema, aprender novas magias ou até mesmo administrar um negócio ou reino!

TERMOS-CHAVE

Há vários termos importantes que você precisará conhecer enquanto cria seu primeiro personagem ou aventura. Alguns dos temos mais importantes mencionados nas páginas anteriores também são incluídos aqui para consulta.

Ancestralidade

Uma ancestralidade é a ampla família de pessoas à qual um personagem pertence. A ancestralidade de um personagem determina seus Pontos de Vida iniciais, idiomas, sentidos e Velocidade, além de concedê-lo acesso a talentos de ancestralidade adequados. As ancestralidades são descritas no Capítulo 2.

Atributo

Cada criatura possui seis atributos: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Estes atributos representam o potencial bruto e as faculdades básicas de uma criatura. Quanto maior o valor, maior o potencial da criatura nesse atributo. Os atributos são descritos detalhadamente mais à frente neste capítulo.

Biografia

Uma biografia representa a vida que um personagem teve antes de tornar-se um aventureiro. Cada biografia concede um talento e treinamento em uma ou mais perícias. Você pode ler mais sobre biografias no Capítulo 2.

Bônus e Penalidades

Bônus e penalidades se aplicam a testes e determinadas estatísticas. Há vários tipos de bônus e penalidades. Se tiver mais de um bônus do mesmo tipo, você aplica apenas o maior deles. Da mesma forma, você aplica apenas a pior penalidade de cada tipo.

Classe

Uma classe representa a profissão de aventureiro escolhida por um personagem. A classe de um personagem determina a maioria de suas proficiências, concede uma quantidade de Pontos de Vida ao personagem a cada vez que ele sobe de nível e concede acesso a um conjunto de talentos de classe. As classes aparecem no Capítulo 3.

Classe de Armadura (CA)

Todas as criaturas do jogo possuem uma Classe de Armadura. Este valor representa o quão difícil é acertar a criatura e causar dano a ela. A maioria dos ataques são Golpes feitos com uma arma, mas um personagem pode Golpear com seus punhos, agarrar ou empurrar com suas mãos ou atacar com uma magia.

Condição

Uma condição é um efeito contínuo que muda como um personagem pode agir ou que altera suas estatísticas. As regras para as condições básicas utilizadas no jogo estão disponíveis no Apêndice de Condições ao final deste livro.

Dinheiro

As moedas mais comuns no jogo são peças de ouro (po) e peças de prata (pp). Uma po vale 10 pp. Além disso, 1 pp vale 10 peças de cobre (pc), e 10 po valem 1 peça de platina (pl). Os personagens começam o jogo com 15 po (ou 150 pp) para gastar em equipamentos.

Golarion

O Pathfinder é ambientado no planeta Golarion durante a Era dos Presságios Perdidos. Ele é um mundo antigo, com uma rica diversidade de pessoas e culturas, locais interessantes para explorar e vilões mortais para enfrentar. Mais informações sobre a Era dos Presságios Perdidos, o mundo de Golarion e suas divindades podem ser encontradas no Capítulo 8.

Iniciativa

No começo de um encontro, todas as criaturas envolvidas rolam iniciativa para determinar a ordem em que agem. Quanto maior o resultado de sua rolagem, mais rápido a criatura age. Iniciativa e combate são descritos no Capítulo 9.

Interpretação

Descrever as ações de um personagem, frequentemente enquanto atua da perspectiva do personagem, é chamado de interpretação. Quando um jogador fala ou descreve ações da perspectiva de um personagem, é dito que ele está "no personagem".

Jogada de Salvamento

Quando uma criatura é sujeita a um efeito perigoso possível de ser evitado, ela tenta uma jogada de salvamento para mitigar o efeito. Você tenta uma jogada de salvamento automaticamente — não é necessário usar uma ação ou reação. Ao contrário da maioria dos testes, o personagem que não está agindo rola o d20 para uma jogada de salvamento e a criatura que está agindo determina a CD.

Há três tipos de jogadas de salvamento: Fortitude (para resistir a doenças, venenos e efeitos físicos), Reflexos (para evitar efeitos que podem esquivados rapidamente) e Vontade (para resistir a efeitos que visam a mente e personalidade do alvo).

Magia
Magias são efeitos mágicos gerados através de encantos e gestos místicos conhecidos apenas por seres com treinamento especial ou habilidades inatas. Conjurar uma magia é uma atividade que normalmente usa duas ações. Cada magia especifica seus possíveis alvos, as ações necessárias para conjurá-la, seus efeitos e como pode ser resistida. Cada classe que concede magias oferece os conceitos básicos dessa habilidade na sua descrição no Capítulo 3, enquanto as magias em si são detalhadas no Capítulo 7.

Mestre de Jogo (MJ)
O Mestre de Jogo é o jogador que arbitra as regras e narra os vários elementos da história e do mundo explorado pelos outros jogadores em um jogo de Pathfinder.

Nível
Um nível é um número que mede o poder geral de algo. Personagens jogadores possuem um nível que representa sua experiência, variando do 1º ao 20º. Monstros, PdMs, perigos, doenças e venenos possuem níveis que variam de –1 a 30 medindo o perigo que representam. O nível de um item indica seu poder e adequação como tesouro, variando de 0 a 20 — e em alguns casos até acima disso.

Magias variam do 1º ao 10º nível de acordo com o seu poder; personagens e monstros geralmente conjuram apenas uma quantidade determinada de magias de determinados níveis.

Percepção
A percepção mede a habilidade de seu personagem de perceber objetos escondidos ou situações inusitadas, e normalmente determina o quão rápido o personagem entra em combate. Ela é descrita por completo no Capítulo 9.

Perícia
Uma perícia representa a habilidade de uma criatura para realizar determinadas tarefas que requerem instrução ou prática. As perícias são descritas por completo no Capítulo 4. Cada perícia possui formas que podem ser livremente usadas — mesmo por criaturas destreinadas — e outros usos restritos a personagens treinados na perícia.

Personagem Jogador (PJ)
Este é um personagem criado e controlado por um jogador.

Personagem do Mestre (PdM)
Um personagem do mestre, controlado pelo MJ, interage com os jogadores e ajuda a história a seguir seu curso.

Pontos de Vida (PV)
Pontos de Vida representam a quantidade de punição que uma criatura pode sofrer antes de cair inconsciente e começar a morrer. Cada ponto de dano sofrido por uma criatura reduz os seus Pontos de Vida em um — similarmente, cada ponto de cura recebido restaura um Ponto de Vida.

Proficiência
Proficiência é um sistema que mede a aptidão de um personagem em uma tarefa específica ou qualidade, e possui cinco graduações: destreinado, treinado, especialista, mestre e lendário. A proficiência lhe concede um bônus que é adicionado aos seguintes modificadores e estatísticas: CA, jogadas de salvamento, Percepção, perícias, rolagens de ataque e a efetividade de magias. Se for destreinado em algo, seu bônus de proficiência é +0. Se for treinado, especialista, mestre ou lendário, seu bônus é igual ao seu nível mais 2, 4, 6 e 8, respectivamente.

Raridade
Alguns elementos do jogo são classificados por sua raridade, que especifica o quão frequentemente eles são encontrados no mundo do jogo. A raridade se aplica principalmente a equipamentos e itens mágicos, mas também pode classificar magias, talentos e outros elementos de regra. Se nenhuma raridade for indicada nos traços de um item, magia ou outro elemento de regra, sua raridade é considerada comum. Itens incomuns são disponíveis apenas àqueles que possuem treinamento especial, cresceram em uma determinada cultura ou vêm de uma parte específica do mundo. Itens raros são quase impossíveis de encontrar, sendo normalmente dados apenas pelo MJ. Já itens únicos são literalmente os únicos exemplares existentes no jogo. O MJ sempre pode alterar o funcionamento da raridade ou mudar a raridade de itens específicos para que se ajustem melhor à sua história.

Rodada
Uma rodada é um período de tempo usado durante um encontro, no qual todos os participantes têm a chance de agir. Uma rodada representa aproximadamente 6 segundos no mundo do jogo.

Talento
Um talento é uma habilidade que você pode selecionar para seu personagem devido à sua ancestralidade, biografia, classe, treinamento geral ou treinamento em perícias. Alguns talentos concedem a habilidade de usar ações especiais.

Tendência
A tendência representa os fundamentos morais e a atitude ética de uma criatura.

Traço
Um traço é uma palavra-chave que transmite informações adicionais sobre um elemento de regra, como uma escola de magia ou raridade. Frequentemente, um traço indica como outras regras interagem com uma habilidade, criatura, item ou outros elementos de regra que possuem esse traço. Todos os traços usados neste livro podem ser encontrados no Glossário e Índice Remissivo a partir da página 628.

Turno
Durante o curso de uma rodada, cada criatura recebe um único turno de acordo com a iniciativa. Uma criatura normalmente pode usar até três ações durante seu turno.

Velocidade
Velocidade é a distância que um personagem pode se mover usando uma ação única, medida em metros.

Exemplo de Jogo

O exemplo a seguir apresenta uma visão mais clara de como o Pathfinder é jogado. Nesta aventura, Anésio é o MJ. Maíra está jogando com Valeros, um humano guerreiro ousado, enquanto Bruno está jogando com Merisiel, uma elfa ladina mortal. Rafaela, por sua vez, está assumindo o papel de Kyra, uma impetuosa humana clériga de Sarenrae.

Anésio: A entrada da cripta está logo à frente de vocês, com um conjunto de escadas quase desmoronadas que desce para a escuridão. Um cheiro terrível escapa pela porta — o fedor de carne velha apodrecida.

Maíra: Não vou me assustar com um cheiro pútrido! Eu saco minha espada e levanto meu escudo.

Rafaela: A luz de Sarenrae guiará nosso caminho. Eu conjuro a magia luz em meu símbolo religioso.

Anésio: Muito bem, uma luz brilhante irradia do símbolo, clareando as escadas.

Bruno: Eu vou primeiro para garantir que é seguro. Vou sacar minha rapieira e descer cuidadosamente as escadas, procurando por armadilhas enquanto caminho.

Anésio: Certo, mas procurar por armadilhas é um teste secreto, então eu rolo o dado para você. Qual seu modificador de Percepção?

Bruno: Tenho +5.

Anésio rola um d20 escondido dos jogadores atrás de seu Escudo do Mestre e obtém um 17 no dado totalizando 22; mais do que o suficiente para encontrar a armadilha escondida no terceiro degrau.

Anésio: Sua cautela é recompensada! Você percebe um fio bem fino, localizado na altura do tornozelo, logo no terceiro degrau.

Bruno: Eu a aponto para os outros e continuo descendo.

Maíra: Eu sigo atrás de Merisiel, evitando o fio e ficando atento para outros perigos.

Rafaela: Eu também.

Anésio: Tudo bem! Vocês descem as escadas e adentram uma cripta. Caixões de madeira antigos estão dispostos ao redor da sala, cobertos de teias de aranha e poeira. Logo à frente, em um pedestal elevado, repousa um caixão de pedra adornado com símbolos aparentemente perversos. Vocês notam que ele já esteve envolto por correntes de ferro, mas agora os elos retorcidos estão espalhados pela sala, junto dos restos da tampa do caixão. E, pelo jeito, parece que ela foi arrebentada por dentro!

Rafaela: Que Sarenrae nos proteja. Eu saco minha lâmina e avanço — quero ver melhor esses símbolos.

Maíra: Eu a acompanho. Não estou gostando do jeito desse lugar.

Bruno: Acho que vou ficar para trás e me esconder atrás de um desses caixões.

Anésio: Merisiel obtém cobertura enquanto os outros dois avançam. Conforme se aproximam, o fedor de podridão aumenta até ficar quase insuportável. De repente, vocês veem a fonte desse odor horrível: algo morto e tenebroso se levanta do caixão. Talvez ele tenha sido um humano no passado — o corpo está muito apodrecido para dizer com certeza. Sua carne tem a cor de um hematoma recente, tão esticada sobre os ossos que se partiu em alguns lugares. Ele tem orelhas pontudas e nenhum cabelo, e o pior de tudo é sua boca cheia de minúsculos dentes afiados e sua língua comprida demais.

Maíra: Não tem cara de muitos amigos, certo?

Anésio: Muito provavelmente não. Ele está pronto para saltar sobre você e atacar. Rolem iniciativa! Valeros e Kyra precisam rolar Percepção, enquanto Merisiel rola Furtividade.

Todo mundo rola sua iniciativa. Maíra rola um 2 para Valeros, conseguindo um total de 8. Rafaela rola melhor para Kyra, obtendo um total de 14. Bruno usa Furtividade para iniciativa, pois Merisiel estava se escondendo no início do combate, e rola 17 para um total de 25! Anésio rola para a criatura morta-viva, obtendo um 12. Anésio anota todos estes resultados, colocando os personagens na ordem do maior para o menor.

Anésio: Merisiel é a primeira a agir. O que quer que essa coisa seja, você tem certeza que ela não te notou.

Bruno: Ótimo! Na minha primeira ação, eu saco uma adaga. Na segunda, eu quero me mover mais para perto.

Anésio: Você pode ficar a 4,5 metros dela com uma ação de Andar.

Bruno: Perfeito. Com minha ação final, eu arremesso minha adaga nela!

Bruno rola um 13 e adiciona 8 devido à competência de Merisiel em arremessar adagas, obtendo um total de 21; mas a distância impõe –2 de penalidade, reduzindo o total para 19. Anésio consulta suas anotações e verifica que o monstro tem 18 de CA.

Anésio: Você acerta o ataque! Role o dano.

Bruno: Ótimo, e eu ainda adiciono dano extra devido ao ataque furtivo.

Ladinos possuem a habilidade de causar dano extra em adversários que ainda não agiram em um encontro. Este dano extra também se aplica contra inimigos que estão distraídos. Bruno rola 1d4 da adaga e 1d6 pelo ataque furtivo, e ainda adiciona 4 pela Destreza de Merisiel, obtendo um total de 9.

Anésio: Ele silva enquanto a lâmina entra em seu ombro. A criatura morta-viva parece ferida, mas isso não diminui os movimentos dela. Bruno, acabaram as suas três ações. A próxima é a Kyra!

Rafaela: Isso tem cara (e fedor) de morto-vivo. O que eu sei sobre isso?

Anésio: Você usa uma ação para recordar seu treinamento sobre mortos-vivos. Faça um teste de perícia de Religião.

Rafaela rola um 16 e adiciona os +8 de Kyra em Religião, conseguindo um total de 24.

Anésio: Primeiro, você pensa que esta coisa pode ser um carniçal, um tipo de morto-vivo que se alimenta da carne dos mortos, mas esse cheiro terrível revela a verdade: trata-se de um lívido, um tipo mais poderoso de carniçal. Você tem certeza que o fedor dele é tão forte que pode deixar qualquer um próximo enjoado e que as garras podem paralisar com um único toque.

Rafaela: Isto é bem perigoso. Vou gastar minhas últimas duas ações para conjurar benção. Ela concede +1 de bônus nas rolagens de ataque para todos perto de mim.

Conjurar esta magia é uma atividade que possui dois componentes e requer duas ações para completar. O componente somático da magia são gestos complexos, enquanto as orações de Kyra para sua divindade são o componente verbal.

Anésio: Certo! O lívido salta do caixão na direção de Merisiel. De perto, o fedor do corpo apodrecido é completamente insuportável. Faça um salvamento de Fortitude!

Bruno rola um 8, para o total de 14.

Anésio: Não foi o suficiente — você sofre a condição enjoado 1, que impõe –1 de penalidade na maioria de suas rolagens de d20. Agora ele investe contra você tentando te morder!

Bruno: Ah não! Eu uso minha reação para esquivar rapidamente do ataque.

Anésio faz uma rolagem de ataque para o lívido, obtendo 9 no dado. Conferindo as estatísticas do monstro, ele adiciona 11 para um total de 20. A CA de Merisiel normalmente é 19, mas o talento Esquiva Ágil permite que ela use sua reação para aumentar a CA em 2 contra um único ataque. Com isso, o ataque do lívido é transformado em um erro.

Anésio: Um 20 te acerta?

Bruno: Não, errou!

Anésio: Você gira seu corpo se afastando enquanto a língua do lívido deixa uma baba pegajosa sobre sua armadura. Com sua ação final, a ameaça morta-viva desfere um ataque de garra dele contra você.

Anésio rola um segundo ataque com o lívido, desta vez com sua garra. Normalmente este ataque sofreria –5 de penalidade por ataques múltiplos, mas como a garra possui o traço ágil, a penalidade é apenas –4. Ele rola um 19 no dado, adiciona 11 do modificador de ataque do carniçal e subtrai 4, para um total de 26.

Anésio: Você pode ter esquivado da mordida do lívido, mas as garras ossudas da coisa arranham seu rosto!

Anésio sabe que o ataque acertou e rola o dano da garra do lívido, obtendo um total de 8.

Anésio: Você sofre 8 pontos de dano, e preciso que tente uma jogada de salvamento de Fortitude enquanto uma sensação entorpecente se espalha no seu corpo a partir do ferimento.

Bruno rola uma jogada de salvamento de Fortitude. Ele obtém um 4 no dado e consegue um resultado 9 após adicionar seu bônus e a penalidade da condição enjoado.

Bruno: Hoje não é meu dia. Um 9 não é o bastante, né?

Anésio: Não, não é. Você está paralisado!

Anésio anota que Merisiel está paralisada e incapaz de agir. Ela pode, porém, realizar uma nova jogada de salvamento ao final de cada um de seus turnos para se livrar do efeito.

Anésio: Uma risada seca e estridente escapa dos lábios curvados do lívido, e o turno dele acaba. Valeros, você é último a agir nesta rodada.

Maíra: Já era hora! Eu levanto meu escudo e uso minhas duas ações finais para realizar uma Investida Súbita!

Investida Súbita é um talento de guerreiro que permite que Valeros se mova até duas vezes sua Velocidade e ataque ao final de seu movimento — tudo isto por apenas duas ações.

Anésio: O cheiro vai ficando cada vez mais horrível conforme você se aproxima. Tente um salvamento de Fortitude.

Após rolar, Maíra consegue um 19 no salvamento de Fortitude.

Anésio: **Você resiste à náusea do fedor terrível. Faça sua rolagem de ataque.**

Maíra rola o dado e ele resulta em um 20.

Maíra: Consegui um 20! Isso tem que ser um sucesso crítico!

Anésio: Sua lâmina acerta a criatura vil bem no pescoço, causando o dobro de dano!

Maíra rola um 5 em seu d8, e então adiciona 4 por causa do modificador de Força de Valeros. Por ser um sucesso crítico, ela dobra o total!

Maíra: Poderosos 18 de dano! Isso tem que matar ele!

Anésio: Infelizmente não. Um icor negro escorre do ferimento profundo no pescoço da criatura, que apenas vira o olhar na sua direção. Você nota os olhos dele ardendo em ódio profundo!

Maíra: Ops.

Esse é o final da primeira rodada de combate. A segunda rodada começa logo após esta, usando a mesma ordem de iniciativa de antes. E a luta está longe de acabar…

Usando Este Livro

Embora este capítulo lhe ensine os conceitos básicos do Pathfinder, o restante deste livro de regras serve como um manual de consulta durante o jogo, e é organizado para facilitar que você encontre facilmente qualquer regra que precisar. As regras são agrupadas em capítulos, com os primeiros capítulos dedicados à criação de personagem. Os dois últimos capítulos apresentam regras para MJs, incluindo orientações sobre como narrar um jogo de Pathfinder e uma rica variedade de tesouros. O resumo a seguir descreve o conteúdo de cada capítulo.

Capítulo 1: Introdução

Esta introdução é projetada para ajudá-lo a compreender os conceitos básicos do Pathfinder. Este capítulo também inclui as regras para criar e evoluir um personagem. O capítulo termina com um exemplo de criação de personagem de 1º nível.

Capítulo 2: Ancestralidades & Biografias

As regras para as ancestralidades mais comuns na Era dos Presságios Perdidos estão neste capítulo, incluindo suas opções de talentos de ancestralidade. As seções de biografias e idiomas ficam ao final desse capítulo, pois geralmente estão ligados à ancestralidade escolhida.

Capítulo 3: Classes

Este capítulo contém as regras para todas as 12 classes. A seção de cada classe inclui sugestões sobre como jogar com a classe, regras para criar e evoluir um personagem dessa classe, exemplos de personagens e todos os talentos de classe disponíveis para membros dessa classe. Este capítulo também inclui regras para companheiros animais e familiares, que podem ser adquiridos por membros de algumas classes diferentes. Ao final deste capítulo estão as regras para arquétipos — opções especiais disponíveis para personagens conforme eles sobem de nível. Estas regras permitem a um personagem explorar outros conceitos ou habilidades de outra classe.

Capítulo 4: Perícias

As regras para usar perícias são apresentadas neste capítulo e detalham os diferentes usos das perícias de acordo com a graduação de proficiência de um personagem. Ancestralidade, biografia e classe podem definir algumas das proficiências de perícia de um personagem, e cada personagem também seleciona algumas perícias adicionais para refletirem sua personalidade e treinamento.

Capítulo 5: Talentos

Conforme um personagem avança de nível, ele recebe talentos adicionais para representar a evolução de suas habilidades. Esse capítulo apresenta os talentos gerais e os talentos de perícia (que são um subconjunto de talentos gerais).

Capítulo 6: Equipamentos

Armaduras, armas e vários outros equipamentos podem ser encontrados neste capítulo, juntamente com os preços para serviços, custo de vida e animais (como animais de rebanho, cães e cavalos).

Capítulo 7: Magias

Este capítulo começa com regras para conjurar magias, determinar seus efeitos e neutralizar as magias de adversários. Após isso, as listas de magias para cada tradição de mágica são apresentadas, tornando mais fácil encontrar magias de acordo com seu nível. A seguir são descritas as regras para cada magia, apresentadas em ordem alfabética. Após as descrições das magias se encontram todas as magias de foco — magias especiais concedidas por habilidades e talentos de classes específicas. Embora a maioria das magias apareça em várias listas de magia, as magias de foco são concedidas apenas a membros de uma classe específica — agrupadas por classe para facilitar a consulta. Finalmente, ao final do capítulo são apresentadas regras para rituais: magias complicadas e arriscadas que qualquer personagem pode conjurar.

Capítulo 8: Era dos Presságios Perdidos

O cenário de Golarion é descrito neste capítulo através de uma breve visão geral do mundo e seus povos seguida por uma linha do tempo dos eventos históricos. Esse capítulo é especialmente importante para os personagens devotos de alguma divindade, pois as regras associadas às religiões são encontradas aqui.

Capítulo 9: Regras do Jogo

Este importante capítulo contém as regras universais necessárias para jogar Pathfinder, incluindo as regras para os vários modos de jogo, as ações básicas que qualquer personagem pode realizar, as regras para combate e as regras de morte. Todo jogador deve estar familiarizado com este capítulo, especialmente o MJ.

Capítulo 10: Mestrando

Cheio de conselhos e orientações, este capítulo ajuda Mestres de Jogo a contarem uma história interessante e convincente. Ele também inclui conselhos sobre como criar um espaço divertido e encorajador e empoderar os jogadores a criarem os personagens que desejam jogar. Este capítulo também inclui informações particularmente importantes para o MJ, tais como regras para lidar com armadilhas, perigos ambientais e aflições (como doenças, maldições e venenos), assim como direções para determinar CDs e recompensas para os personagens jogadores.

Capítulo 11: Tesouros & Manufatura

Os tesouros encontrados em aventuras podem tomar muitas formas, de pilhas de ouro e gemas a armas mágicas poderosas e itens maravilhosos. Esse capítulo oferece diretrizes para a distribuição de tesouros para os personagens, além das descrições de centenas de itens mágicos e regras para itens alquímicos.

Apêndices

O final deste livro possui um apêndice com regras para todas as condições que podem ocorrer em jogo. Esta seção também inclui uma ficha de personagem em branco e um índice remissivo que serve como um glossário com os diversos termos comuns e traços que você verá em jogo.

Formato de Elementos de Regra

Em todo este livro de regras, você encontrará padrões de formatação que podem parecer inusitados em um primeiro olhar. Especificamente, as regras do jogo são destacadas nestes textos com letras maiúsculas ou fontes itálicas. O propósito desses padrões é deixar os elementos de regra mais facilmente reconhecíveis através do texto.

Os nomes de estatísticas, perícias, talentos, ações e outros elementos mecânicos específicos no Pathfinder são maiusculizados. Desta forma, quando encontrar a afirmação "um Golpe mira Classe de Armadura", saberá que Golpe e Classe de Armadura se referem a regras específicas.

Se uma palavra ou frase estiver italicizada, ela está descrevendo uma magia ou item mágico. Assim, quando ler a afirmação "a porta está selada com *trancar*", você saberá que a palavra destacada denota a magia trancar ao invés de um item físico.

O Pathfinder também usa muitos termos costumeiramente abreviados, como CA para Classe de Armadura, CD para Classe de Dificuldade e PV para Pontos de Vida. Se houver alguma dúvida ou confusão sobre um termo de jogo ou abreviação, você sempre pode conferi-lo no Glossário e Índice Remissivo, a partir da página 628, e conferi-los.

Compreendendo Ações

Personagens e seus adversários afetam o mundo de Pathfinder ao usarem ações e produzirem efeitos. Isso acontece especialmente durante encontros, quando cada ação conta. Quando usa uma ação, você gera um efeito. Este efeito pode ser automático, mas algumas ações exigem que você role um dado, e o efeito é baseado no resultado rolado.

Por todo este livro você encontrará ícones especiais que denotam ações.

Ações Únicas

Ações únicas usam este símbolo: ◆. Elas são o tipo mais simples e comum de ação. Durante um encontro, você pode usar três ações únicas em seu turno, em qualquer ordem que preferir.

Reações

Reações usam este símbolo: ⤾. Estas ações podem ser usadas mesmo quando não é seu turno. Você recebe apenas uma reação por rodada do encontro, e pode usá-la apenas quando um acionamento específico é cumprido. Normalmente, o acionamento é a ação de outra criatura.

Ações Livres

Ações livres usam este símbolo: ◇. Elas não exigem que você gaste nenhuma de suas três ações únicas ou sua reação. Uma ação livre pode ter um acionamento, de forma semelhante às reações. Nesse caso, você pode usá-la como uma reação — mesmo que não seja seu turno. Entretanto, você pode usar apenas uma ação livre por acionamento — se possuir várias ações livres com o mesmo acionamento, deverá escolher apenas uma para usar para aquele acionamento. Se uma ação livre não tiver um acionamento, você pode usá-la como uma ação única, porém sem gastar nenhuma de suas ações naquele turno.

Atividades

Atividades são tarefas especiais que você completa ao gastar uma ou mais de suas ações em conjunto. Usualmente, uma atividade usa duas ou mais ações e lhe permite fazer mais do que uma ação única permitiria. Você deve gastar toda as ações exigidas pela atividade para que ela gere seu efeito. Conjurar magia é uma das atividades mais comuns, já que a maioria das magias precisa de mais de uma ação única para ser conjurada.

Atividades que usam duas ações usam este símbolo: ◆◆. Já as atividades que usam três ações usam este símbolo: ◆◆◆. Algumas atividades especiais, como magias que você pode conjurar em um instante, são executadas ao gastar uma ação livre ou uma reação.

Todas as tarefas que levam mais de um turno para serem realizadas são atividades. Atividades usadas durante a exploração possuem o traço exploração. Atividades que exigem um dia ou mais de comprometimento só podem ser realizadas durante o recesso, portanto, possuem o traço recesso.

Ação Única

Atividade de Duas Ações

Atividade de Três Ações

Reação

Ação Livre

LENDO AS REGRAS

Este livro contém centenas de elementos de regra que permitem que um personagem responda a situações no jogo de várias maneiras novas e interessantes. Todos os personagens podem usar as ações básicas encontradas no Capítulo 9, mas cada personagem geralmente possui regras especiais que lhe permite fazer coisas que a maioria dos outros personagens não consegue fazer. A maioria destas opções são talentos, que são obtidos através das várias escolhas realizadas durante a criação de personagem ou quando um personagem avança de nível.

Independentemente da mecânica de jogo em que se baseiam, todos os elementos de regra sempre são apresentados na forma de um bloco de estatísticas, um resumo das regras necessárias para dar vida ao monstro, personagem, item ou outro elemento de regra durante o jogo. Quando necessário, apresentamos blocos de estatísticas que exemplificam e explicam o seu formato. Por exemplo, a seção Ancestralidade, do Capítulo 2, contém regras para cada uma das seis ancestralidades básicas do jogo, e uma explicação destas regras aparece no começo do capítulo.

O formato geral para blocos de estatísticas é mostrado abaixo. Seções que não se aplicam a um determinado bloco de regras são omitidas, portanto, nem todos os elementos de regra possuem todas as seções exibidas abaixo. Ações, reações e ações livres apresentam seu ícone correspondente próximo a seu nome para indicar seu tipo. Uma atividade que pode ser completada em um único turno possui um símbolo indicando quantas ações são necessárias para completá-la; atividades que levam mais tempo para executar omitem estes ícones. Se um personagem precisar atingir um determinado nível antes de acessar uma habilidade, esse nível é indicado à direita do nome do bloco de estatísticas. As regras frequentemente possuem traços associados a elas (traços são descritos no Glossário e Índice Remissivo).

Magias, itens alquímicos e itens mágicos usam um formato similar, mas seus blocos de estatísticas contêm alguns elementos únicos (veja o Capítulo 7 para mais informações sobre magias e o Capítulo 11 para mais detalhes sobre itens alquímicos e mágicos).

NOME DO TALENTO OU AÇÃO ◆ NÍVEL

TRAÇOS

Pré-requisitos Valores de atributo, talentos, graduações de proficiência ou quaisquer outros pré-requisitos mínimos que você deve ter para acessar este elemento de regra são listados aqui. Talentos também possuem um nível como pré-requisito, indicado acima, do lado direito.

Frequência Este é o limite de quantas vezes você pode usar a habilidade em um determinado período de tempo.

Acionamento Reações e algumas ações livres possuem acionamentos que devem ser atendidos antes de poderem ser usadas.

Requerimentos Às vezes você deve possuir um determinado item ou estar em uma determinada situação para usar uma habilidade. Se houver, esses requerimentos são indicados nessa seção.

Esta seção descreve os efeitos ou benefícios de um elemento de regra. Se a regra for uma ação, ela explica qual é o efeito ou o que você deve rolar para determinar o efeito. Se for um talento que modifica uma ação existente ou concede um efeito constante, o benefício é explicado aqui.

Especial Quaisquer qualidades especiais da regra são explicadas nesta seção. Esta seção frequentemente aparece em talentos que você pode selecionar mais de uma vez, explicando o que acontece nesses casos.

Criação de Personagem

A menos que você seja o MJ, a primeira coisa que você precisa fazer quando for jogar Pathfinder é criar seu personagem. É você quem deve imaginar as experiências passadas, personalidade e visão de mundo de seu personagem, preparando o terreno para sua interpretação durante o jogo. Você usará as mecânicas do jogo para determinar a capacidade de seu personagem em várias tarefas e as habilidades especiais que usará durante o jogo.

Esta seção oferece um guia passo a passo para criar um personagem usando as regras do Pathfinder, precedido por um guia que lhe ajuda a entender os atributos. Estes atributos são uma parte crucial de seu personagem e você deverá fazer várias escolhas a respeito deles durante muitos dos passos a seguir. Os passos de criação de personagens são apresentados em uma ordem sugerida, mas você pode completá-los em qualquer ordem que preferir.

Muitos dos passos nas páginas 21 a 28 lhe instruem a preencher campos em sua ficha de personagem. A ficha de personagem é mostrada nas páginas 24 e 25; uma ficha de personagem completa pode ser encontrada ao final deste livro e online como um PDF gratuito em **newordereditora.com.br**. A ficha de personagem é projetada para facilitar o seu uso durante o jogo — mas a criação de personagem acontece em uma ordem diferente. Portanto, você alternará várias vezes entre as seções da ficha de personagem durante o processo de criação de personagem. Além disso, a ficha de personagem inclui todos os campos necessários para qualquer tipo de personagem — mesmo que alguns deles não sejam usados por todos os personagens. Se um campo em sua ficha não for aplicável a seu personagem, simplesmente deixe-o em branco.

Todos os passos de criação de personagens são detalhados nas páginas a seguir; cada um deles é marcado com um número que corresponde ao exemplo de ficha de personagem das páginas 24 e 25, indicando a localização de cada informação. Se o campo que você precisar preencher estiver na terceira ou quarta página da ficha de personagem — que não são exibidas no exemplo — o texto lhe dirá como proceder.

Se estiver criando um personagem de nível superior, é indicado começar com estas instruções e depois recorrer à página 31 para as instruções sobre evolução dos personagens.

Os Seis Atributos

Um dos aspectos mais importantes de seu personagem são os atributos dele. Estes valores representam o potencial bruto de seu personagem e influenciam quase todas as outras estatísticas em sua ficha de personagem. O processo de determinar seus atributos não é feito de uma única vez; acontecendo em vários passos diferentes durante a criação de personagem.

Os atributos são divididos em dois grupos principais: físicos e mentais. Força, Destreza e Constituição são atributos físicos, que medem o poder físico, agilidade e estamina de seu personagem. Em contraste, Inteligência, Sabedoria e Carisma são atributos mentais e medem a instrução, consciência e força de personalidade de seu personagem.

Um atributo elevado melhora os testes e estatísticas relacionados conforme descrito abaixo. Quando imaginar seu personagem, pense também nos atributos que deve priorizar para conseguir melhores chances de sucesso.

Força

A Força mede o poder físico de seu personagem. Ela é importante se seu personagem planeja se engajar em combate corpo a corpo. Seu modificador de Força é adicionado a rolagens de dano corpo a corpo e também determina quanto seu personagem pode carregar.

Destreza

A Destreza mede a agilidade, equilíbrio e reflexos de seu personagem. Ela é importante se seu personagem planeja atacar com armas à distância ou usar furtividade para surpreender adversários. Seu modificador de Destreza também é adicionado na CA e jogadas de salvamento de Reflexos de seu personagem.

Constituição

A Constituição mede a saúde geral e estamina de seu personagem. Ela é uma estatística importante para todos os personagens, especialmente aqueles que lutam em combate corpo a corpo. Seu modificador de Constituição é adicionado a seus Pontos de Vida e jogadas de salvamento de Fortitude.

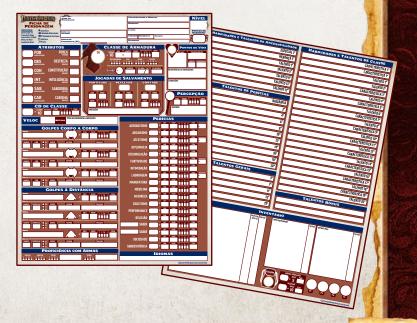
Inteligência

A Inteligência mede a facilidade que seu personagem tem em aprender e raciocinar. Uma Inteligência alta permite que seu personagem analise situações e compreenda padrões, além de significar também que ele pode ser treinado em perícias adicionais e que pode ser capaz de dominar idiomas adicionais.

Sabedoria

A Sabedoria mede o bom senso, consciência e intuição de seu personagem. Seu modificador de Sabedoria é adicionado à sua Percepção e jogadas de salvamento de Vontade.

Carisma

O Carisma mede o magnetismo pessoal e força de personalidade de seu personagem. Um alto valor de Carisma lhe ajuda a influenciar os pensamentos e humor dos outros.

VISÃO GERAL DE ATRIBUTOS

Cada valor de atributo começa em 10 — representando um humano mediano — e, conforme faz as escolhas durante a criação do personagem, eles são ajustados através de melhorias de atributo, que aumentam um valor, e defeitos de atributo, que reduzem. Enquanto criar seu personagem, lembre-se de aplicar os ajustes de atributo assim que tomar as decisões a seguir.

Ancestralidade: Cada ancestralidade fornece melhorias de atributo e, às vezes, um defeito de atributo. Se estiver escolhendo quaisquer defeitos voluntários, aplique-os neste passo (veja o quadro na página 24).

Biografia: A biografia de seu personagem fornece duas melhorias de atributo.

Classe: A classe de seu personagem fornece uma melhoria no atributo mais importante de sua classe, chamado de atributo chave.

Determine os Valores: Após os outros passos, você aplica mais quatro melhorias de atributo à sua escolha. Por fim, determine seus modificadores de atributo baseados nestes valores.

Melhorias de Atributo

Uma melhoria de atributo normalmente aumenta um valor de atributo em 2 pontos. Entretanto, aplicar uma melhoria em um atributo com valor 18 ou maior aumenta-o em apenas 1 ponto. Um personagem de 1º nível nunca pode possuir um valor de atributo maior que 18.

Sempre que seu personagem receber uma melhoria de atributo, as regras indicam onde ele deve ser aplicado: a um atributo específico, à sua escolha em um entre dois atributos específicos ou, no caso da melhoria de atributo "livre", a qualquer atributo à sua escolha. Entretanto, sempre que receber múltiplas melhorias de atributo ao mesmo tempo, você deve aplicar cada uma a um atributo diferente. Anões, por exemplo, recebem uma melhoria de atributo em seu valor de Constituição e outra em seu valor de Sabedoria, além de uma melhoria de atributo livre, que pode ser aplicada a qualquer outro atributo diferente de Constituição ou Sabedoria.

Defeitos de Atributo

Os defeitos de atributo são bem menos comuns que as melhorias de atributo em Pathfinder. Quando o seu personagem receber um defeito de atributo — provavelmente de sua ancestralidade — você deve reduzir o valor do atributo relacionado em 2 pontos,

MODIFICADORES DE ATRIBUTO

Após ter finalizado e determinado seus valores de atributo, você deve usar os valores obtidos para determinar seus modificadores de atributo, que são utilizados na maioria das outras estatísticas de jogo. Use a Tabela 1–1: Modificadores de Atributo para determinar os modificadores de seus atributos.

TABELA 1-1: MODIFICADORES DE ATRIBUTO

Valor de Atributo	Modificador	Valor de Atributo	Modificador
1	–5	14–15	+2
2–3	–4	16–17	+3
4–5	–3	18–19	+4
6–7	–2	20–21	+5
8–9	–1	22–23	+6
10–11	+0	24–25	+7
12–13	+1	etc...	

MÉTODO ALTERNATIVO: ROLANDO VALORES DE ATRIBUTO

O método padrão de gerar valores de atributo (descrito acima) funciona bem se você quiser criar um personagem perfeitamente customizado e balanceado. Mas seu MJ pode decidir adicionar um pouco de aleatoriedade à criação de personagem e deixar os dados decidirem com que tipo de personagem os jogadores jogarão. Nesse caso, você pode usar este método alternativo para gerar seus valores de atributo. Mas esteja avisado – a mesma aleatoriedade que torna este sistema divertido às vezes também leva à criação de personagens significativamente mais (ou menos) poderosos do que os considerados pelo sistema padrão de atributos e outras regras do Pathfinder.

Se seu MJ optar por rolar os valores de atributo, siga os passos alternativos descritos abaixo. Ignore todas as outras instruções e diretrizes sobre a aplicação de melhorias e defeitos de atributo durante o processo de criação de personagem.

PASSO 1: ROLE E ATRIBUA VALORES

Role quatro dados de 6 lados (4d6) e descarte o dado de menor resultado. Some os três resultados remanescentes e anote o total. (Por exemplo, se tivesse rolado um 2, um 4, um 5 e um 6, você descartaria o 2 e seu total seria 15.) Repita este processo até gerar seis desses valores. Atribua um valor rolado para cada um de seus atributos.

PASSO 2: ATRIBUA MELHORIAS E DEIFEITOS DE ATRIBUTO

Aplique as melhorias de atributo recebidas pela ancestralidade do personagem. Porém, nesse método, ele recebe uma melhoria de atributo livre a menos do que o normal. Se a ancestralidade de seu personagem possuir defeitos de atributo, aplique-os em seguida. Finalmente, aplique uma melhoria de atributo a um dos valores de atributo especificados na biografia do personagem (você não recebe a melhoria de atributo livre da biografia).

Estas melhorias de atributo não podem elevar um valor acima de 18. Se isto fosse ocorrer, em vez de elevá-lo, você pode aplicar a melhoria em outro atributo como se fosse uma melhoria livre – ou aplicá-la em um valor de atributo de 17 para alcançar 18 (descartando a melhoria excedente).

PASSO 3: REGISTRE VALORES E MODIFICADORES

Registre os valores finais e determine os modificadores de atributo conforme a Tabela 1–1. Quando seu personagem receber melhorias de atributo em níveis superiores, você as atribui normalmente, como qualquer outro personagem faria.

Passo 1 Crie um Conceito

Com qual tipo de herói você quer jogar? A resposta para esta pergunta pode ser simplesmente "um bravo guerreiro" ou complexa como "o filho de elfos andarilhos, crescido em uma cidade dominada por humanos e devotado a Sarenrae, deusa do sol". Considere a personalidade de seu personagem, rascunhe alguns detalhes sobre o passado dele e pense sobre como e por que ele se aventura. Para ajudar no processo, folheie as ancestralidades, biografias e classes disponíveis no Pathfinder. Os resumos nas páginas 22 e 23 podem ajudá-lo a encontrar seu conceito a partir de alguns elementos básicos de regra. Antes do início do jogo, é uma boa ideia que os jogadores discutam como seus personagens se conheceram e como poderão trabalhar em conjunto durante suas aventuras.

Você pode abordar seu conceito de personagem de várias formas diferentes. Quando tiver uma boa ideia do personagem que gostaria de interpretar, siga para o Passo 2 e comece a criar seu personagem.

Ancestralidade, Biografia, Classe ou Detalhes

Examine as ancestralidades, biografias e classes de personagem. Se alguma delas lhe parecer interessante, é muito fácil construir um conceito de personagem em torno dessas opções. Os resumos das ancestralidades e classes nas páginas 22 e 23 dão uma breve visão geral destas opções (detalhes completos são apresentados nos Capítulos 2 e 3, respectivamente). Cada ancestralidade também possui várias heranças que podem refinar ainda mais seu conceito — um humano com um pai elfo ou orc, ou então um elfo ártico ou das florestas. Além disso, o jogo também oferece muitas biografias para sua escolha, representando a educação, a antiga profissão ou o meio de vida da família de seu personagem. As biografias são detalhadas a partir da página 60, ao final do Capítulo 2.

Criar um personagem em torno de uma ancestralidade, biografia ou classe específica é uma ótima e divertida maneira de interagir com o folclore do mundo. Você gostaria de criar um membro típico de uma ancestralidade ou classe, conforme descrito na seção relevante, ou preferiria jogar com um personagem que desafia as noções comuns sobre seu povo? Por exemplo: você poderia jogar com um anão que admira e incita mudanças ou com um ladino performático capaz de feitos incríveis de acrobacia que não tem interesse em esgueirar-se por aí sem chamar atenção.

Você pode definir seu conceito a partir de qualquer aspecto dos detalhes de um personagem. Você pode usar a interpretação para desafiar não apenas as normas do mundo fictício de Pathfinder, mas também as normas sociais do mundo real. Seu personagem pode desafiar noções de gênero, explorar identidades culturais, ter uma deficiência ou qualquer combinação destas sugestões. Seu personagem pode viver qualquer vida que você quiser.

Fé

Talvez você queira jogar com um personagem devoto de uma divindade específica. O Pathfinder é um mundo rico com uma enorme variedade de fés e filosofias — como Cayden Cailean, o Herói Bêbado aventureiro de bom coração; Desna, a Canção das Esferas e deusa dos sonhos e das estrelas; e Iomedae, a Herdeira, deusa da honra, da justiça e da regência. As divindades maiores de Pathfinder são descritas nas páginas 437 a 440. Seu personagem pode ser extremamente dedicado a uma divindade, servindo-a como campeão ou clérigo. Ou ele pode ser um adorador leigo que aplica os ensinamentos de sua fé na vida cotidiana; ou talvez seja simplesmente filho de pais devotos, criado dentro da religião.

Seus Aliados

Você pode querer conversar com outros jogadores enquanto forma o conceito do seu personagem. Os personagens podem ter algo em comum em sua história — talvez sejam parentes, ou venham da mesma vila. Você pode discutir aspectos mecânicos com os outros jogadores, criando personagens cujas habilidades em combate complementam umas às outras. Sempre é útil que um grupo inclua personagens que causem dano, personagens que absorvem dano e personagens capazes de fornecer cura. Entretanto, as classes do Pathfinder oferecem muitas escolhas diferentes e cada tipo de personagem pode ser criado de várias maneiras distintas, portanto, não deixe estas amplas categorias restringirem suas opções.

Ancestralidades e Classes

Cada jogador aborda a criação de personagem de uma maneira diferente. Alguns querem um personagem que se encaixe bem na história, enquanto outros buscam uma combinação de habilidades que complementem umas às outras mecanicamente. Você pode até mesmo combinar estas duas abordagens. Não há jeito errado de criar um personagem!

Na próxima página você encontrará uma representação gráfica das ancestralidades e classes. Ela expõe algumas informações básicas para os jogadores que desejem aproveitar ao máximo seus atributos iniciais. A visão geral das ancestralidades na página 22 lista as melhorias e defeitos de atributos concedidos por cada uma. Você encontra mais informações sobre melhorias e defeitos de atributo em Atributos, na página 20.

Os resumos das classes nas páginas 22 e 23 indicam o atributo chave de cada classe, utilizado para calcular a potência de várias habilidades de classe. Quando escolhe uma classe, seu personagem recebe uma melhoria no atributo chave indicado. Este resumo também lista um ou mais atributos secundários importantes para membros dessa classe.

Tenha em mente que a biografia de um personagem também contribui para seus atributos, embora as suas melhorias de atributo sejam mais flexíveis que aquelas concedidas pelas classes. Para descrições das biografias disponíveis, veja as páginas 60 a 64.

Ficha de Personagem

Após desenvolver seu conceito de personagem, escreva algumas frases resumindo suas ideias na seção Anotações (localizada na terceira página de sua ficha de personagem). Registre também quaisquer detalhes que já tiver decidido, como o nome de seu personagem, nas linhas apropriadas na primeira página.

ANCESTRALIDADES

ANÃO	ELFO	GNOMO	GOBLIN	HALFLING	HUMANO
Anões são um povo robusto e atarracado, frequentemente devotados, ferozes e teimosos.	Elfos são um povo alto, esguio e longevo com uma forte tradição em arte e magia.	Gnomos são um povo baixo e vigoroso com uma curiosidade insaciável e hábitos excêntricos.	Goblins são um povo baixo e desorganizado, porém enérgico e obstinado. Foram vilificados e temidos por milênios.	Halflings são um povo pequenino e adaptável donos de grande curiosidade e humor notável.	Humanos são incrivelmente diversos. Alguns, como meio-elfos e meio-orcs, descendem de ancestrais não-humanos
MELHORIAS DE ATRIBUTO					
Constituição, Sabedoria, livre	Destreza, Inteligência, livre	Constituição, Carisma, livre	Destreza, Carisma, livre	Destreza, Sabedoria, livre	Dois incrementos de atributo livres
DEFEITO DE ATRIBUTO					
Carisma	Constituição	Força	Sabedoria	Força	–

CLASSES

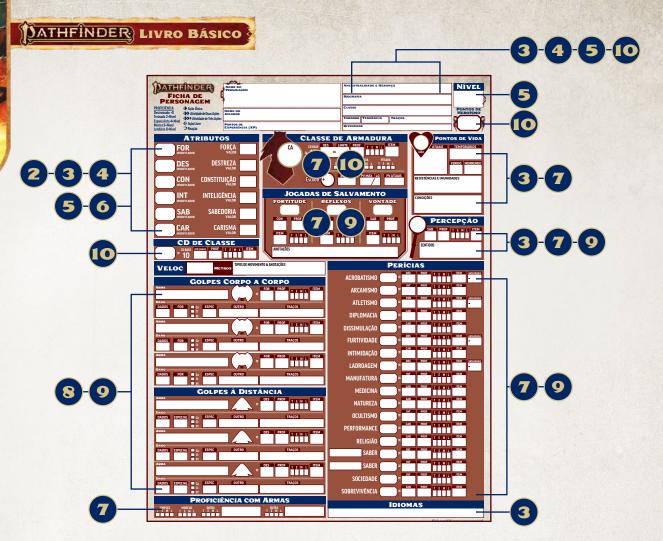
ALQUIMISTA	BÁRBARO	BARDO	CAMPEÃO
O alquimista arremessa bombas alquímicas e bebe concocções feitas por ele mesmo.	O bárbaro corre em fúria pelo campo de batalha, esmagando adversários com temeridade.	O bardo usa performances habilidades e segredos de ocultismo para distrair adversários e inspirar aliados.	O campeão é um combatente dedicado a uma divindade que usa seu poder divino para melhorar suas habilidades e proteger aliados.
ATRIBUTO CHAVE*			
Inteligência	Força	Carisma	Força
ATRIBUTOS SECUNDÁRIOS			
Constituição, Destreza	Constituição, Destreza	Constituição, Destreza	Carisma, Constituição

Classes

	Clérigo	Druida	Feiticeiro	Guerreiro
	O clérigo convoca o poder de uma divindade para conjurar magias que curam aliados ou ferem seus adversários.	O druida usa a magia do mundo natural para fortalecer aliados e subjugar inimigos.	O poder mágico do feiticeiro flui de seu sangue e se manifesta como magias e habilidades fantásticas.	O guerreiro é um mestre de armas, técnicas marciais e poderosas combinações de ataque.
Atributo Chave*	Sabedoria	Sabedoria	Carisma	Destreza ou Força
Atributos Secundários	Carisma, Constituição	Constituição, Destreza	Destreza, Constituição	Constituição

Classes

	Ladino	Mago	Monge	Patrulheiro
	O ladino é um mestre talentoso de malandragens que ataca seus inimigos quando eles menos esperam.	O mago é um estudioso cuja reserva de conhecimento arcano energiza suas habilidades e magias maravilhosas.	O monge porta os segredos das artes marciais, demonstrando-os através de proezas impressionantes no campo de batalha.	O patrulheiro é um mestre no uso de seus arredores, armadilhas e aliados animais para assolar inimigos.
Atributo Chave*	Destreza ou outro	Inteligência	Destreza ou Força	Destreza ou Força
Atributos Secundários	Carisma, Constituição	Destreza, Constituição	Constituição, Sabedoria	Constituição, Sabedoria

* Cada personagem recebe uma melhoria no atributo chave de sua classe.

PASSO 2 COMECE A DEFINIR SEUS ATRIBUTOS

Neste momento, você começa a definir os atributos de seu personagem. Examine a visão geral de atributos nas páginas 19 e 20 para mais informações sobre estes importantes aspectos de seu personagem e uma descrição do processo.

Os valores de atributo de seu personagem começam em 10. Conforme escolhe sua ancestralidade, biografia e classe, você os ajusta aplicando melhorias de atributo (que aumentam um valor em 2 pontos) e defeitos de atributo (que diminuem um valor em 2 pontos). Neste momento, simplesmente anote um 10 em cada valor de atributo e familiarize-se com as regras de melhorias e defeitos de atributo na página 20. Esta também é uma boa hora para identificar quais atributos serão os mais importantes para seu personagem. Veja Os Seis Atributos na página 19 e os resumos das classes nas páginas 22 e 23 para mais informações.

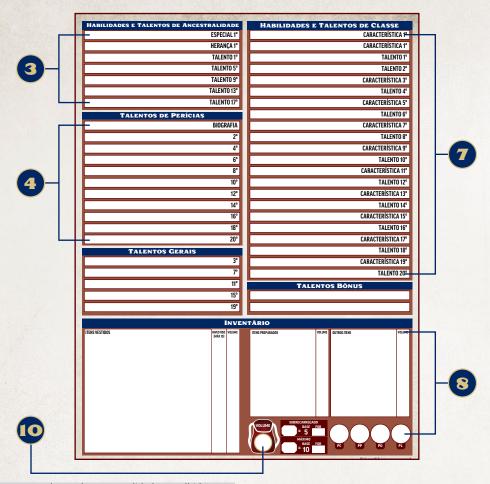
PASSO 3 SELECIONE UMA ANCESTRALIDADE

Selecione uma ancestralidade para seu personagem. Os resumos das ancestralidades na página 22 oferecerem uma visão geral das opções básicas de ancestralidade do Pathfinder (cada uma delas é completamente detalhada no Capítulo 2). A ancestralidade determina o tamanho, Velocidade e idiomas de seu personagem, além de também contribuir para seus Pontos de Vida. Cada ancestralidade também concede melhorias e defeitos de atributo para representar as aptidões básicas de seus membros.

Você fará quatro decisões para definir a ancestralidade de seu personagem:

- Selecionar a ancestralidade em si.
- Atribuir quaisquer melhorias de atributo livres e decidir se terá quaisquer defeitos voluntários.
- Selecionar uma herança dentre as disponíveis para essa ancestralidade, definindo ainda mais as características com as quais seu personagem nasceu.
- Escolher um talento de ancestralidade, representando uma habilidade que seu herói aprendeu enquanto jovem.

FICHA DE PERSONAGEM

Escreva sua ancestralidade e herança no espaço apropriado no topo da primeira página de sua ficha de personagem. Ajuste seus atributos conforme sua ancestralidade: adicione 2 pontos nos atributos que receberam uma melhoria e subtraia 2 pontos de um atributo se tiver recebido um defeito nele. Anote a quantidade de Pontos de Vida concedidos pela ancestralidade do personagem — posteriormente você adicionará mais a este valor nos próximos passos. Finalmente registre nos espaços apropriados o tamanho, Velocidade e idiomas de seu personagem. Se a ancestralidade do personagem lhe conceder habilidades especiais, escreva-as nos espaços apropriados — como visão no escuro na seção Sentidos da primeira página e magias inatas na quarta

página. Escreva o talento de ancestralidade escolhido na seção Talentos de Ancestralidade na segunda página de sua ficha de personagem.

4 Passo 4 Determine a Biografia

A biografia de seu personagem pode representar sua educação, uma aptidão aprimorada desde a juventude ou outro aspecto de sua vida antes de tornar-se um aventureiro. As biografias de personagem são descritas no Capítulo 2, a partir da página 60. Elas normalmente concedem duas melhorias de atributo (a primeira pode ser aplicada a um de dois atributos específicos e a segunda é de escolha livre), treinamento em uma perícia específica, treinamento em uma perícia de Saber e um talento de perícia específico.

Ficha de Personagem

Registre a biografia de seu personagem no espaço no topo da primeira página de sua ficha de personagem. Ajuste seus atributos conforme a biografia: adicione 2 pontos em quaisquer atributos que receberam uma melhoria. Anote o talento de perícia fornecido pela biografia na seção Talentos de Perícia na segunda página de sua ficha de personagem. Na primeira página, marque o campo "T" próximo ao nome da perícia recebida e o campo "T" próximo à perícia Saber para indicar que o personagem é treinado (então escreva o nome da perícia Saber concedida por sua biografia).

5 Passo 5 Escolha uma Classe

Neste momento você precisa decidir a classe de seu personagem. Uma classe fornece acesso a um conjunto de habilidades heroicas, determina a sua capacidade de luta e indica a sua facilidade de livrar-se ou evitar certos efeitos nocivos. Cada classe é detalhada por completo no Capítulo 3, mas os resumos nas páginas 22 e 23 fornecem uma visão geral de cada uma — inclusive sugerindo os atributos mais importantes para jogar com essa classe.

Você não precisa escrever todas as características de classe de seu personagem nesse momento. Você precisa somente saber com qual classe pretende jogar, o que determinará os atributos que serão mais importantes para seu personagem.

Ficha de Personagem

Escreva a classe de seu personagem no espaço no topo da primeira página de sua ficha de personagem, e então escreva "1" na caixa de Nível para indicar que seu personagem é de 1º nível. Próximo aos atributos, anote o atributo chave da classe e adicione 2 pontos ao valor desse atributo pela melhoria de atributo concedida por ela. Não se preocupe em registrar todo o resto das características e habilidades de classe de seu personagem agora – você fará isso no Passo 7.

OPCIONAL: FALHAS VOLUNTÁRIAS

Às vezes é divertido jogar com um personagem que possua um grande defeito, mesmo que a ancestralidade não imponha nenhum defeito. Ao aplicar as melhorias e defeitos de atributo de sua ancestralidade, você pode optar por sofrer dois defeitos de atributo adicionais. Se o fizer, você também recebe uma melhoria de atributo livre adicional. Estes defeitos podem ser atribuídos a qualquer atributo escolhido, mas não é permitido aplicar mais de um defeito ao mesmo atributo durante este passo (a menos que você aplique ambos os defeitos a um mesmo atributo ao qual já tenha recebido uma melhoria durante este passo). Neste caso, o primeiro defeito cancela a melhoria de atributo e o segundo defeito diminui o valor dele em 2 pontos. Da mesma forma, como uma exceção às regras normais para melhorias de atributo, você pode aplicar duas melhorias livres a um atributo que tenha recebido um defeito durante este passo; a primeira melhoria cancela o defeito de atributo e a segunda melhoria aumenta o valor dele em 2 pontos. Por exemplo: um anão normalmente recebe melhorias de atributo em Constituição e Sabedoria, além de um defeito em Carisma. Você poderia aplicar um defeito de atributo em Inteligência e o outro em Força, ou aplicar ambos os defeitos em Sabedoria. Contudo, você não poderia aplicar os dois defeitos de atributo adicionais em Carisma – afinal, esse atributo já recebeu o defeito de atributo comum aos anões durante este passo.

6 Passo 6 Defina seus Atributos

Agora que você já fez as principais escolhas mecânicas do seu personagem, é hora de finalizar seus atributos. Faça o seguinte:

- Primeiro, verifique se você aplicou todos as melhorias e defeitos de atributo apontados pelos passos anteriores (de sua ancestralidade, biografia e classe).
- Depois, aplique mais quatro melhorias de atributo aos valores de seu personagem. Cada melhoria deve ser aplicada em um atributo diferente, aumentando seu valor em 2 pontos.
- Por fim, registre seus valores de atributo iniciais e seus modificadores de atributo iniciais, conforme determinado pela Tabela 1–1: Modificadores de Atributo.
- Lembre-se que cada melhoria de atributo adiciona 2 pontos ao valor base de 10 e que cada defeito de atributo o diminui em 2 pontos. Você não deve ter nenhum valor de atributo inferior a 8 ou superior a 18.

FICHA DE PERSONAGEM

Escreva os valores de atributo iniciais de seu personagem nas caixas apropriadas para cada um deles. Registre o modificador de cada atributo na caixa à esquerda do nome apropriado.

7 Passo 7 Registre Detalhes da Classe

Agora, registre todos os benefícios e características de classe que seu personagem recebe da classe escolhida. Embora já tenha anotado seu atributo chave, tenha certeza de anotar as características de classe a seguir.

- Para determinar o total dos Pontos de Vida iniciais de seu personagem, some o valor dos Pontos de Vida recebidos de sua ancestralidade (escolhida no Passo 2) e o valor de Pontos de Vida recebidos de sua classe.
- A seção de Proficiências Iniciais de sua classe indica as graduações iniciais de seu personagem em várias áreas. Escolha as perícias em que seu personagem é treinado e registre-as junto das determinadas pela sua classe. Se sua classe concederia treinamento em uma perícia na qual já é treinado (normalmente devido à sua biografia), você pode selecionar outra perícia para ser treinado.
- Veja a tabela de progressão de classe na seção da classe escolhida para ver quais características de classe seu personagem ganha no 1º nível — lembre-se que você já escolheu sua ancestralidade e biografia. Algumas características de classe requerem que você faça escolhas adicionais, como selecionar magias, por exemplo.

FICHA DE PERSONAGEM

Escreva os Pontos de Vida totais de seu personagem na primeira página de sua ficha de personagem. Utilize os campos de proficiência (as caixas marcadas com “T”, “E”, “M” e “L”) em sua ficha de personagem para registrar suas proficiências iniciais em Percepção, jogadas de salvamento e nas perícias concedidas por sua classe; preencha a caixa “T” se seu personagem for treinado, ou “E” se seu personagem for especialista. Indique quais perícias adicionais você escolheu para seu personagem ser treinado ao marcar a caixa “T” de proficiência para cada perícia selecionada. Da mesma forma, registre as proficiências com armaduras de seu personagem na seção Classe de Armadura no topo da primeira página e suas proficiências com armas ao final dessa página. Registre todas as outras características e habilidades de classe na segunda página. Não se preocupe em finalizar todos os valores das estatísticas de seu personagem – você fará isso no Passo 9.

Passo 8 Compre Equipamentos

No 1º nível, seu personagem possui 15 peças de ouro (150 peças de prata) para gastar em armaduras, armas e outros equipamentos básicos. A classe de seu personagem lista os tipos de armas e armaduras nas quais ele é treinado (ou melhor!). Suas armas determinam quanto dano ele causa em combate, e sua armadura influencia sua Classe de Armadura; estes cálculos são cobertos em mais detalhes nos Passo 10. Não se esqueça de coisas essenciais como comida e equipamentos de viagem! Para mais informações sobre os equipamentos disponíveis e seus custos, veja o Capítulo 6.

FICHA DE PERSONAGEM

Após ter gastado a riqueza inicial de seu personagem, calcule quaisquer peças de cobre (pc), peças de prata (pp) e peças de ouro (po) remanescentes e escreva as quantidades na seção Inventário na segunda página. Registre as armas de seu personagem nas seções Golpes Corpo a Corpo e Golpes à Distância da primeira página (de acordo com a categoria da arma) e seus outros equipamentos na seção Inventário na segunda página de sua ficha de personagem. Você calculará os valores específicos para Golpes corpo a corpo e Golpes à distância com essas armas no Passo 9 e os valores adicionados à CA quando estiver vestindo a armadura no Passo 10.

Passo 9 Calcule Modificadores

A maioria das grandes decisões de seu personagem já foram feitas, resta apenas calcular os modificadores para cada uma das estatísticas a seguir. Se a sua graduação de proficiência em uma estatística for treinado, especialista, mestre ou lendário, seu bônus é igual ao seu nível de personagem mais outro valor baseado na graduação (2, 4, 6 e 8, respectivamente). Se seu personagem for destreinado, seu bônus de proficiência é +0.

PERCEPÇÃO

O modificador de Percepção de seu personagem mede o quão alerto ele é. Este modificador é igual ao seu bônus de proficiência em Percepção mais seu modificador de Sabedoria. Para mais informações sobre Percepção, veja a página 448.

JOGADAS DE SALVAMENTO

Para cada tipo de jogada de salvamento, some o bônus de proficiência de seu personagem em Fortitude, Reflexos e Vontade com o modificador do atributo associado com esse tipo de salvamento. Para jogadas de salvamento de Fortitude, utilize seu modificador de Constituição. Para jogadas de salvamento de Reflexos, utilize o seu modificador de Destreza. Para jogadas de salvamento de Vontade, utilize o seu modificador de Sabedoria. Depois, adicione quaisquer bônus ou penalidades de habilidades, talentos ou itens que sempre se aplicam ao salvamento (mas não modificadores, bônus ou penalidades que se aplicam apenas em determinas situações). Registre cada total na linha adequada para cada tipo de jogada de salvamento.

GOLPES CORPO A CORPO E À DISTÂNCIA

Encontre a área onde você anotou as suas armas corpo a corpo e à distância. Calcule o modificador para Golpear com essas armas e o dano causado por elas e anote esses valores nos espaços ao lado. O modificador utilizado no Golpe é igual ao bônus de proficiência do personagem com a arma mais um modificador de atributo (normalmente Força para Golpes corpo a corpo e Destreza para Golpes à distância). Você também soma quaisquer bônus de item da arma e quaisquer outros bônus ou penalidades permanentes. Você também precisa calcular o dano causado por cada Golpe da arma. Armas corpo a corpo normalmente somam seu modificador de Força em rolagens de dano, enquanto armas à distância podem adicionar parte ou todo o modificador de Força de seu personagem (dependendo dos traços da arma). Veja a seção de armas no Capítulo 6 para mais informações.

MAGIAS E CONJURAÇÃO

A maioria das classes pode conjurar algumas magias de foco, mas o bardo, clérigo, druida, feiticeiro e mago recebem a habilidade de conjuração, que os permite conjurar uma ampla variedade de magias. Se a classe de seu personagem conceder magias, você deve gastar tempo durante o Passo 7 para se familiarizar com as magias que ele conhece e como conjurá-las. A quarta página da ficha de personagem oferece um espaço para anotar a tradição mágica de seu personagem e sua graduação de proficiência em rolagens de ataque de magia e CDs de magia. Ela também fornece um amplo espaço para anotar as magias no repertório ou grimório de magias de seu personagem, ou então as magias preparadas mais frequentemente. Cada classe determina quais magias um personagem pode conjurar, como elas são conjuradas e quantas ele pode conjurar por dia, mas as magias em si e as regras detalhadas sobre conjuração são apresentadas no Capítulo 7.

PERÍCIAS

Na segunda caixa à direita do nome de cada perícia em sua ficha de personagem, há uma abreviação que lembra qual atributo é vinculado a essa perícia. Para cada perícia na qual seu personagem é treinado, você soma seu bônus de proficiência para essa perícia (tipicamente +3 para um personagem de 1º nível) ao modificador do atributo indicado, assim como quaisquer outros bônus e penalidades aplicáveis, para determinar o modificador total para essa perícia. Para perícias nas quais seu personagem é destreinado, utilize o mesmo método, mas seu bônus de proficiência é +0.

FICHA DE PERSONAGEM

Para determinar os valores de Percepção e jogadas de salvamento, escreva seu bônus de proficiência e o modificador do atributo apropriado nas caixas fornecidas e então registre o modificador total no espaço maior. Anote os bônus de proficiência, modificadores de atributo e modificadores totais de seus Golpes corpo a corpo e Golpes à distância na caixa após o nome de cada arma. Escreva também o dano de cada ataque no espaço logo abaixo, ao lado dos traços. Para cada perícia, registre o modificador do atributo relevante e o bônus de proficiência apropriado e depois escreva o modificador de perícia total nos espaços à esquerda.

Se seu personagem tiver quaisquer modificadores, bônus ou penalidades de talentos ou habilidades que sempre se aplicam, some-os aos modificadores totais. Para modificadores que se aplicarem apenas em determinadas situações, anote-os próximo aos modificadores totais.

10 PASSO 10 FINALIZE OS DETALHES

Finalmente, adicione os detalhes a seguir nos espaços apropriados da sua ficha de personagem.

TENDÊNCIA

A tendência de seu personagem é um indicador de sua moralidade e personalidade. Existem nove tendências possíveis no Pathfinder, demonstradas na Tabela 1–2: As Nove Tendências. O seu personagem recebe os traços correspondentes a quaisquer componentes de sua tendência diferentes de neutro. Isto pode afetar a forma como várias magias, itens e criaturas interagem com ele.

A tendência de seu personagem é medida em dois conjuntos de valores opostos: o primeiro eixo entre o bem e o mal e o segundo eixo entre ordem e caos. Um personagem que não se comprometa fortemente a um dos polos opostos (bem e mal, ordem e caos) é considerado neutro nesse eixo. Tenha em mente que tendência é um assunto complicado e que até mesmo atos considerados bondosos podem ser usados para propósitos nefastos e vice-versa. O MJ arbitra a maneira que ações específicas podem afetar a tendência do seu personagem.

Para jogar com um campeão, sua tendência deve ser permitida por sua divindade e causa (páginas 437 a 440 e 106 a 107). Para jogar com um clérigo, a tendência de seu personagem deve ser uma das permitidas por sua divindade (páginas 437 a 440).

Bem e Mal

Seu personagem possui tendência bondosa se considerar a felicidade dos outros acima da sua própria e se trabalhar de forma altruísta para ajudar os outros, mesmo que não sejam amigos ou familiares. Ele também é bondoso se valorizar a proteção dos outros, mesmo que isso o coloque em perigo. Seu personagem possui tendência maligna se estiver disposto a vitimar os outros para seu próprio benefício, e ainda mais se apreciar infligir ferimentos. Se seu personagem se enquadrar entre essas duas posições, ele provavelmente será neutro neste eixo.

Ordem e Caos

Seu personagem possui tendência ordeira se preferir consistência, estabilidade e previsibilidade à flexibilidade. Personagens ordeiros encaram a vida através de um sistema determinado, seja planejando meticulosamente suas atividades diárias, seguindo cuidadosamente um conjunto de leis oficiais (ou não-oficiais) ou aderindo estritamente a um código de honra. Por outro lado, se seu personagem preferir flexibilidade, criatividade e espontaneidade à consistência, ele possui tendência caótica — embora isto não signifique que ele tome decisões aleatoriamente. Personagens caóticos acreditam que pessoas ordeiras são muito inflexíveis — incapazes de julgar os fatores diferentes de cada situação ou se aproveitar de oportunidades inesperadas, enquanto personagens ordeiros, por sua vez, acreditam que os personagens caóticos são irresponsáveis e volúveis.

Muitos personagens ficam no meio termo entre esses extremos — obedecendo à lei ou seguindo um código de conduta em muitas situações, mas burlando as regras quando a situação exige. Se seu personagem estiver nesse meio termo, ele é neutro neste eixo.

Mudar Tendência

A tendência pode ser mudada durante o jogo conforme as crenças de um personagem mudam, ou quando você perceber que as ações de seu personagem refletem uma tendência diferente da escrita em sua ficha de personagem. Na maioria dos casos, você pode simplesmente mudar sua tendência e continuar jogando. Entretanto, se jogar com um clérigo ou campeão e a tendência de seu personagem mudar para uma não permitida pela divindade dele (ou causa, para campeões), seu personagem perderá algumas de suas habilidades de classe até se expiar (conforme descrito na classe).

Divindade

Escreva a divindade à qual seu personagem se devota, se houver. Campeões e clérigos devem adorar uma divindade. Veja as páginas 437 a 440 para mais informações sobre as divindades de Pathfinder.

Idade

Decida a idade de seu personagem e anote-a na terceira página da ficha de personagem. As descrições das ancestralidades no Capítulo 2 indicam as faixas de idade típicas de membros de cada uma das ancestralidades. Dentro dessas limitações, você pode jogar com um personagem de qualquer idade que quiser. Não é necessário fazer nenhum ajuste mecânico pela idade do personagem, mas você pode levá-la em consideração quando definir seus atributos iniciais e evolução futura. Personagens particularmente jovens podem mudar o tom de algumas ameaças do jogo, portanto, recomenda-se que os personagens sejam pelo menos jovens adultos.

Tabela 1-2: As Nove Tendências

	Bom	Neutro	Mau
Ordeiro	Ordeiro e Bom (OB)	Ordeiro e Neutro (ON)	Ordeiro e Mau (OM)
Neutro	Neutro e Bom (NB)	Neutro Verdadeiro (N)	Neutro e Mau (NM)
Caótico	Caótico e Bom (CB)	Caótico e Neutro (CN)	Caótico e Mau (CM)

Gênero e Pronomes

Personagens de todos os gêneros têm a mesma chance de se tornar aventureiros. Registre o gênero de seu personagem, se aplicável, e seus pronomes na terceira página da ficha de personagem.

CD de Classe

A CD de classe determina a dificuldade de determinadas habilidades concedidas pela classe de seu personagem. Esta CD é igual a 10 mais seu bônus de proficiência para essa CD de classe (+3 para a maioria dos personagens de 1º nível) mais o modificador do atributo chave da classe.

Pontos de Heroísmo

Seu personagem normalmente começa cada sessão de jogo com 1 Ponto de Heroísmo e pode ganhar Pontos de Heroísmo adicionais durante sessões ao realizar feitos heroicos ou planejar estratégias astutas. Seu personagem pode usar Pontos de Heroísmo para ganhar certos benefícios, como livrar-se da morte ou rerrolar um d20. Veja a página 467 para mais informações sobre Pontos de Heroísmo.

Classe de Armadura (CA)

A Classe de Armadura do seu personagem representa o quão difícil ele é de ser atingido em combate. Para calcular sua CA, some 10 mais o modificador de Destreza de seu personagem (até o limite de modificador de Destreza da armadura; veja a página 274), mais seu bônus de proficiência com a armadura vestida, mais o bônus de item da armadura na CA e quaisquer outros bônus ou penalidades permanentes.

Volume

O Volume máximo de seu personagem determina quanto peso ele pode carregar confortavelmente. Se estiver carregando um total de Volumes que exceda 5 mais seu modificador de Força, ele fica sobrecarregado. Um personagem não pode carregar um total de Volumes que exceda 10 mais seu modificador de Força. O Volume que seu personagem está carregando é igual à soma de todos seus itens; lembre-se que 10 itens leves correspondem a 1 Volume. Veja mais informações sobre Volume no Capítulo 6: Equipamentos.

Exemplo de Personagem

Este exemplo passo a passo ilustra o processo de criação de personagem em Pathfinder.

Passos 1 e 2

Calvin está criando seu primeiro personagem de Pathfinder. Após conversar com o resto do grupo, ele decide criar um anão druida. Após anotar algumas ideias, Calvin começa escrevendo 10 no valor de cada atributo.

Passo 3

Calvin confere a seção de anão no Capítulo 2. Ele registra as melhorias de atributo em seus valores de Constituição e Sabedoria (levando ambos a 12). Ele também aplica o defeito de atributo em seu Carisma, reduzindo-o a 8. Para sua melhoria de atributo livre, Calvin escolhe Destreza para melhorar suas defesas, elevando esse valor a 12. Ele também registra os 10 Pontos de Vida concedidos pela sua ancestralidade. A seguir, ele volta à sua ficha de personagem para registrar o tamanho, Velocidade, idiomas e a habilidade visão no escuro recebidas por ser um anão. Finalmente, ele escolhe sua herança, escrevendo "das rochas" ao lado de "anão". Finalmente, ele seleciona um talento de ancestralidade, Correr nas Rochas, para representar a forte conexão de seu personagem com as pedras.

Passo 4

Calvin gosta da ideia de um druida solitário, então confere as biografias e escolhe o nômade. Ele usa a primeira melhoria de atributo concedida pela biografia em Sabedoria, e aplica a melhoria de atributo livre em Constituição — elevando ambos para 14. Na segunda página, Calvin escreve "Certeza (Sobrevivência)" na linha de Biografia da área de Talentos de Perícia. Finalmente, ele retorna à primeira página e escreve "cavernas" ao lado da primeira perícia Saber e marca a caixa na coluna "T" tanto para essa perícia quanto para Sobrevivência.

Passo 5

Calvin escreve "druida" na linha da classe de sua ficha de personagem e preenche o número 1 na caixa de nível. A classe druida concede uma melhoria de atributo em seu atributo chave (Sabedoria), portanto, a Sabedoria de seu personagem é elevada para 16.

Passo 6

Calvin aplica mais quatro melhorias em seus valores de atributo para finalizar seus atributos iniciais. Após pensar um pouco, ele aplica a primeira em Sabedoria (elevando-a para 18), já que é o atributo mais importante para sua classe, e em aplica as outras melhorias em Força, Destreza e Constituição (levando-os a 12, 14 e 16, respectivamente) para deixá-lo melhor em combate. Calvin então confere a Tabela 1–1 para determinar os modificadores referentes a cada valor e anota todos seus valores e modificadores de atributo em sua ficha de personagem.

Passo 7

Enquanto anota os detalhes de sua classe, Calvin precisa decidir várias coisas. Ele começa registrando todas suas proficiências iniciais, marcando as caixas apropriadas nos campos de Classe de Armadura, Jogadas de Salvamento, Proficiências com Armas, Ataque de Magia e CD de Magia na ficha de personagem. Voltando às perícias, ele marca Natureza como treinado e percebe que, após selecionar sua ordem druídica, se torna treinado em outra perícia determinada por essa ordem. Ele então recebe mais três perícias para ser treinado (se tivesse um valor de Inteligência maior que 10, ele teria mais perícias). Ele decide por Atletismo, Diplomacia e Medicina, marcando todas como treinado. A seguir, ele soma os 8 Pontos de Vida da classe druida e os +3 de seu modificador de Constituição aos 10 Pontos de Vida recebidos de sua ancestralidade de anão para um impressionante total de 21 Pontos de Vida.

Seguindo para as características de classe, Calvin escreve empatia selvagem na área de habilidades e talentos de classe o talento Bloqueio com Escudo na área de talentos bônus. Ele anota o anátema que deve respeitar por ser um druida e registra o idioma Druídico na seção apropriada. A seguir, confere as ordens druídicas e decide pela ordem dos selvagens, que o concede sua última perícia treinada (Intimidação), a habilidade de conjurar *morfia selvagem* e o talento Aspecto Selvagem (que permite ele conjurar uma magia para se transformar em um animal). Calvin escreve estas magias na área de magias de foco de sua ficha de personagem e anota que possui 1 Ponto de Foco para conjurá-las.

Finalmente, um druida pode conjurar uma quantidade limitada de magias primais. Embora possa trocá-las toda manhã, Calvin está curioso, portanto, examina o Capítulo 7: Magias em busca de magias para preparar. Ele escreve cinco truques mágicos e duas magias de 1º nível, marcando-as como preparadas.

Passo 8

A seguir, Calvin segue para o Capítulo 6: Equipamentos. Ele é treinado em armaduras médias, mas como vestir armaduras de metal é anátema para druidas, ele escolhe um gibão de peles. Para armas, ele decide por uma lança, mas compra duas caso decida arremessar uma delas. Ele escreve tudo isto na frente de sua ficha de personagem. Calvin lista a lança sob seus Golpes corpo a corpo e à distância, e também escreve as guerras que recebe de morfia selvagem sob seus Golpes corpo a corpo, já que está certo de que irá conjurar essa magia muitas vezes. Ele anota o restante de seus equipamentos na seção do Inventário na segunda página, junto com as moedas que o restaram após comprar seus itens iniciais.

Passo 9

Calvin registra todos os modificadores de atributo para Percepção, jogadas de salvamento, Golpes e perícias. Ele então coloca "+3" na caixa marcada como "Prof" para indicar seu bônus de proficiência em cada estatística em que é treinado (1 de seu nível mais 2 por ser treinado) e "+5" em qualquer estatística em que for especialista. Depois ele soma seus modificadores para cada estatística.

Passo 10

Por fim, Calvin preenche os detalhes finais de seu personagem, anota sua tendência neutra e calcula sua CA e limites de Volume. Por último, mas não menos importante, ele preenche algumas informações de última hora sobre seu personagem e decide seu nome. Gar, o anão druida, está pronto para sua primeira aventura!

Subindo de Nível

O mundo de Pathfinder é um lugar perigoso, e seu personagem enfrentará bestas aterrorizantes e armadilhas mortais em sua jornada para tornar-se uma lenda. A cada desafio resolvido, um personagem ganha Pontos de Experiência (XP) que permitem que ele suba de nível. Cada nível concede melhores habilidades, resiliência aumentada e novas capacidades, permitindo que seu personagem enfrente desafios ainda maiores e continue a ganhar recompensas ainda mais impressionantes.

A cada vez que seu personagem alcançar 1.000 Pontos de Experiência, seu nível aumenta em 1. Em sua ficha de personagem, indique o novo nível ao lado do nome de sua classe e reduza seu total em 1.000 XP. Anote quaisquer Pontos de Experiência remanescentes após isso — eles são considerados para o total de seu próximo nível, deixando seu personagem a caminho de evoluir novamente!!

A seguir, retorne à seção de classe de seu personagem. Aumente seus Pontos de Vida totais pelo valor indicado em sua classe. Depois, confira a linha de seu novo nível na tabela de progressão da classe. Seu personagem ganha todas as habilidades listadas para o nível alcançado, incluindo novas habilidades específicas para sua classe e benefícios adicionais recebidos por todos os personagens ao subir de nível. Por exemplo, todos os personagens recebem quatro melhorias de atributo no 5º nível e a cada 5 níveis subsequentes.

Você encontra na seção de cada classe todas suas habilidades específicas, incluindo os talentos de classe (embora você também possa usá-los para selecionar um arquétipo, como descrito na página 219). A seção de sua classe de personagem também detalha como aplicar quaisquer melhorias de atributo e incrementos de perícia Sempre que receber um novo talento de ancestralidade, selecione um na lista de opções da seção da ancestralidade do seu personagem (no Capítulo 2). Sempre que receber um incremento de perícia, consulte o Capítulo 4 para decidir a qual perícia irá aplicá-lo. Sempre que receber um talento geral ou talento de perícia, escolha entre os talentos listados no Capítulo 5. Se puder conjurar magias, veja a seção de sua classe para instruções sobre como adicionar espaços de magia e novas magias. Também é uma boa ideia rever as magias de seu personagem no Capítulo 7 e conferir se elas possuem opções elevadas que podem ser conjuradas em seu novo nível.

Após ter feito todas as escolhas para seu novo nível de personagem, examine toda sua ficha de personagem e ajuste quaisquer valores que tenham mudado. No mínimo, todos seus bônus de proficiência aumentam em 1 ponto por você ter adquirido um novo nível, portanto, sua CA, rolagens de ataque, Percepção, jogadas de salvamento, modificadores de perícia, rolagens de ataque de magia e CDs de classe aumentam em pelo menos 1 ponto. Você pode precisar alterar outros valores devido a incrementos de perícia, melhorias de atributo ou características de classe que incrementem sua graduação de proficiência ou outras estatísticas em determinados níveis. Se uma melhoria de atributo aumentar o modificador de Constituição de seu personagem, recalcule seus Pontos de Vida máximos usando seu novo modificador de Constituição (tipicamente adicionando 1 Ponto de Vida por nível). Se uma melhoria de atributo aumentar o modificador de Inteligência de seu personagem, ele se torna treinado em uma perícia e idioma adicional. Alguns talentos concedem um benefício baseado em seu nível (como Vitalidade), e estes benefícios também são ajustados sempre que você ganhar um nível.

Você pode realizar os passos do processo de subir de nível na ordem que quiser. Por exemplo: se quiser selecionar Intrepidez Intimidante como seu talento de perícia de 10º nível mas possuir um valor de Força de apenas 14, você poderia primeiro aumentar seu valor de Força para 16 usando uma das melhorias de atributo recebidas no 10º nível e, somente depois, selecionar Intrepidez Intimidante como um talento de perícia no mesmo nível.

Lista de Verificação para Subir de Nível

Cada vez que ganhar um nível, certifique-se de fazer o seguinte:

- Aumente seu nível em 1 e subtraia 1.000 XP de seu total de XP.
- Aumente seu máximo de Pontos de Vida pelo valor listado em sua seção de classe no Capítulo 3.
- Acrescente as características de sua tabela de progressão de classe, incluindo melhorias de atributo e incrementos de perícia.
- Selecione talentos conforme indicado em sua tabela de progressão de classe. Para talentos de ancestralidade, veja o Capítulo 2. Para talentos de classe, veja a seção de sua classe no Capítulo 3. Para talentos gerais e talentos de perícia, veja o Capítulo 5.
- Adicione magias e espaços de magia se sua classe conceder a habilidade de conjuração. Veja o Capítulo 7 para as regras e descrições das magias.
- Aumente todos os bônus de proficiência em 1 ponto devido ao seu novo nível e faça outros aumentos em seus bônus de proficiência devido a incrementos de perícia ou outras características de classe. Aumente quaisquer outras estatísticas alteradas por melhorias de atributo ou outras habilidades.
- Ajuste os bônus de talentos e outras habilidades que sejam baseados em seu nível.

Capítulo 2: Ancestralidades & Biografias

A ancestralidade de seu personagem indica a qual povo ele pertence — sejam os diversos e ambiciosos humanos, os insulares e vivazes elfos, os tradicionalistas e familistas anões ou qualquer um dos outros povos de Golarion. A ancestralidade de um personagem e suas experiências antes da vida de aventureiro — representadas por uma biografia — são partes importantes de sua identidade — formando a sua visão de mundo e ajudando-o a encontrar seu lugar nele.

Um personagem possui uma ancestralidade e uma biografia, ambas selecionadas durante a criação do personagem. Uma vez escolhidas, sua ancestralidade e biografia não podem ser alteradas.

Este capítulo é dividido em três partes:

- **Ancestralidades** expressam a cultura de origem de seu personagem. Muitas ancestralidades possuem heranças — subgrupos com suas próprias características diferentes. Uma ancestralidade fornece melhorias de atributo (e talvez defeitos de atributo), Pontos de Vida, talentos de ancestralidade e às vezes habilidades adicionais.
- **Biografias**, a partir da página 60, descrevem o treinamento ou ambientes que seu personagem vivenciou antes de tornar-se um aventureiro. A biografia de seu personagem fornece melhorias de atributo, treinamento em perícia e um talento de perícia.
- **Idiomas**, a partir da página 65, permitem que seu personagem se comunique com as diversas criaturas e povos esquisitos e maravilhosos do mundo.

Seções de Ancestralidade

Cada seção inclui detalhes sobre uma ancestralidade e apresenta os elementos de regras descritos abaixo (todos estes, exceto heranças e talentos de ancestralidade, são listados em uma barra lateral).

Pontos de Vida

Esse campo indica a quantidade de Pontos de Vida que seu personagem recebe de sua ancestralidade no 1º nível. Você somará os Pontos de Vida de sua classe de personagem (incluindo seu modificador de Constituição) a este valor. Para mais detalhes sobre o cálculo de Pontos de Vida, veja o Passo 7: Registre Detalhes da classe, na página 26.

Tamanho

Este campo aponta o tamanho físico dos membros dessa ancestralidade. O tamanho Médio corresponde aproximadamente à variação de altura e peso de um humano adulto, enquanto Pequeno equivale a cerca de metade disso.

Velocidade

Esta seção lista a distância que um membro da ancestralidade pode percorrer cada vez que gastar uma ação (como Andar, por exemplo) para fazê-lo.

Melhorias de Atributo

Este campo indica os valores de atributo que aos quais você aplica melhorias de atributo quando você escolher essa ancestralidade para o personagem. A maioria das ancestralidades fornece melhorias a dois atributos especificados além de uma melhoria livre que pode ser aplicada a qualquer valor de atributo à sua escolha. Para mais informações sobre melhorias de atributo, veja a página 20.

Defeito de Atributo

Esta seção indica o valor ao qual você aplica um defeito de atributo quando cria um personagem desta ancestralidade. A maioria das ancestralidades, com exceção dos humanos, inclui um defeito de atributo. Para mais informações sobre defeitos de atributo, veja a página 20.

Idiomas

Este campo aponta os idiomas falados por membros da ancestralidade no 1º nível. Se seu modificador de Inteligência for +1 ou superior, você pode selecionar mais idiomas de uma lista predeterminada. Mais informações sobre idiomas podem ser encontradas na página 65.

Traços

Estes descritores não possuem nenhum benefício mecânico, mas são importantes para determinar a interação de certas magias, efeitos e outros aspectos do jogo com seu personagem.

Habilidades Especiais

Quaisquer outras indicações na barra lateral descrevem habilidades, sentidos e outras qualidades que todos os membros da ancestralidade manifestam. Essas áreas são omitidas em ancestralidades que não contam com regras especiais.

Heranças

Você seleciona uma herança no 1º nível, refletindo habilidades herdadas de seus ancestrais ou adquiridas por ter nascido ou crescido no ambiente de sua ancestralidade. Você pode possuir apenas uma herança e não pode mudá-la posteriormente. Uma herança não representa completamente uma cultura ou etnia – embora algumas culturas ou etnias possam contar com muitos ou poucos membros de uma herança específica.

Talentos de Ancestralidade

Esta seção apresenta os talentos de ancestralidade, que permitem a customização de seu personagem. Você recebe seu primeiro talento de ancestralidade no 1º nível e outros no 5º, 9º, 13º e 17º níveis; conforme indicado na tabela de progressão nas descrições de cada classe.

Os talentos de ancestralidade são organizados por nível. Como um personagem iniciante, você pode escolher somente talentos de ancestralidade de 1º nível, mas suas escolhas posteriores podem incluir quaisquer talentos de seu nível ou inferior. Alguns desses talentos às vezes incluem pré-requisitos — requerimentos aos quais seu personagem deve atender para selecionar esse talento.

Anão

Anões possuem uma reputação merecida como um povo estoico e austero, arraigado em cidadelas e cidades esculpidas de rocha sólida. Embora alguns os vejam como carrancudos artesãos de pedra e metal, apenas os anões e aqueles que os conhecem de perto compreendem o seu zelo irrefreável pelo trabalho e a sua dedicação à qualidade em vez de quantidade. Para um estranho eles podem parecer desconfiados e reclusos em seus clãs, mas os anões são calorosos e atenciosos com seus amigos e família — preenchendo seus salões com o som de risadas e martelos batendo em bigornas.

Anões são lentos para confiar em pessoas que não sejam de seu povo, mas esta cautela não existe sem motivo. Eles possuem uma longa história envolvendo exílio forçado de fortalezas ancestrais e lutas contra a depredação de adversários selvagens, especialmente gigantes, goblinoides, orcs e os horrores que habitam as profundezas sob a superfície. A confiança de um anão pode ser difícil de ser conquistada mas, uma vez cedida, torna-se forte como o ferro.

Se quiser um personagem implacável, que seja um aventureiro teimoso e inexorável, que mescla de tenacidade severa e sabedoria profunda — ou pelo menos uma convicção obstinada — você deve jogar com um anão.

Você Pode...

- Empenhar-se em preservar sua honra pessoal, não importa a situação.
- Apreciar a qualidade de manufatura de qualquer coisa e insistir em usar equipamentos de alta qualidade.
- Não hesitar ou recuar após comprometer-se a algo.

Outros Provavelmente...

- Consideram que você é obstinado — algo que pode ser encarado como uma qualidade ou defeito dependendo da pessoa.
- Assumem que você é especialista em todos os assuntos relacionados a trabalhos em pedra, mineração, metais preciosos e gemas.
- Reconhecem a ligação profunda que você possui com sua família, herança e amigos.

Descrição Física

Anões são baixos e atarracados, medindo cerca de 30 centímetros a menos que a maioria dos humanos. Eles são corpulentos, possuindo corpos largos e compactos. Anões de todos os gêneros se orgulham do comprimento de seus cabelos, frequentemente trançados em padrões intrincados, que podem representar clãs específicos. Uma barba longa é sinal de masculinidade e honra entre os anões, portanto, um anão macho sem barba é considerado fraco, pouco confiável ou algo ainda pior.

Anões normalmente alcançam a maturidade física em torno dos 25 anos de idade, embora sua cultura tradicionalista dê mais valor a completar as cerimônias de maturidade específicas a cada clã do que simplesmente alcançar uma certa idade. Tipicamente, um anão pode viver cerca de 350 anos.

Sociedade

Os antigos impérios na superfície governados pelos anões no passado ruíram há muito tempo, destruídos por inimigos orcs e goblinoides. Os anões dos dias de hoje ainda retêm muitas das qualidades que levaram seu povo à grandeza em tempos antigos: ferocidade, presença de espírito e dedicação ferrenha a várias empreitadas — incluindo batalhas, artesanato e forjar laços com seus amigos e família.

Embora a distância entre suas Cidadelas do Céu possa criar uma vasta divisão cultural entre vários clãs, a maioria das sociedades enânicas compartilha várias similaridades.

Quase todos os povos enânicos compartilham de uma paixão por trabalho em pedra, metal e gemas. A maioria é bastante habilidosa em arquitetura e mineração, e muitos compartilham um ódio por gigantes, goblinoides e orcs.

Poucos anões são vistos sem sua adaga de clã presa em seu cinto. Esta adaga é forjada pouco antes do nascimento de um anão e carrega a gema de seu clã. Um pai da criança usa esta adaga para cortar o cordão umbilical dela, fazendo dessa adaga a primeira arma a sentir seu sangue.

TENDÊNCIA E RELIGIÃO

Anões tendem a valorizar a honra e seguem rigorosamente as tradições de seus clãs e reinos. Eles possuem um forte senso de amizade e justiça, embora frequentemente sejam muito exigentes para considerar alguém seu amigo. Eles trabalham muito pesado e se divertem ainda mais — especialmente quando há cerveja forte envolvida.

O anão típico é ordeiro e bom ou ordeiro e neutro e prefere adorar divindades dessas tendências. Torag, deus do povo anão, é a principal divindade dos anões, embora a adoração a membros da família de Torag também seja comum.

NOMES

Anões honram suas crianças com os nomes de seus ancestrais ou de heróis enânicos do passado, e é bastante raro inventarem um nome ou nomearem uma criança com um nome de outra cultura. Quando se apresentam, os anões tendem a listar sua família e clã, além de quaisquer outras menções honrosas e conexões de sua família. Nomes enânicos geralmente contêm consoantes fortes e raramente possuem mais ou menos de duas sílabas.

Exemplos de Nomes

Agna, Bodill, Dolgrin, Edrukk, Grunyar, Ingra, Kazmuk, Kotri, Lupp, Morgrym, Rogar, Rusilka, Torra, Yangrit

Heranças de Anão

Com suas longas árvores familiares e fisiologias resistentes, anões orgulham-se bastante da resiliência que suas linhagens fornecem. No 1º nível, escolha uma das heranças enânicas abaixo.

ANÃO DA FORJA

Você possui uma adaptação notável a ambientes quentes, herdada de ancestrais que habitaram desertos ardentes ou câmaras vulcânicas subterrâneas. Isto lhe concede resistência a fogo igual à metade de seu nível (mínimo 1) e você trata efeitos ambientais de calor como se fossem um passo menos extremo (calor incrível se torna extremo, calor extremo se torna severo e assim por diante).

ANÃO GUARDIÃO DA MORTE

Seus ancestrais servem como guardiões de tumbas há muitas gerações, e você carrega o poder que eles cultivaram para combater a necromancia. Quando rolar um sucesso em uma jogada de salvamento contra um efeito de necromancia, trate o resultado como um sucesso crítico.

ANÃO DAS ROCHAS

Seus ancestrais viviam e trabalhavam entre as enormes e antigas rochas das montanhas ou nas profundezas da terra. Isto lhe torna sólido como uma rocha quando você planta seus pés. Você recebe +2 de bônus de circunstância em suas CDs de Fortitude ou Reflexos contra tentativas de Empurrar ou Derrubar feitas contra você. Este bônus também se aplica em jogadas de salvamento contra magias ou efeitos que tentem deixá-lo prostrado.

Além disso, se qualquer efeito fosse forçá-lo a mover-se 3 metros ou mais, você é movido apenas metade da distância.

ANÃO DE SANGUE ANCESTRAL

Os heróis enânicos de antigamente conseguiam ignorar as magias de seus inimigos, e parte dessa resistência manifesta-se em você. Você ganha a reação Invocar Sangue Ancestral.

INVOCAR SANGUE ANCESTRAL ⮌

Acionamento Você tenta uma jogada de salvamento contra um efeito mágico, mas ainda não efetuou a rolagem.

Pontos de Vida
10

Tamanho
Médio

Velocidade
6 metros

Melhorias de Atributo
Constituição
Sabedoria
Livre

Defeito de Atributo
Carisma

Idiomas
Comum
Enânico
Idiomas adicionais iguais a seu modificador de Inteligência (se positivo). Escolha entre Gnômico, Goblin, Jotun, Órquico, Subterrâneo, Terran e quaisquer outros idiomas aos quais você tenha acesso (como os idiomas prevalentes em sua região).

Traços
Anão
Humanoide

Visão no Escuro
Você enxerga na escuridão e sob luz fraca tão bem quanto é capaz de enxergar sob luz brilhante, embora sua visão na escuridão seja em preto e branco.

A resistência a magia inata de seus ancestrais manifesta-se repentinamente para logo após desaparecer lentamente. Você recebe +1 de bônus de circunstância na jogada de salvamento acionadora e até o final deste turno.

Anão de Sangue Forte

Seu sangue corre forte e vigorosamente, permitindo que você seja capaz de ignorar toxinas. Você adquire resistência a veneno igual à metade de seu nível (mínimo 1) e cada jogada de salvamento bem-sucedida contra uma aflição de veneno reduz o estágio dele em 2 passos (ou reduz em 1 passo para um veneno virulento). Cada sucesso crítico contra um veneno em progresso reduz o estágio dele em 3, ou em 2 no caso de um veneno virulento.

Talentos de Ancestralidade

Você recebe um talento de ancestralidade no 1º nível, e um talento de ancestralidade adicional a cada 4 níveis subsequentes (no 5º, 9º, 13º e 17º níveis). Como um anão, você pode selecionar dentre os talentos de ancestralidade a seguir.

1º Nível

Aptidão com Pedras — Talento 1

ANÃO

Você tem facilidade de perceber mesmo as menores inconsistências e técnicas manuais nas pedras ao seu redor. Você recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Percepção para notar trabalhos incomuns em pedra. Este bônus se aplica a testes para descobrir armadilhas mecânicas feitas de pedra ou escondidas na pedra.

Mesmo que não esteja usando a ação Buscar ou procurando, o MJ automaticamente rola um teste secreto para determinar se você percebe trabalho incomum em pedras em qualquer situação. Este teste não recebe o bônus de circunstância e sofre –2 de penalidade de circunstância.

Correr nas Rochas — Talento 1

ANÃO

Sua conexão inata com as rochas permite que você se mova habilmente por superfícies irregulares. Você pode ignorar terreno difícil causado por detritos e solo irregular feito de pedra e terra. Além disso, quando usar a perícia Acrobatismo para se Equilibrar sobre superfícies estreitas ou solo irregular composto de pedra ou terra, você não fica desprevenido. Ainda, quando rolar um sucesso em um teste de Acrobatismo, trate o resultado como um sucesso crítico.

Familiaridade com Armas Enânicas — Talento 1

ANÃO

Viver entre o seu povo instilou em você uma afinidade com armas adequadas para ataques pesados e incisivos, e hoje você prefere esse tipo de arma a outras mais elegantes. Você é treinado com machados de batalha, martelos de guerra e picaretas.

Você também obtém acesso a todas as armas enânicas incomuns. Para determinar sua proficiência, armas enânicas marciais são consideradas armas simples, enquanto armas enânicas avançadas são consideradas armas marciais.

Ferro Desimpedido — Talento 1

ANÃO

Você aprendeu técnicas desenvolvidas por seus ancestrais durante guerras antigas, permitindo-lhe vestir confortavelmente grandes armaduras. Ignore a redução em sua Velocidade de qualquer armadura que vestir.

Além disso, a qualquer momento em que fosse sofrer uma penalidade em sua Velocidade por alguma outra razão (como pela condição sobrecarregado ou por uma magia), deduza 1,5 metros dessa penalidade. Por exemplo, a condição sobrecarregado normalmente impõe –3 metros de penalidade em Velocidade, mas lhe impõe apenas –1,5 metros de penalidade. Se sua Velocidade sofrer múltiplas penalidades ao mesmo tempo, escolha apenas uma penalidade para reduzir.

Ódio Vingativo — Talento 1

ANÃO

Seu coração anseia por vingança contra aqueles que injustiçaram seu povo. Escolha um dos seguintes adversários ancestrais enânicos quando adquirir Ódio Vingativo: drow, duergar, gigante ou orc. Você recebe +1 de bônus de circunstância em rolagens de dano com armas e ataques desarmados contra criaturas que possuam esse traço. Se seu ataque fosse causar mais do que um dado de dano da arma (algo comum em níveis superiores ao 1º), o bônus é igual à quantidade de dados da arma ou do ataque desarmado.

Adicionalmente, se uma criatura obtiver sucesso crítico em um ataque e causar dano contra você, você recebe o bônus de dano contra essa criatura por 1 minuto (independentemente dela possuir o traço escolhido ou não).

Especial Seu MJ pode adicionar outros traços de criatura apropriados à sua lista de adversários ancestrais se a comunidade de seu personagem combater outros tipos de inimigos com frequência.

Saber Enânico — Talento 1

ANÃO

Você absorveu avidamente as histórias e tradições antigas de seus ancestrais, deuses e povo, estudando assuntos e técnicas passadas de geração em geração. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Manufatura e Religião. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em uma dessas perícias (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Você também se torna treinado em Saber Enânico.

5º Nível

Ardil com Armas Enânicas — Talento 5

ANÃO

Pré-requisitos Familiaridade com Armas Enânicas

Você aprendeu técnicas astutas para conseguir os melhores resultados de suas armas enânicas. Sempre que atingir um acerto crítico usando um machado de batalha, martelo de guerra, picareta ou qualquer arma enânica, você aplica o efeito de especialização de crítico da arma.

ROLAGEM DE PEDREGULHO ◆◆ TALENTO 5

ANÃO

Pré-requisitos Correr nas Rochas

Sua estrutura enânica permite que você empurre adversários da mesma forma que um grande pedregulho rola por uma caverna subterrânea. Dê um Passo para o quadrado de um adversário do seu tamanho ou inferior, e o adversário deve se mover para o espaço vazio diretamente atrás dele. O adversário deve se mover mesmo se isso colocá-lo em perigo. O adversário pode tentar uma jogada de salvamento de Fortitude contra sua CD de Atletismo para bloquear seu Passo. Se o adversário tentar esta jogada de salvamento, exceto se obtiver um sucesso crítico, ele sofre dano contundente igual ao seu nível mais seu modificador de Força.

Se o adversário não puder se mover para um espaço vazio (se estiver cercado por objetos sólidos ou outras criaturas, por exemplo), sua Rolagem de Pedregulho não surte efeito.

9º NÍVEL

CAMINHAR PELAS ROCHAS TALENTO 9

ANÃO

Você possui uma profunda conexão e reverência com pedras. Você ganha *mesclar-se às rochas* como uma magia divina inata de 3º nível e pode conjurá-la uma vez por dia.

Se possuir o talento de ancestralidade de anão Aptidão com Pedras, você pode tentar encontrar trabalhos incomuns e armadilhas em pedras que exijam proficiência lendária em Percepção. Se possuir Aptidão com Pedras e proficiência lendária em Percepção, você mantém o bônus de Aptidão com Pedras e não sofre os –2 de penalidade quando o mestre realizar automaticamente um teste secreto para determinar se você percebe um trabalho incomum em pedra.

FIRMEZA DA MONTANHA TALENTO 9

ANÃO

Sua robustez lhe permite suportar muito mais punição do que outros seriam capazes. Aumente seus Pontos de Vida máximos em um valor igual ao seu nível. Você também reduz em 1 ponto a CD de testes de recuperação quando estiver sofrendo a condição morrendo.

Se também possuir o talento Vitalidade, os Pontos de Vida recebidos pelos dois talentos são cumulativos e você reduz a CD de testes de recuperação em 4 pontos.

13º NÍVEL

ESPECIALIDADE COM ARMAS ENÂNICAS TALENTO 13

ANÃO

Pré-requisitos Familiaridade com Armas Enânicas

Sua afinidade enânica se combina com seu treinamento dedicado e incessante, resultando em uma grande habilidade com armas enânicas. Sempre que receber uma característica de classe que concede proficiência de especialista ou maior em determinadas armas, você também recebe essa proficiência com machados de batalha, martelos de guerra, picaretas e com todas as armas enânicas nas quais for treinado.

ANÕES AVENTUREIROS

Anões aventureiros tendem a trabalhar como caçadores de tesouro ou mercenários. Eles frequentemente deixam suas cidadelas e cidades subterrâneas à procura de tesouros para enriquecer sua terra natal ou buscando reivindicar tesouros enânicos há muito perdidos ou terras tomadas pelos inimigos de seu povo.

Biografias típicas para um anão incluem acólito, artesão, combatente, mercador e mineiro. Anões se destacam em muitas das classes marciais, como bárbaro, guerreiro, monge e patrulheiro, mas também tornam-se excelentes clérigos e druidas.

Elfo

Como um povo antigo, elfos presenciaram enormes mudanças e possuem uma perspectiva única, que só é possível ao testemunhar o arco da história. Após deixarem o mundo em tempos antigos, eles retornaram a uma terra quase irreconhecível e ainda lutam para reivindicar seus lares ancestrais — especialmente aquelas invadidas por demônios terríveis. Para alguns, os elfos são alvo de admiração — graciosos e belos, com imenso talento e conhecimento. Contudo, os próprios elfos dão muito mais importância à sua liberdade pessoal do que a viver segundo estes ideais.

Elfos combinam uma graça extraterrena, intelecto apurado e um charme misterioso de uma forma intensamente atrativa para membros de outras ancestralidades. Eles frequentemente são vorazes intelectualmente, embora seus estudos cheguem a níveis de detalhamento que a maioria dos povos de vida curta considera excessivo ou ineficiente. Valorizando gentileza e beleza, elfos sempre se esforçam para melhorar suas maneiras, aparência e cultura.

Os elfos geralmente são pessoas privadas, imersos nos segredos de seus bosques e entre seus grupos familiares. Eles são lentos para formar amizades fora de seu povo, mas por uma razão específica: os elfos se sintonizam de forma sutil e profunda ao ambiente e a seus companheiros. Essa sintonia tem um certo componente físico, mas não se restringe apenas a isso. Elfos que vivem entre povos de vida curta costumam desenvolver uma percepção enviesada de sua própria mortalidade, e frequentemente se tornam morosos após observarem o envelhecimento e morte de geração após geração de companheiros. Estes elfos são chamados de Abandonados.

Se quiser um personagem que seja mágico, místico e misterioso, você deve jogar com um elfo.

Você Pode...

- Cuidadosamente selecionar suas relações com pessoas de vidas mais curtas, seja mantendo uma distância emocional cuidadosa ou resignando-se a viver mais que eles.
- Adotar interesses especializados ou obscuros com o único propósito de dominá-los.
- Ter características como cor dos olhos, tom de pele, cabelo ou maneirismos que refletem o ambiente onde você vive.

Outros Provavelmente...

- Focam em sua aparência, seja admirando sua graça ou tratando-o como se fosse fisicamente frágil.
- Pressupõem que você pratica arquearia, conjura magias, combate demônios e é mestre em uma ou mais artes.
- Preocupam-se que você os despreze em segredo, ou sentem que você é condescendente e indiferente.

Descrição Física

Embora geralmente sejam mais altos que humanos, elfos possuem uma graça frágil acentuada por traços alongados e orelhas pontudas. Seus olhos são largos e amendoados, com pupilas grandes de cores vibrantes que ocupam toda a área visível de seu olho. Estas pupilas os confere uma aparência alienígena e uma visão bastante aguçada mesmo em ambientes de pouca luz.

Elfos gradualmente se adaptam ao ambiente e a seus companheiros, frequentemente características físicas que reflitam seus arredores. Um elfo que viveu séculos em florestas primitivas, por exemplo, pode exibir cabelos verdejantes e dedos rugosos enquanto um que tenha vivido em um deserto pode ter pele e pupilas douradas. A moda élfica, como os próprios elfos, tende a refletir seus arredores. Elfos vivendo em florestas e outros locais ermos vestem roupas que combinam com o terreno e a flora de seus lares, enquanto aqueles que vivem em cidades tendem a vestir a última moda.

Elfos alcançam a maturidade física em torno dos 20 anos de idade, embora não sejam considerados completamente maduros emocionalmente por outros elfos até completarem seu primeiro século de vida. Nesse ponto o elfo já terá vivenciado mais experiências, exercido algumas ocupações e vivido mais do que uma geração inteira dos povos de vida curta. Tipicamente, um elfo pode viver cerca de 600 anos.

Sociedade

A cultura élfica é absorta, rica e está em declínio. Sua sociedade atingiu o ápice milênios atrás, muito antes de abandonarem este mundo para escapar de uma grande calamidade. Eles podem ter retornado há algum bom tempo, mas reconstruir não é tarefa fácil nem rápida. Sua paciência e curiosidade intelectual inata faz dos elfos excelentes sábios, filósofos e magos, e suas sociedades são baseadas em seu inerente senso de admiração e vasto conhecimento. A arquitetura élfica exibe uma profunda apreciação da beleza, e as cidades élficas são maravilhosas obras de arte.

Elfos possuem ideais profundamente arraigados de individualidade, permitindo que cada um deles explore várias ocupações antes de se dedicar à atividade, carreira ou paixão de sua preferência. Elfos nutrem um ressentimento notório contra seus rivais – algo que eles chamam de *ilduliel*. Às vezes, com o tempo, estas relações antagônicas acabam resultando em amizades.

Tendência e Religião

Elfos são frequentemente emotivos e caprichosos, embora mantenham altos ideais em seus corações. Por isso, muitos são caóticos e bons. Eles preferem divindades que também apreciem a arte e o misticismo. Desna e Shelyn são suas divindades favoritas — a primeira por seu senso de admiração e a última por sua apreciação das artes. Calistria é a mais notória das divindades élficas, já que representa muitos dos ideais tipicamente élficos levados ao extremo.

Nomes

Cada elfo mantém seu nome pessoal em segredo, conhecido apenas entre sua família. Eles se apresentam para outras pessoas usando um apelido, que podem mudar por causa de eventos da sua vida ou mesmo por simples capricho. Um único elfo pode ser conhecido por vários nomes, criados em diferentes épocas ou regiões. Nomes élficos são compostos de várias sílabas e são feitos para fluírem liricamente — pelo menos na língua élfica. É tão comum que terminem em "-el" ou "-ara" que outras culturas às vezes evitam nomes com essas terminações, para não soarem "élfico demais".

Exemplos de Nomes

Aerel, Amrunelara, Caladrel, Dardlara, Faunra, Heldalel, Jathal, Lanliss, Oparal, Seldlon, Soumral, Talathel, Tessara, Variel, Yalandlara, Zordlon

Heranças de Elfo

Elfos vivem vidas longas e adaptam-se ao ambiente que habitarem por um longo tempo. No 1º nível, escolha uma das heranças élficas abaixo.

Elfo Ártico

Você habita nas profundezas do norte congelado e adquiriu uma resiliência incrível contra ambientes frios, adquirindo resistência a frio igual à metade de seu nível (mínimo 1). Você trata efeitos ambientais de frio como se fossem um passo menos extremo (frio incrível se torna extremo, frio extremo se torna severo e assim por diante).

Elfo das Cavernas

Você nasceu ou passou muitos anos em túneis subterrâneos ou cavernas onde a luz é escarça. Você adquire visão no escuro.

Elfo das Florestas

Você é adaptado à vida nas florestas ou nas selvas e sabe escalar árvores e usar a folhagem em seu favor. Quando Escalar árvores, vinhas e outras folhagens, você

Pontos de Vida
6

Tamanho
Médio

Velocidade
9 metros

Melhorias de Atributo
Destreza
Inteligência
Livre

Defeito de Atributo
Constituição

Idiomas
Comum
Élfico
Idiomas adicionais iguais a seu modificador de Inteligência (se positivo). Escolha dentre Celestial, Dracônico, Gnoll, Gnômico, Goblin, Órquico, Silvestre e quaisquer outros idiomas aos quais você tenha acesso (como os idiomas prevalentes em sua região).

Traços
Elfo
Humanoide

Visão na Penumbra
Você enxerga sob luz fraca tão bem quanto é capaz de enxergar sob luz brilhante, ignorando a condição ocultado devido a luz fraca.

se move à metade de sua Velocidade em um sucesso e à sua Velocidade total em um sucesso crítico (e se move à sua Velocidade total em um sucesso se possuir Escalada Rápida). Isto não o afeta se você estiver usando uma Velocidade de escalada.

Você sempre pode usar a ação Obter Cobertura enquanto estiver em terreno de floresta, mesmo que não esteja próximo a um obstáculo que ofereceria cobertura.

ELFO DOS SUSSURROS

Sua audição é extremamente aguçada, capaz de detectar até mesmo os sussurros mais baixos. Enquanto puder ouvir normalmente, você pode usar a ação Buscar para sentir criaturas indetectadas em um cone de 18 metros em vez de em um cone de 9 metros padrão. Você também recebe +2 de bônus de circunstância quando usa a ação Buscar para localizar criaturas indetectadas que possa ouvir a até 9 metros com uma ação Buscar.

ELFO VIDENTE

Você possui uma habilidade inata para detectar e compreender fenômenos mágicos. Você pode conjurar o truque mágico *detectar magia* como uma magia arcana inata à vontade. Um truque mágico é elevado para um nível de magia igual à metade de seu nível arredondado para cima.

Adicionalmente, você recebe +1 de bônus de circunstância para Identificar Magia e Decifrar Escrita de natureza mágica. Estas ações de perícia geralmente usam as perícias Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião.

Talentos de Ancestralidade

Você recebe um talento de ancestralidade no 1º nível, e um talento de ancestralidade adicional a cada 4 níveis subsequentes (no 5º, 9º, 13º e 17º níveis). Como um elfo, você pode selecionar dentre os talentos de ancestralidade a seguir.

1º NÍVEL

ABANDONADO — TALENTO 1

ELFO

Testemunhar o envelhecimento e morte de seus amigos encheu você de uma pesada morosidade que o protege contra emoções nocivas Você recebe +1 de bônus de circunstância em jogadas de salvamento contra efeitos de emoção. Quando rolar um sucesso em uma jogada de salvamento contra um efeito de emoção, trate o resultado como um sucesso crítico.

ELFO LIGEIRO — TALENTO 1

ELFO

Seus músculos de caminhada são bastante trabalhados. Sua Velocidade aumenta em 1,5 metros.

FAMILIARIDADE COM ARMAS ÉLFICAS — TALENTO 1

ELFO

Você prefere arcos e outras armas elegantes. Você é treinado com arcos curtos, arcos curtos compostos, arcos longos, arcos longos compostos, espadas longas e rapieiras.

Você também obtém acesso a todas as armas élficas incomuns. Para determinar sua proficiência, armas élficas marciais são consideradas armas simples, enquanto armas élficas avançadas são consideradas armas marciais.

LONGEVIDADE ANCESTRAL — TALENTO 1

ELFO

Pré-requisitos pelo menos 100 anos de idade

Você acumulou uma ampla gama de conhecimento empírico ao longo dos anos. Durante suas preparações diárias, você pode refletir sobre suas experiências de vida para ganhar a graduação de proficiência treinado em uma perícia à sua escolha. Esta proficiência dura até você realizar suas preparações novamente. Como esta proficiência é temporária, você não pode usá-la como pré-requisito para um incremento de perícia ou alguma opção de personagem permanente (como um talento, por exemplo).

MAGIA EXTRATERRENA — TALENTO 1

ELFO

Seu misticismo élfico se manifesta como uma magia arcana simples, mesmo que você não seja formalmente treinado em magia. Escolha um truque mágico da lista de magias arcanas (página 307). Você pode conjurar este truque mágico como uma magia arcana inata à vontade. Um truque mágico é elevado para um nível de magia igual à metade de seu nível arredondado para cima.

SABER ÉLFICO — TALENTO 1

ELFO

Você estudou as artes élficas tradicionais, aprendendo sobre magia arcana e o mundo ao seu redor. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Arcanismo e Natureza. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em uma dessas perícias (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Você também se torna treinado em Saber Élfico.

SEMBLANTE INABALÁVEL — TALENTO 1

ELFO

Seu controle místico e meditações permitem que você resista a influências externas sobre sua consciência. Sempre que for afetado por um efeito mental que dura pelo menos 2 rodadas, você pode reduzir a duração em 1 rodada.

Você ainda precisa dormir naturalmente, mas trata suas jogadas de salvamento contra efeitos que lhe fariam cair em sono como um grau de sucesso melhor. Isto protege somente contra efeitos de sono, não contra outras formas de inconsciência.

5º NÍVEL

ELEGÂNCIA COM ARMAS ÉLFICAS — TALENTO 5

ELFO

Pré-requisitos Familiaridade com Armas Élficas

Você é sintonizado às armas de seus ancestrais élficos e é particularmente mortal em seu uso. Sempre que atingir um acerto crítico usando uma arma élfica (ou uma das armas listadas em Familiaridade com Armas Élficas), você aplica o efeito de especialização de crítico da arma.

PACIÊNCIA ETERNA — TALENTO 5

ELFO

Como resultado de sua longevidade, você tem um ritmo de trabalho compassado adequado à sua grande meticulosidade. Você pode voluntariamente gastar o dobro do tempo normal em um teste de Percepção ou perícia para obter +2 de bônus de circunstância nesse teste. Você também não trata um 1 natural como um resultado pior que o usual nestes testes; você obtém uma falha crítica apenas se seu resultado for 10 pontos menor que a CD. Por exemplo, você receberia estes benefícios se gastasse 2 ações para Buscar, o que normalmente usa 1 ação. Você pode obter estes benefícios durante uma exploração ao gastar o dobro de tempo do que o normal para explorar, ou em recesso ao gastar o dobro do tempo para realizar alguma tarefa.

O MJ pode determinar que uma situação não concede esse benefício se a demora for diretamente contraproducente para seu sucesso, como em uma negociação tensa com uma criatura impaciente.

9º NÍVEL

LONGEVIDADE DE ESPECIALISTA — TALENTO 9

ELFO

Pré-requisitos Longevidade Ancestral

Você continuou a refinar o conhecimento e perícias adquiridas durante sua longa vida. Quando escolher uma perícia para se tornar treinado com Longevidade Ancestral, você também pode escolher uma perícia na qual já é treinado e se tornar especialista nela. Esse benefício dura pelo mesmo tempo de sua Longevidade Ancestral.

Quando os efeitos de Longevidade Ancestral e Longevidade de Especialista terminarem, você pode retreinar um de seus incrementos de perícia. O incremento de perícia recebido por este retreino deve torná-lo treinado na perícia escolhida com Longevidade Ancestral ou especialista na perícia escolhida com Longevidade de Especialista.

PASSADA ÉLFICA ◆ — TALENTO 9

ELFO

Você se move em uma dança graciosa, e mesmo seus passos suaves são mais largos. Você pode Dar um Passo de 1,5 metros duas vezes gastando uma única ação.

13º NÍVEL

ESPECIALIDADE COM ARMAS ÉLFICAS — TALENTO 13

ELFO

Pré-requisitos Familiaridade com Armas Élficas

Sua afinidade élfica se combina com seu treinamento duradouro, resultando em uma grande habilidade com armas élfica. Sempre que receber uma característica de classe que concede proficiência de especialista ou maior em determinadas armas, você também recebe essa proficiência com arcos curtos, arcos curtos compostos, arcos longos, arcos longos compostos, espadas longas, rapieiras e com todas as armas élficas nas quais for treinado.

LONGEVIDADE UNIVERSAL ◆ — TALENTO 13

ELFO

Pré-requisitos Longevidade de Especialista

Frequência uma vez por dia

Você aperfeiçoou sua habilidade de manter todas as perícias aprendidas durante sua longa vida, tornando-se treinado em praticamente todas perícias. Ao usar esse talento, você reflete sobre suas experiências de vida, alterando as perícias selecionadas com Longevidade Ancestral e Longevidade de Especialista.

ELFOS AVENTUREIROS

Muitos elfos se aventuram para encontrar beleza e descobrir coisas novas. Biografias típicas para um elfo incluem batedor, caçador, emissário, estudioso e nobre. Elfos frequentemente se tornam ladinos ou patrulheiros, aproveitando sua grande destreza, ou então alquimistas ou magos, explorando sua curiosidade intelectual.

Gnomo

Muito tempo atrás, os primeiros ancestrais gnomos emigraram do Primeiro Mundo, o reino das fadas. Embora não seja claro o motivo da peregrinação inicial dos gnomos para Golarion, esta linhagem féerica se manifesta nos gnomos modernos como um raciocínio bizarro, excentricidade, tendências obsessivas e algo geralmente visto como ingenuidade. As suas origens de outro mundo se refletem mais ainda em suas características físicas, como membros esguios, cabelos de cores brilhantes e traços faciais infantis e extremamente expressivos.

Sempre sedentos por novas experiências, os gnomos vagueiam constantemente — tanto mental quanto fisicamente — no esforço de evitar uma terrível doença que ameaça todo seu povo. Distantes da essência mágica do Primeiro Mundo que é crucial para a sua sobrevivência, os gnomos se tornam vulneráveis à aflição conhecida como Descoloramento. Ela atinge gnomos que deixam de sonhar, inovar e ter novas experiências. Gnomos se agarram a qualquer fonte de magia localizada na região onde habitam, tipicamente a magia primal — adequada à sua linhagem feérica. Porém, somente isto não é o suficiente para evitar o Descoloramento, a menos que eles suplementem esta magia com novas experiências. O Descoloramento lentamente drena a cor dos gnomos — literalmente. E isso os submerge em um estado de depressão profunda que eventualmente leva ao fim de suas vidas. Alguns poucos gnomos sobrevivem a este flagelo, transformando-se nos sobreviventes sábios, mas profundamente morosos, conhecidos como descoloridos.

Se quiser um personagem com entusiasmo sem limites e uma perspectiva feérica alienígena sobre moralidade e vida, você deve jogar com um gnomo.

Você Pode...

- Valorizar a aprendizagem e saltar de uma área de estudo para outra a qualquer momento.
- Entrar em ação antes de estar completamente ciente da situação.
- Falar, pensar e se mover rapidamente, e perder a paciência com aqueles que não conseguem acompanhá-lo.

Outros Provavelmente...

- Apreciam seu entusiasmo e a energia com a qual você aborda novas situações.
- Têm dificuldade para compreender suas motivações ou adaptar-se às suas rápidas mudanças de direção.
- O veem como imprevisível, inconstante, pouco confiável ou até mesmo negligente.

Descrição Física

A maioria dos gnomos mede pouco mais de 90 centímetros de altura e pesa pouco mais do que uma criança humana. Eles exibem uma ampla variedade de tons de pele, cabelos e cores naturais de olhos. Para gnomos que ainda não começaram a sofrer o Descoloramento, quase toda cor de cabelo e olhos (exceto o branco) é possível, com cores vibrantes sendo mais frequentes. A cor da pele tem menos variações e tende a tons terrosos e tonalidades rosadas, embora ocasionalmente possa ser verde, negra ou azul clara. Os olhos grandes e fortes músculos faciais dos gnomos os permitem ser particularmente expressivos em suas emoções.

Gnomos normalmente alcançam a maturidade física em torno dos 18 anos de idade, embora muitos mantenham uma curiosidade infantil sobre o mundo mesmo quando adultos. Um gnomo teoricamente pode viver indefinidamente enquanto evitar o Descoloramento, mas na prática gnomos raramente vivem mais do que cerca de 400 anos.

Sociedade

Embora a maioria dos gnomos adote algumas das práticas culturais da região em que vivem, eles tendem a ser exigentes, ajustando suas comunidades para se encaixarem com sua própria lógica feérica. Isto frequentemente faz com que a maioria das comunidades gnômicas sejam compostas quase inteiramente de gnomos, já que outros povos, desnorteados pelas decisões políticas

dos gnomos, acabam se mudando para outro lugar. Gnomos possuem poucos elementos culturais que considerariam inteiramente seus. Não há nenhum reino ou nação gnômica na superfície de Golarion, e os próprios gnomos não saberiam sequer o que fazer se tivessem um desses.

Por necessidade, poucos gnomos se casam para a vida inteira, permitindo que os relacionamentos cheguem ao seu fim natural e a um término amigável — afinal, novas experiências ajudam a evitar o Descoloramento. Embora famílias gnômicas tendam a ser pequenas, muitas de suas comunidades educam as crianças de forma comunitária, com limites familiares bem fluidos. Conforme os adultos viajam e abandonam suas habitações, adolescentes sem relação familiar se unem, convivendo juntos em famílias adotadas.

Tendência e Religião

Embora gnomos sejam trapaceiros impulsivos com motivações inescrutáveis e métodos confusos, muitos deles tentam fazer do mundo um lugar melhor. Eles são propensos a fortes manifestações emocionais, e frequentemente são bondosos, mas raramente ordeiros. Os gnomos geralmente adoram divindades que valorizam a individualidade e a natureza, como Cayden Cailean, Desna, Gozreh e Shelyn.

Nomes

Os nomes dos gnomos podem ser bastante complexos e polissilábicos. Eles têm pouco interesse em nomes de família, e a maioria das crianças recebem seus nomes puramente pelo capricho de seus pais. Gnomos raramente se preocupam com a facilidade da pronúncia de seus nomes, frequentemente recebendo apelidos curtos de seus colegas. Alguns até mesmo colecionam e anotam estes apelidos em diários. Entre os gnomos, quanto mais curto o nome, mais feminino ele é considerado.

Exemplos de Nomes

Abroshtor, Bastargre, Besh, Fijit, Halungalom, Krolmnite, Neji, Majet, Pai, Poshment, Queck, Trig, Zarzuket, Zatqualmie

Heranças de Gnomo

Gnomos são uma coleção diversa de pessoas excêntricas, contando com todos os tipos de descendências peculiares entre suas linhagens. No 1º nível, escolha uma das heranças gnômicas abaixo.

Gnomo Camaleão

A cor de seu cabelo e pele é mutável, possivelmente devido a magia latente. Você pode mudar lentamente a cor base e sua saturação — a coloração pode ser diferente por todo seu corpo, permitindo que você crie padrões ou outros esquemas de cores. Você gasta uma ação única para mudanças localizadas menores e até uma hora para mudanças dramáticas por todo seu corpo. Enquanto você dorme, as cores mudam sozinhas de acordo com seus sonhos, dando-lhe uma coloração inusitada a cada manhã. Quando está em uma área onde sua coloração é levemente similar à do ambiente (por exemplo, verde escuro em uma floresta), você pode usar a ação única para fazer mudanças menores localizadas para se misturar aos arredores. Isto lhe concede +2 de bônus de circunstância em testes de Furtividade até seus arredores mudarem de coloração ou padrão.

Gnomo Manancial

Alguma outra fonte de magia exerce uma maior influência sobre você do que a magia primal de sua linhagem feérica. Essa conexão vem de alguma origem diferente: um outro plano ou canção antiga ocultista; de uma divindade, celestial ou ínfero; de uma magia efluente deixada por uma guerra mágica; ou de uma antiga runa mágica.

Escolha a tradição mágica arcana, divina ou ocultista. Você ganha um truque mágico da lista de magias dessa tradição mágica (páginas 307 a 315). Você pode conjurar esta magia como uma magia inata à vontade, como uma magia de sua tradição escolhida. Um truque mágico é elevado para um nível de magia igual à metade de seu nível arredondado para cima. Sempre que ganhar uma magia primal inata de um talento

Pontos de Vida
8

Tamanho
Pequeno

Velocidade
7,5 metros

Melhorias de Atributo
Constituição
Carisma
Livre

Defeito de Atributo
Força

Idiomas
Comum
Gnômico
Silvestre
Idiomas adicionais iguais a seu modificador de Inteligência (se positivo). Escolha dentre Dracônico, Élfico, Enânico, Goblin, Jotun, Órquico e quaisquer outros idiomas aos quais você tenha acesso (como os idiomas prevalentes em sua região).

Traços
Gnomo
Humanoide

Visão na Penumbra
Você enxerga sob luz fraca tão bem quanto é capaz de enxergar sob luz brilhante, ignorando a condição ocultado devido a luz fraca.

de ancestralidade de gnomo, troque a tradição primal da magia recebida para sua tradição escolhida.

GNOMO SENSITIVO

Você vê todas as cores mais brilhantes, ouve todos os sons mais nitidamente e especialmente sente todos os cheiros com detalhes incríveis. Você recebe um sentido especial: um faro impreciso com alcance de 9 metros. Isto permite que você use seu sentido de olfato para determinar a localização exata de uma criatura (como explicado na página 465). O MJ normalmente dobrará o alcance se você estiver na direção do vento em relação à criatura ou o dividirá pela metade se estiver na direção oposto do vento em relação à criatura.

Adicionalmente, você recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Percepção sempre que tentar localizar uma criatura indetectada que estiver no alcance de seu faro.

GNOMO TOCADO-PELAS-FADAS

O sangue das fadas é extremamente forte em você, tornando-o praticamente uma delas. Você recebe o traço fada além dos traços gnomo e humanoide. Escolha um truque mágico da lista de magias primais (página 314). Você pode conjurar este truque mágico como uma magia primal inata à vontade. Um truque mágico é elevado para um nível de magia igual à metade de seu nível arredondado para cima. Uma vez por dia, você pode trocar este truque mágico para um diferente da mesma lista ao meditar para realinhar-se com o Primeiro Mundo; esta é uma atividade de 10 minutos que possui o traço concentração.

GNOMO UMBRAL

Uma conexão com os gnomos das profundezas subterrâneas (conhecidos como svirfneblin), fadas sombrias ou outra fonte mágica permite que você enxergue na escuridão completa. Você adquire visão no escuro.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE

Você recebe um talento de ancestralidade no 1º nível, e um talento de ancestralidade adicional a cada 4 níveis subsequentes (no 5º, 9º, 13º e 17º níveis). Como um gnomo, você pode selecionar dentre os talentos de ancestralidade a seguir.

1º NÍVEL

COMPANHEIRO DAS FADAS — TALENTO 1

GNOMO

Sua ligação próxima com as fadas lhe garante uma recepção mais calorosa das criaturas do Primeiro Mundo e lhe fornece ferramentas para frustrar os truques delas. Você recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Percepção e jogadas de salvamento realizados contra fadas.

Adicionalmente, sempre que encontrar uma criatura fada em uma situação social, você pode imediatamente realizar um teste de Diplomacia para Impressionar essa criatura sem precisar conversar por 1 minuto. Você sofre –5 de penalidade no teste. Se falhar, você pode conversar com ela por 1 minuto e realizar um novo teste ao final desse período (em vez de aceitar o resultado de uma falha ou falha crítica).

Especial Se tiver o talento de perícia Cumprimento Caloroso, você não sofre a penalidade em seu teste de Diplomacia imediato se o alvo for uma fada.

CÚMPLICE ANIMAL — TALENTO 1

GNOMO

Você cria uma conexão com um animal, que se torna magicamente ligado a você. Você adquire um familiar utilizando as regras da página 217. O tipo de animal fica à sua escolha, mas a maioria dos gnomos escolhe animais com uma Velocidade de escavação.

ELOCUCIONISTA DE ESCAVADORES — TALENTO 1

GNOMO

Você reconhece os sons de criaturas do solo como seu próprio idioma peculiar. Você pode fazer perguntas, receber respostas e usar a perícia Diplomacia com animais que tenham uma Velocidade de escavação, como cães-da-pradaria, esquilos-terrestre, texugos e toupeiras. O MJ determina quais animais são considerados escavadores para esta habilidade.

FAMILIARIDADE COM ARMAS GNÔMICAS — TALENTO 1

GNOMO

Você prefere armas ligadas a seu povo, como lâminas com formatos curvados e peculiares. Você é treinado com glaives e kukris.

Você também obtém acesso a todas as armas gnômicas incomuns. Para determinar sua proficiência, armas gnômicas marciais são consideradas armas simples, enquanto armas gnômicas avançadas consideradas são armas marciais.

MAGIA DO PRIMEIRO MUNDO — TALENTO 1

GNOMO

Sua conexão com o Primeiro Mundo lhe concede uma magia primal inata, muito similar à das fadas. Escolha um truque mágico da lista de magias primais (página 314). Você pode conjurar este truque mágico como uma magia primal inata à vontade. Um truque mágico é elevado para um nível de magia igual à metade de seu nível arredondado para cima.

OBSESSÃO GNÔMICA — TALENTO 1

GNOMO

Você pode ter uma natureza volúvel, mas mergulha de cabeça quando um tópico prende sua atenção. Selecione uma perícia de Saber. Você recebe a graduação de proficiência treinado nessa perícia. No 2º nível, você recebe a graduação de proficiência de especialista no Saber escolhido e no Saber concedido por sua biografia, se houver. No 7º nível você recebe a graduação de proficiência de mestre nestas perícias de Saber, e no 15º nível você recebe a graduação de proficiência lendário em ambas.

SENTIR ILUSÃO — TALENTO 1

GNOMO

Seus ancestrais viviam envoltos e encobertos em ilusões e, como resultado, você tem uma habilidade natural para

distinguir ilusões mágicas. Você recebe +1 de bônus de circunstância em testes de Percepção e salvamentos de Vontade contra ilusões.

Quando estiver a até 3 metros de uma ilusão que pode ser desacreditada, o MJ rola um teste secreto para você desacreditá-la mesmo que você não gaste uma ação para Interagir com a ilusão.

5º NÍVEL

ELOCUCIONISTA ANIMAL — TALENTO 5

GNOMO

Pré-requisitos Elocucionista de Escavadores

Você interpreta os sons produzidos por animais como conversas em vez de barulhos ininteligíveis e pode responder a eles. Você pode falar com todos os animais, não apenas com aqueles que possuem uma Velocidade de escavação. Você recebe +1 de bônus de circunstância para Impressionar animais (o que normalmente usa a perícia Diplomacia).

FONTE ENERGIZADA ◆ — TALENTO 5

GNOMO

Pré-requisitos reservatório de foco, pelo menos uma magia inata de uma herança gnômica ou talento de ancestralidade que compartilhe uma tradição com pelo menos uma de suas magias de foco

Frequência uma vez por dia

Sua magia interior fornece uma grande quantidade de energia, que você usa para se focar. Você recupera 1 Ponto de Foco, até o seu máximo normal.

INOVAÇÃO COM ARMAS GNÔMICAS — TALENTO 5

GNOMO

Pré-requisitos Familiaridade com Armas Gnômicas

Você produz resultados excepcionais empunhando armas inusitadas. Sempre que atingir um acerto crítico usando uma glaive, kukri ou qualquer arma gnômica, você aplica o efeito de especialização de crítico da arma.

9º NÍVEL

ADEPTO DO PRIMEIRO MUNDO — TALENTO 9

GNOMO

Pré-requisitos pelo menos uma magia primal inata

Sua magia feérica fica mais forte com o passar do tempo. Você adquire *fogo feérico* e *invisibilidade* como magias primais inatas de 2º nível. Você pode conjurar cada uma destas magias primais inatas uma vez por dia.

CONDUÍTE VIVAZ — TALENTO 9

GNOMO

Sua conexão com o Primeiro Mundo tornou-se maior, permitindo que a energia positiva de lá flua rapidamente através de você. Se descansar por 10 minutos, você ganha uma quantidade de Pontos de Vida igual ao seu modificador de Constituição × metade do seu nível. Esta quantidade se acumula com qualquer cura que você receber de Tratar Ferimentos.

13º NÍVEL

ESPECIALIDADE COM ARMAS GNÔMICAS — TALENTO 13

GNOMO

Pré-requisitos Familiaridade com Armas Gnômicas

Sua afinidade gnômica se combina com seu treinamento excêntrico, resultando em uma grande habilidade com armas gnômicas. Sempre que receber uma característica de classe que concede proficiência de especialista ou maior em determinadas armas, você também recebe essa proficiência com glaives, kukris e com todas as armas gnômicas nas quais for treinado.

GNOMOS AVENTUREIROS

A vida de aventuras é tanto uma escolha quanto uma necessidade para a maioria dos gnomos. Gnomos aventureiros frequentemente adquirem lembranças físicas e mentais que os ajudam a lembrar e reviver suas histórias mais emocionantes.

Gnomos frequentemente consideram as biografias apresentador, mercador ou nômade. Além dessas, as biografias apostador, encantador de animais, funileiro e taverneiro são bastante adequadas.

A conexão dos gnomos com a magia torna as classes conjuradoras tematicamente adequadas para você, especialmente classes que condizem com a tradição de suas magias primais inatas, como druida ou feiticeiro primal – embora gnomos mananciais possam escolher qualquer outra.

INTRODUÇÃO
ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
MAGIAS
ERA DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS
REGRAS DO JOGO
MESTRANDO
TESOUROS & MANUFATURA
APÊNDICE

Goblin

As histórias convolutas às quais outras pessoas se prendem não interessam aos goblins. Este povo pequeno vive no momento, e prefere histórias exageradas a registros concretos. Guerras que ocorreram algumas décadas atrás são praticamente história antiga. Incompreendidos pelos outros povos, os goblins são felizes à sua própria maneira. As virtudes dos goblins incluem ser presentes, criativos e honestos. Eles se esforçam em levar vidas cheias de satisfação em vez de preocuparem-se com o final de suas jornadas. Contar histórias, sem serem pedantes a respeito dos detalhes dos fatos. Eles podem ser baixos, mas sonham alto.

Goblins possuem reputação como criaturas simples que amam canções, fogo e refeições nojentas enquanto odeiam leitura, cachorros e cavalos — e esta descrição se encaixa perfeitamente em muitos. Entretanto, os goblins passaram por grandes mudanças e cada vez mais deles não se conformam a estes estereótipos. Mesmo os goblins mais viajados ainda exibem suas maneiras antigas de alguma forma, apenas em um grau mais sensato. Alguns goblins permanecem profundamente fascinados com fogo ou devoram sem medo uma refeição que reviraria o estômago de outras pessoas. Outros são inventores incansáveis e veem o lixo de seus companheiros como os componentes básicos de futuras engenhocas.

Embora a cultura dos goblins tenha mudado completamente, sua reputação pouco mudou. Por isso, goblins que viajam para cidades grandes são frequentemente alvo de escárnio, e muitos trabalham dobrado para provar seu valor.

Se quiser um personagem que seja excêntrico, entusiástico e que ama se divertir, você deve jogar com um goblin.

Você Pode...

- Se esforçar para provar que merece um lugar entre os outros povos civilizados, a fim de provar para eles e talvez até mesmo para você mesmo.
- Lutar com unhas e dentes — às vezes literalmente — para proteger a si e seus amigos do perigo.
- Aliviar as cargas emocionais pesadas que os outros carregam (e se entreter ao mesmo tempo) com palhaçadas e traquinagens.

Outros Provavelmente...

- Se esforçam para garantir que você não ateie fogo acidentalmente (ou intencionalmente) em muitas coisas.
- Pressupõem que você não consegue — ou não quer — ler.
- Se perguntam como você continua vivendo apesar das escolhas gastronômicas, comportamento imprudente e amor por fogo típicos de sua ancestralidade.

Descrição Física

Goblins são humanoides baixinhos com corpos largos, membros magricelas e cabeças exageradamente superdimensionadas com orelhas compridas e olhos vermelhos lustrosos. A sua pele varia de verde a cinza e azul, e eles frequentemente ostentam cicatrizes, furúnculos e brotoejas. Goblins medem cerca de 90 centímetros de altura, e a maioria deles é careca, com pouco ou nenhum pelo no corpo. Seus dentes irregulares caem e renascem constantemente, e seu metabolismo rápido significa que eles comem e cochilam frequentemente. Mutações também são mais comuns entre goblins que em outras ancestralidades, e eles consideram mutações particularmente salientes como um sinal de poder ou sorte.

Goblins normalmente alcançam a adolescência aos 3 anos de idade e a maturidade física cerca de 4 ou 5 anos depois. Goblins podem viver 50 anos ou mais, mas sem ninguém para protegê-los uns dos outros (e de si mesmos), poucos vivem por mais de 20 anos.

Sociedade

Goblins tendem a seguir líderes fortes, formando pequenas tribos. Estas tribos raramente contam com mais de cem

goblins, pois quanto maior uma tribo, mais diligente o líder deve ser para manter a ordem — algo notoriamente difícil. Com o surgimento de novas ameaças na região do Mar Interior, muitos anciões tribais vêm colocando seus costumes imprudentes de lado na esperança de forjar alianças em prol da sobrevivência de seu povo. Diversão e criatividade importam mais para goblins do que produtividade ou estudos, e seus acampamentos frequentemente irrompem em canções e risadas.

Goblins criam laços fortes com seus aliados, protegendo ferozmente os companheiros que os defenderam ou que ofereceram um ombro amigo. Goblins pressupõem — para a sua própria proteção — que serão maltratados por membros das ancestralidades mais altas (a quem chamam coloquialmente de “pernalongas”). É difícil para um goblin aprender a confiar em pernalongas, e apenas nos anos recentes essas parcerias têm passado a ser uma opção. Entretanto, sua atitude como povo está mudando rapidamente, e seus ciclos de vida curtos e memórias fracas os ajudam a adaptar-se rapidamente.

Tendência e Religião

Mesmo goblins bem-intencionados têm problemas em seguir as regras, então eles raramente são ordeiros. A maioria dos goblins aventureiros são caóticos e neutros ou caóticos e bons. A adoração organizada a divindades confunde os goblins, e a maioria deles prefere escolher suas próprias divindades — monstros poderosos, maravilhas naturais ou qualquer coisa que achem fascinante. Pernalongas podem possuir inúmeros livros a respeito de estruturas religiosas, mas para um goblin, qualquer coisa pode ser um deus se você quiser. Goblins que passam tempo entre pessoas de outras ancestralidades podem adotar algumas de suas crenças, portanto, muitos goblins aventureiros adotam a adoração a Cayden Cailean.

Nomes

Goblins possuem nomes simples. Um bom nome deve ser fácil de pronunciar, curto o suficiente para falar sem perder o fôlego e ser gostoso de dizer. O nomeador frequentemente escolhe uma palavra que rima com alguma coisa que ele gosta para facilitar a criação de canções. Como não existem tradições verdadeiras a respeito de nomes na cultura goblin, as crianças frequentemente se autonomeiam quando são velhos o suficiente para pronunciar algo próximo o bastante da fala.

Exemplos de Nomes

Ak, Bokker, Frum, Guzmuk, Krobby, Loohi, Mazmord, Neeka, Omgot, Ranzak, Rickle, Tup, Wakla, Yonk, Zibini

Heranças de Goblin

Goblins, especialmente aqueles de tribos diferentes, apresentam muitas diferenças fisiológicas, que eles tendem a descobrir apenas através de “experimentos” perigosos. No 1º nível, escolha uma das heranças goblin abaixo.

Goblin Bucho-de-Ferro

Você pode subsistir com comida que a maioria das pessoas consideraria apodrecida. Você pode manter-se alimentado com refeições ruins em um assentamento, desde que haja lixo disponível, sem usar a atividade de recesso Subsistir. Você pode comer e beber coisas enquanto estiver enjoado.

Você também recebe +2 de bônus de circunstância em jogadas de salvamento contra aflições, contra efeitos que imponham a condição enjoado e para remover essa condição. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Fortitude afetado por este bônus, trate o resultado como um sucesso crítico. Todos estes benefícios se aplicam somente quando a aflição ou condição resultar de algo que você ingeriu.

Goblin Couro-Chamuscado

Seus ancestrais sempre tiveram uma conexão com o fogo e uma pele mais espessa, permitindo que resistam a queimaduras. Você adquire resistência a fogo igual à metade de seu nível (mínimo 1). Você também pode se recuperar mais facilmente de estar em chamas. Seu teste simples para remover dano persistente de fogo possui CD 10 em vez de CD 15, que é reduzida para CD 5 se outra criatura usar uma ação apropriada para ajudá-lo.

Pontos de Vida
6

Tamanho
Pequeno

Velocidade
7,5 metros

Melhorias de Atributo
Destreza
Carisma
Livre

Defeito de Atributo
Sabedoria

Idiomas
Comum
Goblin
Idiomas adicionais iguais a seu modificador de Inteligência (se positivo). Escolha dentre Dracônico, Enânico, Gnoll, Gnômico, Halfling, Órquico e quaisquer outros idiomas aos quais você tenha acesso (como os idiomas prevalentes em sua região).

Traços
Goblin
Humanoide

Visão no Escuro
Você enxerga na escuridão e sob luz fraca tão bem quanto é capaz de enxergar sob luz brilhante, embora sua visão na escuridão seja em preto e branco.

GOBLIN DENTES-DE-NAVALHA

Os dentes de sua família são armas formidáveis. Você adquire um ataque desarmado com as mandíbulas que causa 1d6 de dano perfurante. Suas mandíbulas estão no grupo pugilato e possuem os traços acuidade e desarmado.

GOBLIN INQUEBRÁVEL

Você é capaz de recuperar-se facilmente de ferimentos devido a um crânio excepcionalmente grosso, ossos cartilaginosos ou alguma outra benção contraditória. Você recebe 10 Pontos de Vida de sua ancestralidade em vez de 6. Quando cair, reduza o dano sofrido para como se tivesse caído apenas metade da distância.

GOBLIN DAS NEVES

Você é aclimatado a viver em terras frígidas, possuindo um tom de pele entre azul celeste a marinho, assim como uma pelagem azul. Você adquire resistência a frio igual à metade de seu nível (mínimo 1). Você trata efeitos ambientais de frio como se fossem um passo menos extremo (frio incrível se torna extremo, frio extremo se torna severo e assim por diante).

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE

Você recebe um talento de ancestralidade no 1º nível, e um talento de ancestralidade adicional a cada 4 níveis subsequentes (no 5º, 9º, 13º e 17º níveis). Como um goblin, você pode selecionar dentre os talentos de ancestralidade a seguir.

1º NÍVEL

CANÇÃO GOBLIN ◆ — TALENTO 1

GOBLIN

Você canta canções goblins irritantes, distraindo seus adversários com letras bobas e repetitivas. Faça um teste de Performance contra a CD de Vontade de um único inimigo a até 9 metros. Este efeito possui todos os traços e restrições comuns de um teste de Performance.

Você pode afetar até dois alvos dentro do alcance se tiver proficiência de especialista em Performance, quatro se tiver proficiência de mestre e oito se tiver proficiência lendária.

Sucesso Crítico O alvo sofre –1 de penalidade de estado em testes de Percepção e salvamentos de Vontade por 1 minuto.

Sucesso O alvo sofre –1 de penalidade de estado em testes de Percepção e salvamentos de Vontade por 1 rodada.

Falha Crítica O alvo fica temporariamente imune a tentativas de usar Canção Goblin por 1 hora.

CATADOR DA CIDADE — TALENTO 1

GOBLIN

Você sabe que os maiores tesouros frequentemente parecem lixo, e zomba de quem joga fora sucatas perfeitamente boas. Você recebe +1 de bônus de circunstância em testes para Subsistir, e pode usar Sociedade ou Sobrevivência para Subsistir em um assentamento.

Quando Subsistir em um assentamento, você também coleta lixo valioso jogado fora pelos bobos pernalongas. Você pode Ganhar Proventos usando Sociedade ou Sobrevivência ao mesmo tempo em que Subsiste sem gastar quaisquer dias adicionais de recesso. Você também recebe +1 de bônus de circunstância neste teste.

Especial Se possuir a herança goblin bucho-de-ferro, aumente o bônus para +2.

CAVALEIRO BRUSCO — TALENTO 1

GOBLIN

Você é especialmente bom em cavalgar montarias goblinoides. Você recebe o talento Cavalgar, mesmo que não atenda a seus pré-requisitos. Você também recebe +1 de bônus de circunstância em testes de Natureza para usar Comandar um Animal em um cão goblin ou lobo de montaria. Você sempre pode selecionar um lobo como seu companheiro animal, mesmo se devesse selecionar somente um companheiro animal com a habilidade especial montaria, como descrito na montaria aliada de um campeão.

FAMILIARIDADE COM ARMAS GOBLINOIDES — TALENTO 1

GOBLIN

Outros podem olhar para elas com desdém, mas você sabe que as armas de seu povo são tão efetivas quanto afiadas. Você é treinado com cortacães e fatia-cavalos.

Você também obtém acesso a todas as armas goblinoides incomuns. Para determinar sua proficiência, armas goblinoides marciais são consideradas armas simples, enquanto armas goblinoides avançadas consideradas são armas marciais.

FUNILEIRO DE SUCATA — TALENTO 1

GOBLIN

Você pode criar ferramentas úteis mesmo a partir de sucatas retorcidas ou enferrujadas. Quando usar a perícia Manufatura para Manufaturar, você pode criar itens de nível 0 a partir do lixo (incluindo armas, mas não armaduras). Isto reduz o Preço a um quarto do valor normal, mas sempre resulta em um item de má qualidade. Itens de má qualidade normalmente impõem uma penalidade, mas você não sofre esta penalidade quando usar itens de má qualidade que tenha criado.

Você também pode usar sucatas encontradas no lixo para economizar dinheiro enquanto Manufatura um item. Isto lhe concede um desconto no item como se tivesse gastado 1 dia adicional de trabalho para reduzir o custo, mas o item é obviamente feito de lixo. A critério do MJ, isto pode afetar o valor de revenda do item dependendo do gosto do comprador.

MUITO SORRATEIRO — TALENTO 1

GOBLIN

Os povos mais altos raramente prestam atenção nas sombras sob seus pés, e você tira vantagem disto. Você pode se mover 1,5 metros a mais quando usar a ação Esgueirar, até o limite de sua Velocidade.

Adicionalmente, enquanto continuar a usar ações de Esgueirar em sequência durante seu turno, você não se torna observado — mesmo que não tenha cobertura (ou cobertura maior) ou que não esteja ocultado — ao final de uma dessas ações se, ao final de seu turno, tiver cobertura (ou cobertura maior) ou estiver ocultado.

PASSADELA GOBLIN ⤾ TALENTO 1

GOBLIN

Pré-requisitos Um aliado termina uma ação de movimento adjacente a você.

Você aproveita o movimento de seu aliado para ajustar sua posição. Você Dá um Passo.

SABER GOBLIN TALENTO 1

GOBLIN

Você coletou diversas habilidades e contos de sua comunidade goblin. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Furtividade e Natureza. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em uma dessas perícias (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Você também se torna treinado em Saber Goblin.

TACA FOGO! TALENTO 1

GOBLIN

O fogo o fascina. Suas magias e itens alquímicos que causem dano de fogo recebem um bônus de estado no dano igual à metade do nível da magia ou um quarto do nível do item (mínimo 1). Você também recebe +1 de bônus de estado em qualquer dano persistente de fogo que causar.

5º NÍVEL

FRENESI COM ARMAS GOBLINOIDES TALENTO 5

GOBLIN

Pré-requisitos Familiaridade com Armas Goblinoides

Você sabe como empunhar as armas cruéis de seu povo. Sempre que atingir um acerto crítico usando uma cortação, fatia-cavalo ou qualquer arma goblinoide, você aplica o efeito de especialização de crítico da arma.

9º NÍVEL

ESCALADOR DE CAVERNAS TALENTO 9

GOBLIN

Após anos rastejando e escalando em cavernas, você é capaz de escalar qualquer lugar. Você adquire uma Velocidade de escalada de 3 metros.

PASSADELA APRESSADA TALENTO 9

GOBLIN

Pré-requisitos Passadela Goblin

Você pode dar uma passadela mais longe e mais rápido quando manobrar perto de seus aliados. Quando usar Passadela Goblin, você pode Andar até metade de sua Velocidade em vez de Dar um Passo.

13º NÍVEL

ESPECIALIDADE COM ARMAS GOBLINOIDES TALENTO 13

GOBLIN

Pré-requisitos Familiaridade com Armas Goblinoides

Sua afinidade goblin se combina com seu treinamento entusiasmado, resultando em uma grande habilidade com armas goblinoides. Sempre que receber uma característica de classe que concede proficiência de especialista ou maior em determinadas armas, você também recebe essa proficiência com cortacães, fatia-cavalos e com todas as armas goblinoides nas quais for treinado.

MUITO, MUITO SORRATEIRO TALENTO 13

GOBLIN

Pré-requisitos Muito Sorrateiro

Você pode mover-se até sua Velocidade quando usar a ação Esgueirar e não precisa mais ter cobertura ou cobertura maior ou estar ocultado para se Esconder ou se Esgueirar.

GOBLINS AVENTUREIROS

De certa maneira, quase todo goblin é um aventureiro, sobrevivendo no limite através de sua astúcia e perícia. Goblins naturalmente exploram e caçam tesouros, embora alguns se tornem verdadeiros aventureiros à sua própria maneira, frequentemente após serem separados de seu grupo ou tribo.

Goblins frequentemente possuem as biografias acrobata, apresentador, caçador, criança de rua, criminoso ou gladiador. Considere jogar com um alquimista, já que muitos goblins amam fogo, ou com um bardo, já que muitos goblins amam canções. Como sobreviventes esfarrapados, goblins frequentemente são ladinos que atiram das sombras, embora sua natureza inerentemente carismática também os leve a perseguir classes mágicas como o feiticeiro.

HALFLING

Sem um lugar para chamar de seu, halflings controlam poucos assentamentos maiores do que aldeias. Em vez disso, eles frequentemente vivem entre humanos dentro das muralhas de cidades maiores, montando pequenas comunidades junto dos povos mais altos. Muitos halflings levam vidas perfeitamente satisfatórias às sombras de seus vizinhos maiores, enquanto outros preferem uma existência nômade — viajando o mundo e se aproveitando de quaisquer oportunidades e aventuras que surjam.

Otimistas e alegres, abençoados com uma sorte excepcional e movidos por uma poderosa vontade de viajar, halflings compensam sua pequena estatura com uma abundância de bravata e curiosidade. Ao mesmo tempo emotivos e fáceis de lidar, eles são o melhor tipo de oportunistas, e suas paixões são mais próximas da alegria do que da violência. Mesmo na cara do perigo, halflings raramente perdem seu senso de humor.

Muitos povos altos desprezam os halflings devido a seu tamanho ou, pior ainda: os tratam como crianças. Halflings se aproveitam destes preconceitos e equívocos, acessando oportunidades inesperadas e realizando ousados feitos de heroísmo e travessura. A curiosidade de um halfling é limitada por um certo grau de sabedoria e cautela, levando a riscos calculados e fugas apertadas.

Embora sua sede por viagens e curiosidade às vezes os levem para aventuras, os halflings também possuem fortes laços com sua casa e lar — frequentemente gastando mais do que possuem para conseguir conforto em sua vida pessoal.

Se quiser um personagem que deve lutar com estas vontades opostas de viajar em aventuras e ficar no conforto, você deve jogar com um halfling.

VOCÊ PODE...

- Se dar bem com uma ampla variedade de pessoas e apreciar fazer novas amizades.
- Achar difícil resistir à sua curiosidade, mesmo sabendo que isso vai causar problemas.
- Nutrir um ódio profundo e pessoal pela escravidão e devotar-se a libertar aqueles que ainda trabalham contra sua vontade.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- Apreciam sua habilidade de sempre ver o lado bom das coisas e rir de algo, não importa o quão ruim esteja a situação.
- Pensam que você traz boa sorte contigo.
- Subestimam sua força, tolerância e proeza em combate.

DESCRIÇÃO FÍSICA

Halflings são humanoides baixos que parecem vagamente como humanos menores. Eles raramente crescem mais do que 90 centímetros de altura. As proporções dos halflings podem variar, com alguns parecendo humanos adultos mais baixos com cabeças maiores enquanto outros possuem proporções mais próximas às de uma criança humana.

A maioria dos halflings prefere andar descalços a calçar sapatos, e desenvolvendo solas bastante calejadas em seus pés ao longo do tempo. Tufos de cabelos espessos e encaracolados aquecem o topo de seus pés largos e bronzeados. Os tons de pele dos halflings tendem às tonalidades morenas como âmbar ou carvalho, e a cor de seu cabelo varia de loiro claro a preto escuro.

Halflings alcançam a maturidade física em torno dos 20 anos de idade. Tipicamente, um halfling pode viver cerca de 150 anos.

SOCIEDADE

Apesar de sua natureza jovial e amistosa, halflings normalmente não formam comunidades grandes. Eles não possuem uma terra natal cultural na região do Mar Interior, e em vez disso tendem a se misturar entre as sociedades do mundo. Halflings se dedicam a qualquer trabalho ao seu alcance, frequentemente realizando trabalhos servis ou empregos de serviços simples. Alguns halflings rejeitam a vida na cidade, seguindo a estrada e viajando de lugar em lugar em busca de fortuna e fama. Estes halflings nômades frequentemente viajam em grupos pequenos, compartilhando dificuldades e prazeres simples entre amigos próximos e família.

Onde quer que os halflings vão, eles se misturam perfeitamente à sociedade ao seu redor. Eles se adaptam sem dificuldade à cultura da ancestralidade predominante e acrescentam suas particularidades únicas, criando uma mistura cultural que enriquece ambas as culturas.

TENDÊNCIA E RELIGIÃO

Halflings são leais a seus amigos e família, mas não têm receio de fazer o que for preciso para sua sobrevivência. As tendências dos halflings variam, normalmente se aproximando das tendências das ancestralidades com quem convivem na região. Halflings preferem os deuses que concedem sorte, como Desna, ou que encorajam a astúcia, como Norgorber, embora muitos apreciem o papel de Cayden Cailean como libertador. Eles também respeitam e apreciam religiões comuns entre outras ancestralidades ao redor deles.

NOMES

Nomes de halflings normalmente possuem duas ou três sílabas, com um som gentil que evita consoantes velares. Preferindo que seus nomes soem humildes, halflings veem nomes excessivamente longos ou complexos como sinal de arrogância. Entretanto, isso se aplica apenas para seu próprio povo — halflings possuem nomes adequados para eles, e entendem que elfos e humanos podem ter nomes mais longos para condizerem com suas próprias estéticas. Humanos em particular tendem a referir-se aos halflings por apelidos, com "Sortudo" sendo absurdamente comum.

Exemplos de Nomes

Anafa, Antal, Bellis, Boram, Etune, Filiu, Jamir, Kaleb, Linna, Marra, Miro, Rillka, Sistra, Sumak, Yamyra

Heranças de Halfling

Vivendo espalhados por diversas regiões, os halflings de heranças diferentes podem surgir em lugares muito distantes das terras de seus ancestrais. No 1º nível, escolha uma das heranças halflings abaixo.

HALFLING DAS COLINAS

Acostumado a uma vida calma nas colinas, seu povo considera o descanso e relaxamento algo enormemente renovador e necessário — especialmente quando desfrutando de certos confortos. Quando recuperar Pontos de Vida durante a noite, adicione seu nível à quantidade de Pontos de Vida recuperados. Quando qualquer pessoa usar a perícia Medicina para Tratar seus Ferimentos, você pode comer um lanche para adicionar seu nível à quantidade de Pontos de Vida recuperadas pelo tratamento.

HALFLING DO CREPÚSCULO

Seus ancestrais realizaram, por bem ou por mal, muitos atos secretos sob o manto ocultante do crepúsculo, e com o tempo desenvolveram uma habilidade de enxergar na meia-luz mais além da visão apurada dos halflings. Você adquire visão na penumbra.

Pontos de Vida
6

Tamanho
Pequeno

Velocidade
7,5 metros

Melhorias de Atributo
Destreza
Sabedoria
Livre

Defeito de Atributo
Força

Idiomas
Comum
Halfling
Idiomas adicionais iguais a seu modificador de Inteligência (se positivo). Escolha dentre Élfico, Enânico, Gnômico, Goblin e quaisquer outros idiomas aos quais você tenha acesso (como os idiomas prevalentes em sua região).

Traços
Halfling
Humanoide

Olhos Aguçados
Sua visão é aguçada, permitindo que você perceba os pequenos detalhes deixados para trás por criaturas ocultadas ou até mesmo invisíveis que outras pessoas deixariam passar despercebidos. Você recebe +2 de bônus de circunstância quando usar a ação Buscar para encontrar criaturas escondidas ou indetectadas a até 9 metros de distância. Quando mirar um oponente que está ocultado ou escondido para você, reduza a CD do teste simples para 3 contra um alvo ocultado ou para 9 contra um alvo escondido.

HALFLING INTRÉPIDO
Sua linhagem familiar é conhecida por manter a calma e resistir ao medo em situações críticas, tornando-os líderes sábios e às vezes até mesmo heróis. Quando rolar um sucesso em uma jogada de salvamento contra um efeito de emoção, trate o resultado como um sucesso crítico.

HALFLING DAS MATAS
Você vem das profundezas de uma selva ou floresta, e aprendeu a usar seu tamanho pequeno para se mover entre matagais, vinhas e outros obstáculos. Você ignora o terreno difícil de árvores, folhagens e matagais.

HALFLING NÔMADE
Seus ancestrais viajavam de lugar em lugar por gerações, nunca contentes em se assentar. Você adquire dois idiomas adicionais, escolhidos dentre os idiomas comuns e incomuns disponíveis para você. Além disso, a cada vez que selecionar o talento Poliglota, você ganha outro idioma novo.

Talentos de Ancestralidade
Você recebe um talento de ancestralidade no 1º nível, e um talento de ancestralidade adicional a cada 4 níveis subsequentes (no 5º, 9º, 13º e 17º níveis). Como um halfling, você pode selecionar dentre os talentos de ancestralidade a seguir.

1º NÍVEL

DISTRAÇÃO NAS SOMBRAS — TALENTO 1
HALFLING

Você aprendeu a permanecer escondido usando os povos maiores como uma distração para evitar chamar a atenção para si. Você pode usar criaturas que sejam pelo menos um tamanho maior do que você (normalmente Médio ou maior) como cobertura para as ações Esconder e Esgueirar, embora ainda não possa usar essas criaturas como cobertura para outros usos, como para a ação Obter Cobertura.

FAMILIARIDADE COM ARMAS HALFLINGS — TALENTO 1
HALFLING

Você prefere as armas halflings tradicionais e aprendeu a usá-las mais efetivamente. Você é treinado com cajados-funda halfling, espadas curtas e fundas.

Você também obtém acesso a todas as armas halflings incomuns. Para determinar sua proficiência, armas halflings marciais são consideradas armas simples, enquanto armas halflings avançadas são consideradas armas marciais.

FUNDEIRO TITÂNICO — TALENTO 1
HALFLING

Você aprendeu como usar sua funda para derrubar criaturas enormes. Quando acertar um ataque com uma funda contra uma criatura Grande ou maior, aumente o tamanho do dado de dano da arma em um passo (detalhes sobre como aumentar o tamanho de dados de dano de armas podem ser encontrados na página 279).

HALFLING ATENTO — TALENTO 1
HALFLING

Seu estilo de vida comunitário faz com que você preste bastante atenção nas pessoas ao seu redor, permitindo-o perceber mais facilmente aqueles agindo fora do normal. Você recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Percepção quando usar a ação básica Sentir Motivação para perceber personagens encantados ou possuídos. Se você não estiver ativamente usando Sentir Motivação em um personagem encantado ou possuído, o MJ rola um teste secreto para determinar se você percebe o encantamento ou possessão mesmo sem estar tentando fazer isso ativamente. Esse teste secreto não recebe o bônus de circunstância concedido por este talento e ainda sofre –2 de penalidade de circunstância.

Além do seu uso comum para testes de perícia, você pode usar a ação básica Auxiliar para conceder a uma outra criatura um bônus em uma jogada de salvamento (ou a outro teste) para superar encantamento ou possessão. Como de costume para Auxiliar, você precisa se preparar ao usar uma ação em seu turno para encorajar a criatura a lutar contra o efeito.

HALFLING LIBERTO — TALENTO 1
HALFLING

Você foi forçado a trabalhar, seja pressionado a um contrato de servidão ou agrilhoado pela cruel escravidão — mas escapou e treina constantemente para nunca mais ser pego. Sempre que rolar um sucesso em um teste para Escapar ou em uma jogada de salvamento contra um efeito que imporia a condição agarrado ou restringido, trate o resultado como um sucesso crítico. Sempre que uma criatura rolar uma falha em um teste para lhe Agarrar, trate o resultado dela como uma falha crítica. Se uma criatura usar a habilidade Atracar em você, ela deve obter sucesso em um teste de Atletismo para conseguir atracar em vez de fazê-lo automaticamente.

PÉS FIRMES — TALENTO 1
HALFLING

Seja mantendo o equilíbrio ou fazendo uma escalada complicada, seus pés peludos calejados encontram apoio facilmente. Quando rolar um sucesso em um teste de Acrobatismo para se Equilibrar ou em um teste de Atletismo para Escalar, trate o resultado como um sucesso crítico. Você não fica desprevenido quando tentar Escalar ou se Equilibrar.

SABER HALFLING — TALENTO 1
HALFLING

Você cuidadosamente aprendeu como manter seu equilíbrio e como ficar nas sombras para se proteger, habilidades importantes passadas de geração em geração na tradição halfling. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Acrobatismo e Furtividade. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em uma dessas perícias (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Você também se torna treinado em Saber Halfling.

SORTE DE HALFLING ⤾ — TALENTO 1
FORTUNA | HALFLING

Frequência uma vez por dia

Acionamento Você falha em um teste de perícia ou jogada de salvamento.

Sua sorte e alto astral faz parecer que o azar o evita — e até certo ponto isso é verdade. Você pode rerrolar o teste acionador, mas deve usar o novo resultado, mesmo que seja pior que sua primeira rolagem.

5º NÍVEL

ADAPTABILIDADE CULTURAL — TALENTO 5

HALFLING

Durante suas aventuras, você aprimorou sua habilidade de adaptar-se à cultura da ancestralidade predominante ao seu redor. Você recebe o talento geral Ancestralidade Adotada e um talento de ancestralidade de 1º nível da ancestralidade escolhida para o talento Ancestralidade Adotada.

EMBUSTE COM ARMAS HALFLINGS — TALENTO 5

HALFLING

Pré-requisitos Familiaridade com Armas Halflings

Você é particularmente adepto em lutar com as armas favoritas de seu povo. Sempre que atingir um acerto crítico usando uma arma halfling (ou uma das armas listadas em Familiaridade com Armas Halflings), você aplica o efeito de especialização de crítico da arma.

9º NÍVEL

IRREPRIMÍVEL — TALENTO 9

HALFLING

Você consegue facilmente evitar tentativas de manipular seus medos e emoções. Quando rolar um sucesso em uma jogada de salvamento contra um efeito de emoção, trate o resultado como um sucesso crítico. Se sua herança for halfling intrépido, quando rolar uma falha crítica em uma jogada de salvamento contra um efeito de emoção, trate o resultado como uma falha.

SORTE GUIADA — TALENTO 9

HALFLING

Pré-requisitos Sorte de Halfling

Sua sorte leva seu olhar para o lugar certo, permitindo que você mire seus golpes de forma infalível. Você pode usar Sorte de Halfling duas vezes por dia: uma vez em resposta ao acionamento normal; e uma vez ao falhar em um teste de Percepção ou rolagem de ataque em vez do acionamento normal.

13º NÍVEL

ESPECIALIDADE COM ARMAS HALFLINGS — TALENTO 13

HALFLING

Pré-requisitos Familiaridade com Armas Halflings

Sua afinidade halfling se combina com seu treinamento cuidadoso, resultando em uma grande habilidade com armas halflings. Sempre que receber uma característica de classe que concede proficiência de especialista ou maior em determinadas armas, você também recebe essa proficiência com cajados-funda halfling, espadas curtas, fundas e com todas as armas halflings nas quais for treinado.

SOMBRAS INCESSANTES — TALENTO 13

HALFLING

Pré-requisitos Distração nas Sombras

Você domina a arte de passar despercebido, especialmente em meio a multidões. Você não precisa mais ter cobertura ou estar ocultado para se Esconder ou Esgueirar. Se fosse receber cobertura menor de outras criaturas, você recebe cobertura e pode usar a ação Obter Cobertura; e se fosse receber cobertura de outras criaturas, você recebe cobertura maior.

HALFLINGS AVENTUREIROS

A sede de viagem natural dos halflings e sua natureza oportunista os tornam aventureiros ideais. Muitas pessoas toleram suas atitudes vivazes por respeito às suas habilidades naturais e pela superstição popular de que viajar com um halfling traz boa sorte.

Biografias típicas para halflings incluem acrobata, apresentador, criança de rua, criminoso, emissário e operário. Halflings são grandes clérigos e ladinos, mas muitos também se tornam monges ou patrulheiros.

Humano

Tão imprevisíveis e variados como os outros povos de Golarion, humanos possuem uma motivação excepcional e uma grande capacidade de tolerar e expandir. Embora muitas civilizações tenham prosperado antes da ascensão da humanidade, os humanos construíram algumas das maiores e mais terríveis sociedades em todo o curso da história, tornando-se o povo mais populoso nos reinos ao redor do Mar Interior.

A ambição, versatilidade e potencial excepcional dos humanos os tornaram a ancestralidade predominante do mundo. Seus impérios e nações são vastos e se expandem cada vez mais, e seus cidadãos fazem seus nomes com a força de suas espadas e o poder de suas magias. A humanidade é diversa e tumultuada, variando de nômade a imperial e de sinistra a santa. Muitos se arriscam a explorar terras distantes, a mapear a expansão do multiverso, a buscar por tesouros há muito perdidos ou a montar exércitos poderosos para conquistar seus vizinhos — simplesmente porque podem fazê-lo.

Se quiser um personagem que pode ser sobre qualquer coisa, você deve jogar com um humano.

Você Pode...

- Se esforçar para alcançar a grandeza, seja por você mesmo ou a favor de uma causa.
- Buscar compreender seu propósito no mundo.
- Estimar suas relações com família e amigos.

Outros Provavelmente...

- Respeitam sua flexibilidade, adaptabilidade e — na maioria dos casos —mente aberta.
- Desconfiam de suas intenções, temendo que você busca apenas poder ou riqueza.
- Não têm certeza do que esperar de você e hesitam em pressupor suas intenções.

Descrição Física

As características físicas dos humanos são tão variadas quanto os climas do mundo. Humanos possuem uma ampla variedade de cor da pele e dos olhos, tipos corporais e traços faciais. De um modo geral, humanos que vivem mais próximos do equador (e seus descendentes) possuem peles mais escuras.

Humanos alcançam a maturidade física em torno dos 15 anos de idade, embora a maturidade mental ocorra alguns anos depois. Tipicamente, um humano pode viver cerca de 90 anos. Humanos frequentemente se casam com pessoas de outras ancestralidades, dando origem a crianças que carregam características de ambos os pais. Os meio-humanos mais conhecidos são meio-elfos e meio-orcs.

Sociedade

A variedade humana também se manifesta em seus governos, atitudes e normas sociais. Embora as culturas humanas mais antigas compartilham raízes milhares de anos no passado, quando comparadas às sociedades dos elfos e anões, parecem estar em um estado de mudança constante em que impérios se fragmentam e reinos novos suplantam os antigos.

Tendência e Religião

A humanidade talvez seja a mais heterogênea de todas as ancestralidades, com capacidade para grande mal e bondade ilimitada. Alguns humanos se agrupam em vastas hordas invasoras, enquanto outros constroem cidades que se espalham desordenadamente. De um modo geral, a maioria dos humanos são neutros, embora tendam a congregar-se em nações ou comunidades de uma mesma tendência; ou que ao menos possuam alguma predisposição a uma tendência. Humanos também adoram uma ampla variedade de deuses e praticam muitas religiões diferentes, buscando o favor de qualquer ser divino encontrado.

Nomes

Ao contrário de muitas culturas ancestrais, que geralmente se apegam a tradições específicas e histórias compartilhadas, a diversidade da humanidade resultou em combinações quase infinitas de nomes. Os humanos de tribos nortenhas possuem nomes diferentes daqueles que vivem nas cidades-estados sulistas. Humanos de quase todo o mundo falam Comum (embora alguns continentes de Golarion possuam seus próprios

idiomas comuns regionais), mas seus nomes são tão variados quanto suas crenças e aparências.

ETNIAS

Uma variedade de grupos étnicos humanos — muitos dos quais têm origem em terras distantes — povoam os continentes ao redor do Mar Interior de Golarion. Personagens humanos podem ser de qualquer uma destas etnias, independentemente de quais terras chamam de lar. Informações sobre as etnias humanas de Golarion aparecem na página 430, no Capítulo 8.

Personagens de etnias humanas na região do Mar Interior falam Comum (também conhecido como Taldane), e algumas etnias concedem acesso a um idioma incomum.

Meio-Elfos

Um meio-elfo é nascido de um elfo e de um humano, ou de dois meio-elfos. A vida de um meio-elfo pode ser difícil, frequentemente marcada pela dificuldade de ser aceito. Meio-elfos não possuem sua própria terra natal em Golarion e não se sentem particularmente ligados uns aos outros, pois geralmente possuem tradições élficas e humanas muito diferentes. Em vez disso, a maioria dos meio-elfos tenta encontrar aceitação em assentamentos humanos ou elfos.

Meio-elfos normalmente se parecem mais com humanos, com orelhas sutilmente pontudas e uma estatura maior do que a maioria dos humanos de sangue puro. Meio-elfos não possuem os olhos quase alienígenas de seus pais elfos, embora tenham uma forte presença natural — e frequentemente uma beleza impressionante — que leva muitos a carreiras como artistas ou atores. Apesar destes atrativos, muitos meio-elfos têm dificuldade para formar laços duradouros com outros humanos ou elfos devido à distância que sentem de ambos os povos como um todo.

Meio-elfos vivem mais que outros humanos, frequentemente alcançando cerca de 150 anos. Isto faz com que alguns deles temam estabelecer amizades e romances com humanos, sabendo que provavelmente viverão mais que seus companheiros.

JOGANDO COM UM MEIO-ELFO

Você pode criar um personagem meio-elfo ao selecionar a herança meio-elfo no 1º nível. Escolher essa herança também lhe concede acesso aos talentos de ancestralidade de elfo e de meio-elfo além dos talentos de ancestralidade de humano.

VOCÊ PODE...

- Ser reservado e achar difícil formar laços com outras pessoas.
- Adotar fortemente ou rejeitar um dos lados de sua ascendência.
- Se identificar mais fortemente e relacionar-se mais facilmente com outras pessoas de ancestralidades mestiças.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- Acham-no mais atraente que humanos e mais acessível que elfos.
- Ignoram sua etnia e cultura humana devido à sua herança élfica.
- Minimizam os desafios de viver entre duas culturas.

Meio-Orcs

Um meio-orc é nascido de um orc e de um humano, ou de dois meio-orcs. Algumas pessoas intolerantes veem orcs mais como monstros do que como pessoas, e frequentemente odeiam e temem os meio-orcs simplesmente por sua linhagem. Isto normalmente relega os meio-orcs às margens da sociedade, onde podem encontrar trabalho em serviços braçais ou como mercenários, enquanto outros caem em uma vida de crimes e crueldade. Muitos que não conseguem lidar com as indignidades que sofrem na sociedade humana encontram um lar entre seus parentes orcs ou migram para regiões ermas buscando uma vida em paz longe do julgamento da sociedade.

Humanos frequentemente pressupõem que meio-orcs são pouco inteligentes e incivilizados, e meio-orcs raramente encontram aceitação entre as sociedades desse povo. Para uma tribo orc, um meio-orc é considerado esperto o suficiente para se tornar um bom líder de guerra, mas fisicamente mais fraco do que os outros orcs. Portanto, muitos

Pontos de Vida
8

Tamanho
Médio

Velocidade
7,5 metros

Melhorias de Atributo
Dois livres

Idiomas
Comum
Idiomas adicionais iguais a seu modificador de Inteligência (se positivo). Escolha dentre a lista de idiomas comuns e quaisquer outros idiomas aos quais você tenha acesso (como os idiomas prevalentes em sua região).

Traços
Humano
Humanoide

OUTROS MESTIÇOS

Por padrão, meio-elfos e meio-orcs descendem de humanos, mas seu MJ pode permitir que você seja descendente de um elfo, orc ou outra ancestralidade diferente. Nestes casos, o MJ permitirá que você selecione a herança de meio-elfo ou meio-orc como a herança para esta outra ancestralidade. Outros ascendentes mais prováveis para um meio-elfo são gnomos e halflings, e outros ascendentes mais prováveis para um meio-orc são anões, goblins e halflings.

meio-orcs acabam ocupando posições baixas entre tribos órquicas, a menos que provem sua força.

Um meio-orc possui vida mais curta que outros humanos, vivendo cerca de 70 anos.

JOGANDO COM UM MEIO-ORC

Você pode criar um personagem meio-orc ao selecionar a herança meio-orc no 1º nível. Escolher essa herança também lhe concede acesso aos talentos de ancestralidade de orc e de meio-orc além dos talentos de ancestralidade de humano.

VOCÊ PODE...

- Ignorar, adotar ou ativamente lutar contra os estereótipos comuns sobre meio-orcs.
- Aproveitar ao máximo seu tamanho e força, seja fisicamente ou socialmente.
- Manter distância de membros da maioria das ancestralidades caso o rejeitem injustamente devido à sua descendência orc.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- Pressupõem que você aprecia e se destaca em lutas, mas que não é propenso a carreiras mágicas ou intelectuais.
- Sentem pena de você pelas circunstâncias trágicas que eles pressupõem que resultaram em seu nascimento.
- Saem do seu caminho e recuam em vez de enfrentar sua ira.

Heranças de Humano

Ao contrário de outras ancestralidades, humanos não possuem diferenças fisiológicas definidas por sua linhagem. Em vez disso, suas heranças revelam seu potencial como um povo ou refletem linhagens de múltiplas ancestralidades. No 1º nível, escolha uma das heranças humanas abaixo.

HERANÇA PERITA

Sua engenhosidade lhe permite treinar em uma ampla variedade de perícias. Você se torna treinado em uma perícia à sua escolha. No 5º nível, você se torna especialista na perícia escolhida.

HERANÇA VERSÁTIL

A versatilidade e ambição da humanidade alimentaram sua ascensão como a ancestralidade mais comum na maioria das nações do mundo. Selecione um talento geral para o qual você atenda aos pré-requisitos (assim como seu talento de ancestralidade, você pode selecionar este talento geral em qualquer momento durante a criação de personagem).

MEIO-ELFO

Um de seus pais era um elfo ou meio-elfo — ou ambos eram meio-elfos. Você possui orelhas pontudas e outros sinais que denunciam sua herança élfica. Você recebe o traço elfo e visão na penumbra. Além disso, você pode selecionar talentos de elfo, humano e meio-elfo sempre que ganhar um talento de ancestralidade.

MEIO-ORC

Um de seus pais era um orc ou meio-orc — ou ambos eram meio-orcs. Você possui uma coloração verde em sua pele e outros sinais que denunciam sua herança órquica. Você recebe o traço orc e visão na penumbra. Além disso, você pode selecionar talentos de humano, meio-orc e orc sempre que ganhar um talento de ancestralidade.

Talentos de Ancestralidade de Humano

Você recebe um talento de ancestralidade no 1º nível, e um talento de ancestralidade adicional a cada 4 níveis

subsequentes (no 5º, 9º, 13º e 17º níveis). Como um humano, você pode selecionar dentre os talentos de ancestralidade a seguir.

1º NÍVEL

AMBIÇÃO NATURAL — TALENTO 1

HUMANO

Você foi criado para ser ambicioso e sempre sonhar alto, o que o levou a progredir rapidamente em seu campo escolhido. Você recebe um talento de classe de 1º nível para sua classe, mas deve atender aos seus pré-requisitos normalmente. Durante a criação do personagem, você pode escolher o talento geral em qualquer momento posterior do processo de criação para que possa atingir os pré-requisitos necessários.

ARMAMENTO NÃO CONVENCIONAL — TALENTO 1

HUMANO

Você é familiarizado com uma arma específica, potencialmente de outra ancestralidade ou cultura. Escolha uma arma incomum simples ou marcial com um traço correspondente a uma ancestralidade (como anão, goblins ou orc) ou que seja comum em outra cultura. Você obtém acesso a essa arma e a considera uma arma simples para determinar sua proficiência.

Se for treinado em todas as armas marciais, você pode escolher uma arma avançada incomum com um desses traços. Você obtém acesso a essa arma e a considera uma arma marcial para determinar a sua proficiência.

NATUREZA COOPERATIVA — TALENTO 1

HUMANO

A vida curta dos humanos o concede uma grande capacidade de perspectiva além de ensiná-lo desde cedo a colocar as diferenças de lado e cooperar com outras pessoas para alcançar a grandeza. Você recebe +4 de bônus de circunstância em testes para Auxiliar.

OBSTINAÇÃO ALTIVA — TALENTO 1

HUMANO

Seu ego poderoso dificulta que outras pessoas lhe deem ordens. Se rolar um sucesso em uma jogada de salvamento contra um efeito que tenta controlar diretamente suas ações, trate o resultado como um sucesso crítico. Se uma criatura rolar uma falha em um teste para Coagi-lo usando Intimidação, trate o resultado como uma falha crítica (portanto, ela não pode tentar Coagi-lo novamente por 1 semana).

PERÍCIA NATURAL — TALENTO 1

HUMANO

Sua engenhosidade lhe permite aprender uma ampla variedade de perícias. Você recebe a graduação de proficiência treinado em duas perícias à sua escolha.

TREINAMENTO GERAL — TALENTO 1

HUMANO

Sua adaptabilidade se manifesta no domínio de várias habilidades úteis. Você recebe um talento geral de 1º nível, mas deve atender aos seus pré-requisitos normalmente. Durante a criação do personagem, você pode escolher o talento geral em qualquer momento posterior do processo de criação para que possa atingir os pré-requisitos necessários.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes, escolhendo um talento diferente a cada vez.

TRUQUE MÁGICO ADAPTADO — TALENTO 1

HUMANO

Pré-requisitos característica de classe de conjuração

Através do estudo de várias tradições mágicas, você alterou uma magia para adequá-la ao seu estilo de conjuração. Escolha um truque mágico e uma tradição mágica diferente da sua. Se tiver um repertório de magia ou um grimório, substitua um dos seus truques mágicos conhecidos ou que possua em seu grimório pela magia escolhida. Se preparar suas magias sem um grimório (se for um clérigo ou druida, por exemplo), um de seus truques mágicos deve sempre ser a magia escolhida, e os outros são preparados normalmente. Você pode conjurar este truque mágico como uma magia da tradição de sua classe.

Se trocar ou retreinar este truque mágico posteriormente, você pode escolher um substituto da mesma tradição alternativa ou de outra diferente.

5º NÍVEL

DISCÍPULO ADAPTATIVO — TALENTO 5

HUMANO

Pré-requisitos Truque Mágico Adaptado, capacidade de conjurar magias de 3º nível

Você continuou a adaptar sua magia para combinar a tradição de sua classe com sua tradição adaptada. Escolha um truque mágico ou uma magia de 1º nível da mesma tradição mágica escolhida para seu Truque Mágico Adaptado. Você ganha essa magia, acrescentando-a a seu repertório de magia, grimório ou magias preparadas da mesma forma que recebeu seu Truque Mágico Adaptado. Você pode conjurar esta magia como uma magia da tradição mágica de sua classe. Se escolher uma magia de 1º nível, você não ganha acesso às versões elevadas dessa magia – o que significa que você não pode prepará-la (se prepara magias) e não pode aprendê-la ou selecionar a magia como uma magia emblemática (se tiver um repertório de magias).

IMPROVISADOR ASTUTO — TALENTO 5

HUMANO

Você aprendeu a lidar com situações fora de sua área de experiência. Você recebe o talento geral Improvisação Destreinada. Além disso, você pode tentar ações de perícia que normalmente exigem que o usuário seja treinado mesmo que você seja destreinado nessa perícia).

9º NÍVEL

ALMA COOPERATIVA — TALENTO 9

HUMANO

Pré-requisitos Natureza Cooperativa

Você desenvolveu um laço que se estende até a alma de seus companheiros e consegue cooperar com eles de forma excepcional. Se for pelo menos especialista em uma perícia em que os estiver Auxiliando, você obtém um sucesso em qualquer resultado rolado para Auxiliar (que não tenha sido um sucesso crítico).

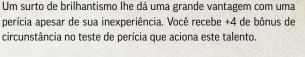
IMPROVISAÇÃO INCRÍVEL ⟳ TALENTO 9

HUMANO

Pré-requisitos Improvisador Astuto

Frequência uma vez por dia

Acionamento Você realiza um teste utilizando uma perícia em que é destreinado.

Um surto de brilhantismo lhe dá uma grande vantagem com uma perícia apesar de sua inexperiência. Você recebe +4 de bônus de circunstância no teste de perícia que aciona este talento.

TALENTOS MÚLTIPLOS TALENTO 9

HUMANO

Você aprendeu a dividir seu foco entre várias classes com facilidade. Você recebe um talento de dedicação de multiclasse de 2º nível (para mais informações sobre arquétipos de multiclasse, veja a página 219), mesmo se normalmente não pudesse selecionar outro talento de dedicação até selecionar mais talentos de seu arquétipo atual (se houver).

Se for um meio-elfo, você não precisa atender aos pré-requisitos de valor de atributo do talento.

13º NÍVEL

ESPECIALIDADE NÃO CONVENCIONAL TALENTO 13

HUMANO

Pré-requisitos Armamento Não Convencional

Você continuou sua capacidade de usar uma arma não convencional. Sempre que receber uma característica de classe que concede proficiência de especialista ou maior em determinadas armas, você também ganha essa proficiência na arma escolhida por Armamento Não Convencional.

Talentos de Ancestralidade de Meio-Elfo e Meio-Orc

Um humano com sangue élfico ou órquico é chamado, respectivamente, de meio-elfo ou meio-orc, e representado pela herança correspondente. Se tiver a herança meio-elfo ou meio-orc, você pode selecionar dentre talentos de ancestralidade adicionais a seguir (que não são disponíveis para outros humanos).

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE DE MEIO-ELFO

Os talentos a seguir são disponíveis para meio-elfos.

1º NÍVEL

ATAVISMO ÉLFICO TALENTO 1

MEIO-ELFO

Seu sangue élfico é particularmente forte, concedendo-lhe características élficas muito mais fortes do que as de um meio-elfo típico. Você também pode ter sido criado entre elfos, imerso na herança de seus ancestrais élficos. Você recebe os benefícios da herança de elfo de seus pais ou ancestrais elfos. Normalmente, você não pode selecionar uma herança que aprimore ou dependa de uma característica élfica que não possua. Por exemplo, você não poderia receber a habilidade visão no escuro de elfo das cavernas se não tiver visão na penumbra. Nestes casos, a critério do MJ, você pode receber um benefício diferente.

Especial Você pode selecionar este talento apenas no 1º nível, e não pode retreiná-lo (nem para aprendê-lo nem para trocá-lo por outro).

5º NÍVEL

CHARME SOBRENATURAL TALENTO 5

MEIO-ELFO

Você pode manifestar a magia élfica em seu sangue como uma força de atração ou sedução sobrenatural. Você pode conjurar

cativar como uma magia arcana inata de 1º nível uma vez por dia.

INSPIRAR IMITAÇÃO — TALENTO 5

MEIO-ELFO

Suas próprias ações inspiram seus aliados a grandes feitos. Sempre que obtiver sucesso em um teste de perícia, você se qualifica automaticamente para usar a reação Auxiliar para ajudar um aliado utilizando a mesma perícia, mesmo sem gastar uma ação de Preparar para fazê-lo.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE DE MEIO-ORC

Os talentos a seguir são disponíveis para meio-orcs. Alguns destes talentos são comuns para pessoas com sangue órquico, e possuem o traço orc, enquanto outros são específicos para meio-orcs (possuindo o traço meio-orc).

1º NÍVEL

FAMILIARIDADE COM ARMAS ÓRQUICAS — TALENTO 1

ORC

Em combate, você prefere as armas brutais tradicionais de seus ancestrais orcs. Você é treinado com falciones e machados longos.

Você também obtém acesso a todas as armas órquicas incomuns. Para determinar sua proficiência, armas órquicas marciais são consideradas armas simples, enquanto armas órquicas avançadas são consideradas armas marciais.

FEROCIDADE ÓRQUICA — TALENTO 1

ORC

Frequência uma vez por dia

Acionamento Você seria reduzido a 0 Pontos de Vida, mas não morto imediatamente.

A ferocidade em batalha corre pelo seu sangue, e você se recusa a cair por causa de seus ferimentos. Você evita ser nocauteado e permanece com 1 Ponto de Vida, e sua condição ferido aumenta em 1 ponto.

PACIFICADOR MONSTRUOSO — TALENTO 1

MEIO-ORC

Sua dupla natureza humana e órquica lhe concede uma perspectiva única, permitindo que você compreenda a lacuna entre humanos e as muitas criaturas inteligentes por eles consideradas monstros. Você recebe +1 de bônus de circunstância em testes de Diplomacia contra criaturas não-humanoides inteligentes e contra humanoides marginalizados na sociedade humana (a critério do MJ, mas geralmente incluindo ao menos gigantes, goblins, kobolds e orcs). Você também recebe este bônus em testes de Percepção para Sentir a Motivação dessas criaturas.

SUPERSTIÇÃO ÓRQUICA — TALENTO 1

CONCENTRAÇÃO | ORC

Acionamento Você tenta uma jogada de salvamento contra uma magia ou efeito mágico, antes de efetuar a rolagem.

Você se defende contra magia com tradicionais superstições culturais órquicas. Você recebe +1 de bônus de circunstância em sua jogada de salvamento contra a magia ou efeito mágico acionador.

VISÃO ÓRQUICA — TALENTO 1

MEIO-ORC

Pré-requisitos visão na penumbra

Seu sangue orc é forte o suficiente para concedê-lo a visão aguçada de seus ancestrais orcs. Você recebe visão no escuro, permitindo-lhe enxergar na escuridão e luz fraca tão bem quanto é capaz de enxergar na luz brilhante, embora sua visão na escuridão seja em preto e branco.

Especial Você pode selecionar este talento apenas no 1º nível, e não pode retreiná-lo (nem para aprendê-lo nem para trocá-lo por outro)

5º NÍVEL

CARNIFICINA COM ARMAS ÓRQUICAS — TALENTO 5

ORC

Pré-requisitos Familiaridade com Armas Órquicas

Você é brutalmente eficiente com as armas de seus ancestrais orcs. Sempre que atingir um acerto crítico usando uma falcione, um machado grande ou uma arma órquica, você aplica o efeito de especialização de crítico da arma.

VIGOR VITORIOSO — TALENTO 5

ORC

Acionamento Você reduz um adversário a 0 Pontos de Vida

Suas vitórias em batalha lhe enchem de orgulho e o carregam com a energia para lutar apesar de seus ferimentos. Você recebe Pontos de Vida temporários igual ao seu modificador de Constituição até o final de seu próximo turno.

9º NÍVEL

SUPERSTIÇÃO PERVASIVA — TALENTO 9

ORC

Pré-requisitos Superstição Órquica

Você se aprofunda na superstição e prática de antigos exercícios mentais órquicos para proteger-se dos efeitos mágicos. Você recebe +1 de bônus de circunstância em jogadas de salvamento contra magias e efeitos mágicos o tempo inteiro.

13º NÍVEL

ESPECIALIDADE COM ARMAS ÓRQUICAS — TALENTO 13

ORC

Pré-requisitos Familiaridade com Armas Órquicas

Sua afinidade órquica se combina com seu treinamento feroz, resultando em uma grande habilidade com armas órquicas. Sempre que receber uma característica de classe que concede proficiência de especialista ou maior em determinadas armas, você também recebe essa proficiência com falciones, machados longos e com todas as armas órquicas nas quais for treinado.

FEROCIDADE INCRÍVEL — TALENTO 13

ORC

Pré-requisitos Ferocidade Órquica

Você pode se recompor após uma situação de quase-morte, reerguendo sua ferocidade para tolerar mais golpes mortais. Você pode usar Ferocidade Órquica com uma frequência de uma vez por hora, em vez de uma vez por dia.

BIOGRAFIAS

Biografias permitem que você customize seu personagem baseado em aspectos com sua vida antes de aventurar-se. Este é o passo seguinte na sua história de vida após a ancestralidade, que reflete as circunstâncias de seu nascimento. A biografia de seu personagem o ajuda a desenvolver e retratar sua personalidade, sugerindo também alguns elementos nos quais possui conhecimento e experiência. Considere os eventos que levaram seu personagem ao caminho da vida de aventureiro e como essas circunstâncias se relacionam com sua biografia.

No 1º nível, quando cria seu personagem, você recebe uma biografia à sua escolha. Esta decisão é permanente; você não pode mudá-la em níveis posteriores. Cada biografia listada aqui concede duas melhorias de atributo, um talento de perícia e a graduação de proficiência treinado em duas perícias (uma delas sendo uma perícia de Saber). Se ganhar a graduação de proficiência treinado em uma perícia por sua biografia e posteriormente fosse ganhar a graduação de proficiência treinado na mesma perícia pela sua classe no 1º nível, em vez disso você deve escolher outra perícia para se tornar treinado.

Perícias de Saber representam um profundo conhecimento de um assunto específico e são descritas na página 251. Se uma perícia de Saber envolver uma escolha (por exemplo, uma escolha de terreno), explique sua preferência ao MJ, que tem a palavra final sobre os tópicos aceitáveis. Se quiser algumas sugestões, o quadro Subcategorias Comuns de Saber na página 252 lista várias perícias de Saber adequadas para a maioria das campanhas.

Talentos de perícia expandem as funções de suas perícias e são apresentados no Capítulo 5: Talentos.

ACÓLITO — BIOGRAFIA

Você passou boa parte de sua vida em um convento ou monastério religioso. Você pode ter saído de lá para espalhar a mensagem de sua religião pelo mundo ou por ter rejeitado os ensinamentos de sua fé, mas bem no fundo ainda carrega consigo as lições aprendidas.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Religião e na perícia Saber de Escrita. Você recebe o talento de perícia Estudante do Cânone.

ACROBATA — BIOGRAFIA

Em um circo ou nas ruas, você ganhou dinheiro se apresentando como um acrobata. Você pode ter procurado aventuras quando seu dinheiro acabou ou simplesmente para aproveitar melhor suas habilidades.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Destreza, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Acrobatismo e na perícia Saber de Circo. Você recebe o talento de perícia Equilíbrio Estável.

ADVOGADO — BIOGRAFIA

Pilhas de manuais sobre leis, professores severos e experiências na corte o instruíram em assuntos legais. Você é capaz de argumentar uma acusação ou defesa na corte e tende a manter-se atualizado sobre as leis locais, já que nunca se sabe quando poderá precisar delas.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Diplomacia e na perícia Saber de Leis. Você recebe o talento de perícia Impressionar Grupo.

APOSTADOR — BIOGRAFIA

A emoção da vitória o levou aos jogos de azar. Isto pode ter sido uma lucrativa ocupação secundária pequena em comparação aos riscos reais da vida de aventuras, ou então você pode ter perdido muitas vezes em suas apostas e procurado aventurar-se como uma forma de escapar de uma espiral decadente.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Dissimulação e na perícia Saber de Jogos. Você recebe o talento de perícia Mente na Minha Cara.

APRESENTADOR — BIOGRAFIA

Através da educação ou pura prática dedicada nas artes, você aprendeu a entreter multidões. Você pode ter sido um ator, dançarino, mágico de rua, músico ou qualquer outro tipo de apresentador.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Performance e na perícia Saber de Teatro. Você recebe o talento de perícia Performance Fascinante.

ARTESÃO — BIOGRAFIA

Como um aprendiz, você praticou uma forma específica de construção, manufatura ou ofício, desenvolvendo uma habilidade especializada. Você pode ter sido aprendiz de um ferreiro trabalhando na forja por horas incontáveis, um jovem alfaiate costurando todo tipo de vestimenta ou um carpinteiro naval moldando os cascos de navios.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Manufatura e na perícia Saber de Guilda. Você recebe o talento de perícia Especialidade de Manufatura.

ARTISTA — BIOGRAFIA

Sua arte é sua maior paixão, independentemente da forma que ela assume. Aventurar-se pode lhe ajudar a encontrar inspiração ou simplesmente ser uma forma de levar a vida até se tornar um artista mundialmente famoso.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Manufatura na perícia Saber de Artes. Você recebe o talento de perícia Especialidade de Manufatura.

BATEDOR — BIOGRAFIA

Você chama os ermos de lar, e lá vive entre trilhas e guiando viajantes. Sua sede de viagem pode ter lhe levado à vida de aventureiro, ou talvez você tenha servido como batedor para soldados e descoberto que gosta de batalhas.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Sobrevivência e em uma perícia Saber relacionada a um terreno patrulhado com frequência (como Saber de Cavernas ou Saber de Floresta). Você recebe o talento de perícia Forrageador.

CAÇADOR — BIOGRAFIA

Você perseguiu e abateu animais e outras criaturas dos ermos. Escalpelar animais, retirar sua carne e cozinhá-los também foi parte de seu treinamento, e todos são recursos úteis para uma vida de aventuras.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Sobrevivência e na perícia Saber de Curtume. Você recebe o talento de perícia Procurar Vida Selvagem.

CAÇADOR DE RECOMPENSAS — BIOGRAFIA

Você enche seus bolsos capturando infratores da lei. Talvez você tenha um motivo altruísta e capture criminosos para deixar as ruas mais seguras, ou talvez o dinheiro seja motivação o suficiente. Suas técnicas para caçar criminosos se encaixam bem à vida de aventureiro.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Sobrevivência e na perícia Saber de Leis. Você recebe o talento de perícia Rastreador Experiente.

CHARLATÃO — BIOGRAFIA

Você viajava de lugar em lugar, vendendo falsas adivinhações e óleo de serpente em uma cidade, e na outra fingindo ser um membro exilado da realeza para seduzir algum herdeiro rico. Se tornar um aventureiro pode ser seu próximo golpe ou uma tentativa de usar seus talentos por uma causa maior. Talvez seja um pouco de ambos, percebendo que, após fingir ser um herói, você acabou realmente se tornando um deles.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Dissimulação e na perícia Saber de Submundo. Você recebe o talento de perícia Mentiroso Charmoso.

CRIANÇA DE RUA — BIOGRAFIA

Você sobreviveu batendo carteiras nas ruas de uma cidade grande, sem nunca saber onde encontraria sua próxima refeição. Enquanto algumas pessoas se aventuram pela glória, você o faz para sobreviver.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Constituição, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Ladroagem e na perícia Saber correspondente à cidade onde viveu quando era criança de rua (como Saber de Absalom ou Saber de Magnimar). Você recebe o talento de perícia Punga.

CRIMINOSO — BIOGRAFIA

Como um inescrupuloso independente ou membro de uma organização do submundo, você viveu uma vida de crimes. Você pode ter se tornado um aventureiro para buscar redenção, para

escapar da lei ou simplesmente para conseguir saques maiores e mais valiosos.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Furtividade e na perícia Saber de Submundo. Você recebe o talento de perícia Contrabandista Experiente.

DETETIVE — BIOGRAFIA

Você solucionou crimes como inspetor de polícia ou trabalhou para clientes ricos como investigador privado. Você pode ter se tornado um aventureiro para investigar um grande mistério, mas provavelmente isso aconteceu como uma consequência ou resultado de um caso anterior.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Sociedade e na perícia Saber de Submundo. Você recebe o talento de perícia Manha das Ruas.

DISCÍPULO MARCIAL — BIOGRAFIA

Você passou por um treinamento intenso e estudo rigoroso para se tornar um grande combatente. A escola onde você estudou pode ter sido um monastério tradicionalista, uma academia militar de elite ou a filial local de uma prestigiada organização mercenária.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Destreza, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Acrobatismo ou Atletismo (à sua escolha) e na perícia Saber de Guerra. Você recebe o talento de perícia Queda Felina (se escolher Acrobatismo) ou o talento de perícia Salto Rápido (se escolher Atletismo).

EMISSÁRIO — BIOGRAFIA

Como diplomata ou mensageiro, você viajou para várias terras distantes. Estabelecer comunicação e alianças com novas pessoas era sua mercadoria e ofício.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Sociedade e na perícia Saber relacionada a uma cidade que tenha visitado com frequência. Você recebe o talento de perícia Poliglota.

ENCANTADOR DE ANIMAIS — BIOGRAFIA

Você sempre sentiu uma forte ligação com os animais, e com um esforço mínimo aprendeu a treiná-los. Enquanto viaja, você continuamente encontra e faz amizades com criaturas diferentes.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Sabedoria ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Natureza e em uma perícia Saber relacionada a um terreno habitado por animais que você aprecie (como Saber de Planícies ou Saber de Pântano). Você recebe o talento de perícia Treinar Animal.

EREMITA — BIOGRAFIA

Você vive solitariamente em um local isolado, como uma caverna, oásis remoto ou mansão afastada. Aventurar-se pode representar sua primeira incursão envolvendo outras pessoas em muito tempo. Isto pode ser uma remissão bem-vinda da solidão ou uma mudança indesejada, mas em ambos os casos você provavelmente terá muitas dificuldades.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Natureza ou Ocultismo (à sua escolha) e em uma perícia Saber relacionada ao terreno onde vivia como um eremita (como Saber de Cavernas ou Saber de Deserto). Você recebe o talento de perícia Conhecimento Duvidoso.

ESTUDIOSO — BIOGRAFIA

Você tem facilidade de aprendizado, e se isolou do mundo exterior para aprender tudo que pode. Você leu sobre tantos lugares maravilhosos em seus livros e sempre sonhou em um dia finalmente vê-los. Por fim, essa curiosidade o levou a deixar seus estudos e tornar-se um aventureiro.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião, e recebe o talento de perícia Certeza em sua perícia escolhida. Você também é treinado na perícia Saber Acadêmico.

FUNILEIRO — BIOGRAFIA

Você tem uma necessidade de resolver problemas, que é frequentemente satisfeita com a criação de qualquer tipo de invenção menor. Suas habilidades de engenharia são particularmente criativas, e ninguém sabe qual será sua próxima ideia. Ela pode ser um dispositivo genial com um tremendo potencial... ou pode explodir na sua cara.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Manufatura e na perícia Saber de Engenharia. Você recebe o talento de perícia Especialidade de Manufatura.

GLADIADOR — BIOGRAFIA

Os sanguinários jogos de arena lhe ensinaram a arte do combate. Antes de alcançar a verdadeira fama, você partiu — ou escapou — da arena para explorar o mundo. Sua habilidade de arrancar sangue dos inimigos e a atenção da multidão serão bem valiosas em uma nova vida de aventuras.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Performance e na perícia Saber Gladiatório. Você recebe o talento de perícia Performance Impressionante.

GUARDA — BIOGRAFIA

Você serviu em uma guarda, seja por patriotismo ou simples necessidade financeira. De qualquer forma, você sabe fazer um suspeito falar. Qualquer que seja o motivo pelo qual deixou a guarda, você se aventura como uma forma de utilizar suas perícias mais amplamente.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Intimidação e na perícia Saber de Guerra. Você recebe o talento de perícia Coerção Rápida.

HERBALISTA — BIOGRAFIA

Como um boticário formalmente treinado ou praticante rural de medicina popular, você aprendeu as propriedades curativas de várias ervas. Você sabe como coletar os curativos naturais certos em todos os tipos de ambientes e como prepará-los adequadamente.

Introdução
Ancestralidades & Biografias
Classes
Perícias
Talentos
Equipamentos
Magias
Era dos Presságios Perdidos
Regras do Jogo
Mestrando
Tesouros & Manufatura
Apêndice

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Natureza e na perícia Saber de Herbalismo. Você recebe o talento de perícia Medicina Natural.

LAVRADOR BIOGRAFIA

Com as costas fortes e uma profunda compreensão dos ciclos sazonais, você lavrou a terra e cuidou da colheita. Sua fazenda pode ter sido devastada por invasores, você pode ter perdido a família que o ligava à terra ou pode simplesmente ter se cansado da labuta – mas em algum momento você se tornou um aventureiro.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Atletismo e na perícia Saber de Agricultura. Você recebe o talento de perícia Certeza para Atletismo.

MARINHEIRO BIOGRAFIA

Você ouve o chamado do mar desde novo. Talvez você tenha se juntado a uma embarcação mercante, se alistado na marinha ou até mesmo ido parar em uma tripulação de piratas e mandriões.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Destreza, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Atletismo e na perícia Saber de Navegação. Você recebe o talento de perícia Saqueador Subaquático.

MÉDICO DE CAMPO BIOGRAFIA

No caos da batalha, você aprendeu a adaptar-se rapidamente às condições em constante mudança para tratar os feridos. Você cuidou de soldados, guardas ou outros combatentes e aprendeu bastante sobre as logísticas da guerra.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Medicina e na perícia Saber de Guerra. Você recebe o talento de perícia Médico de Batalha.

MERCADOR BIOGRAFIA

Em uma loja empoeirada, em uma barraca no mercado ou em uma caravana mercantil, você permutou mercadorias por dinheiro e outros bens. As habilidades que você aprendeu ainda se aplicam na vida de aventureiro, já que uma boa negociação por uma armadura pode impedir sua morte.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Diplomacia e na perícia Saber Mercantil. Você recebe o talento de perícia Pechinchador.

MINEIRO BIOGRAFIA

Você passou a vida arrancando minerais preciosos das profundezas escuras da terra. A vida de aventuras pareceu mais lucrativa ou glamorosa que este trabalho árduo – e se você tiver que retornar ao subterrâneo, desta vez estará armado até os dentes em vez de carregar apenas uma picareta de mineiro.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Sobrevivência e na perícia Saber de Mineração. Você recebe o talento de perícia Especialidade em Terreno em terreno subterrâneo.

NOBRE BIOGRAFIA

Para o povo comum, a vida de um nobre parece um sonho luxuoso e pacífico, mas você conhece a realidade: crescer como um nobre ou aspirante à pequena nobreza é viver sob pesadas obrigações e traiçoeiras intrigas. Você trocou as roupas de seda e ostentação pela vida de aventureiro, seja para escapar de seus deveres ou melhorar sua situação social.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Sociedade e na perícia Saber de Genealogia ou Saber de Heráldica. Você recebe o talento de perícia Gracejos da Corte.

NÔMADE BIOGRAFIA

Viajando por toda parte, você aprendeu as táticas básicas para sobreviver na estrada e em terras desconhecidas, se virando com poucos suprimentos e ainda menos confortos. Como um aventureiro você continua viajando, frequentemente para lugares ainda mais perigosos.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Sobrevivência e em uma perícia Saber relacionada a um terreno para o qual tenha viajado com

frequência (como Saber de Deserto ou Saber de Pântano). Você recebe o talento de perícia Certeza para Sobrevivência.

OPERÁRIO — BIOGRAFIA

Você passou anos realizando trabalho físico árduo. Essa foi uma vida difícil, mas de alguma forma você sobreviveu a ela. Você pode ter saído em aventuras para encontrar seu lugar no mundo, ou pode aventurar-se sob o comando de alguém.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Constituição, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Atletismo e na perícia Saber de Trabalho. Você recebe o talento de perícia Carregador Robusto.

PRISIONEIRO — BIOGRAFIA

Você pode ter sido aprisionado por crimes (seja você culpado ou não) ou escravizado em algum momento de sua infância. Em sua vida de aventureiro, você aproveita ao máximo sua liberdade recente.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Constituição, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Furtividade e na perícia Saber de Submundo. Você recebe o talento de perícia Contrabandista Experiente.

SOLDADO — BIOGRAFIA

Em sua juventude, você entrou em batalha como um mercenário, protetor de um povo nômade ou membro de uma milícia ou exército. Você pode ter se tornado aventureiro para livrar-se da estrutura regimentada destas forças ou pode sempre ter sido um combatente independente.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Constituição, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Intimidação e na perícia Saber de Guerra. Você recebe o talento de perícia Olhar Intimidante.

TAVERNEIRO — BIOGRAFIA

Você possui cinco especialidades: beber, erguer barris, beber, polir canecas e beber. Você trabalhou em um bar, onde aprendeu a não derramar a bebida e como socializar em meio ao barulho constante.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Diplomacia e na perícia Saber de Álcool. Você recebe o talento de perícia Camarada.

VIDENTE — BIOGRAFIA

Você aprendeu muitas das formas tradicionais de adivinhação do futuro usadas por leigos, abrindo a sua visão para os fios do destino. Você pode ter utilizado estas habilidades para guiar sua comunidade ou simplesmente para ganhar dinheiro. Mas mesmo a menor interação com estas práticas lhe conecta aos mistérios ocultistas do universo.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Ocultismo e na perícia Saber de Vidência. Você recebe o talento de perícialdentificar Estranhezas.

Idiomas

Os povos da região do Mar Interior falam dezenas de idiomas diferentes e centenas de dialetos e variações regionais. Embora um personagem geralmente consiga se virar com o Taldane (também conhecido como Comum), conhecer outro idioma é vital em algumas regiões. Ser capaz de falar estas línguas pode ajudá-lo em negociações, em espionar inimigos ou simplesmente conduzir trocas simples. Idiomas também lhe proporcionam a chance de contextualizar seu personagem no mundo e dar significado às outras escolhas de seu personagem.

A seção de sua ancestralidade indica os idiomas que você conhece no 1º nível. Tipicamente, isto significa que você pode falar e ler estes idiomas. Possuir um modificador de Inteligência positivo lhe concede uma quantidade de idiomas adicionais igual ao seu modificador de Inteligência. Você pode escolher estes idiomas da lista apresentada na seção da ancestralidade de seu personagem e dentre os disponíveis para sua região ou etnia. Se quiser selecionar um idioma que não consta nestas listas, peça permissão ao seu MJ. Se sua Inteligência mudar posteriormente, ajuste a quantidade de seus idiomas adequadamente.

Os idiomas apresentados abaixo são agrupados de acordo com o quão comumente são encontrados na região do Mar Interior. Idiomas comuns são regularmente usados na maioria dos lugares, mesmo entre aqueles que não são falantes nativos. Idiomas incomuns (veja a Tabela 2–2 e Idiomas Regionais) são mais frequentemente usados por falantes nativos, mas também são conhecidos por certos estudiosos e outros interessados nas culturas associadas.

O Druídico é um idioma secreto e está disponível somente para personagens que são druidas. Na verdade, druidas são proibidos de ensinar o idioma para não-druidas (algo descrito posteriormente em Anátema, na página 130).

Seu personagem pode aprender idiomas posteriormente em sua carreira de aventureiro. Selecionar o talento Poliglota, por exemplo, concede a seu personagem dois novos idiomas escolhidos dentre os listados na Tabela 2–1: Idiomas Comuns e na Tabela 2–2: Idiomas Incomuns. Outras habilidades e efeitos podem conceder acesso a idiomas comuns e incomuns, conforme detalhado em suas descrições.

Tabela 2–1: Idiomas Comuns

Idioma	Falantes
Comum	Humanos, anões, elfos, halflings e outras ancestralidades comuns
Dracônico	Dragões, humanoides reptilianos
Enânico	Anões
Élfico	Elfos, meio-elfos
Gnômico	Gnomos
Goblin	Goblins, hobgoblins, ursogoblins
Halfling	Halflings
Jotun	Gigantes, ogros, trolls, ettins, ciclopes
Órquico	Orcs, meio-orcs
Silvestre	Fadas, centauros, plantas
Subterrâneo	Drow, duergares, xulgathes

Tabela 2–2: Idiomas Incomuns

Idioma	Falantes
Abissal	Demônios
Aklo	Deros, fadas malignas, monstros de outros mundos
Aquan	Criaturas aquáticas, elementais de água
Auran	Criaturas voadoras, elementais do ar
Celestial	Anjos
Gnoll	Gnolls
Ignan	Elementais do fogo
Infernal	Diabos
Língua-das-Sombras	Nidaleses, criaturas do Plano das Sombras
Necril	Carniçais, mortos-vivos inteligentes
Terran	Elementais da terra

Tabela 2–3: Idioma Secreto

Idioma	Falantes
Druídico	Druidas

Idiomas Regionais

Idiomas regionais dependem do mundo onde você está jogando. O Capítulo 8: Era dos Presságios Perdidos lista os idiomas regionais do mundo de Pathfinder e onde eles são falados (página 432). Estes idiomas são incomuns.

A maioria dos personagens aprende o idioma Comum. Este é o idioma mais amplamente utilizado na região onde ocorre a campanha. Na região do Mar Interior de Golarion, o idioma Comum é o Taldane, por exemplo. Personagens com Comum podem encontrar uma barreira linguística ao viajar para algum lugar com um idioma Comum diferente.

Língua de Sinais e Leitura Labial

A seção idioma para a maioria dos personagens lista os idiomas que utilizam para se comunicar através de palavras faladas. Entretanto, você pode saber ler lábios ou conhecer a versão de sinais de um idioma. Você pode aprender isto ao selecionar os talentos de perícia Língua de Sinais e Ler Lábios. Se estiver criando um personagem que é surdo, incapaz de falar ou que possui problema de audição, decida junto com o seu MJ se faz sentido seu personagem conhecer a língua de sinais ou saber ler lábios. Seu MJ pode permitir que você selecione um destes talentos gratuitamente (mesmo que você não atenda aos pré-requisitos) para representar o conceito de seu personagem.

Capítulo 3: Classes

Assim como a ancestralidade de seu personagem expressa sua identidade e visão de mundo, sua classe indica o treinamento que possui e que será aprimorado durante suas aventuras. Escolher sua classe talvez seja a decisão mais importante que você fará na criação de personagem. Grupos de jogadores frequentemente criam personagens que se complementam mecanicamente através de suas competências e habilidades — por exemplo, garantindo que o grupo inclua um curandeiro, um personagem orientado a combate, um personagem furtivo e alguém com domínio sobre magia. Dessa forma, é bom que você converse com seu grupo e discuta sobre as opções antes de tomar uma decisão.

As regras de cada classe lhe permitem dar vida a inúmeros conceitos de personagem. Talvez você queira criar um alquimista brilhante, porém desmiolado, capaz de recitar fórmulas complexas de itens alquímicos, mas não consegue se lembrar do aniversário de um amigo. Ou talvez você queira jogar com uma espadachim musculosa que se torna imóvel como uma montanha ao erguer um escudo. Ou talvez seu personagem seja um feiticeiro esquentadinho cujos dedos gesticuladores pulsam com a luz de um ancestral angelical. Você escolhe algumas características dentro da classe de seu personagem — como a divindade de um clérigo, a arma de um guerreiro ou a linhagem de um feiticeiro — trazendo sua visão para o contexto das regras e do mundo.

As seções nas páginas seguintes descrevem as 12 classes básicas do Pathfinder. Cada seção contém as informações necessárias para jogar com um personagem dessa classe e como evoluí-lo de seu começo humilde no 1º nível ao auge impressionante de poder no 20º nível. Além das seções das classes, você pode querer consultar as seções seguintes, que detalham opções adicionais de personagem e como evoluir o nível de personagem.

- **Subindo de Nível**, na página 31, lhe diz como tornar seu personagem mais forte ao acumular Pontos de Experiência o suficiente para alcançar um novo nível.
- **Companheiros Animais e Familiares**, na página 214, fornece regras para criar um companheiro animal ou um familiar com quem você compartilha suas aventuras. Você deve ter uma característica de classe ou talento que concede um companheiro ou familiar para usar estas regras.
- **Arquétipos**, na página 219, oferecem opções temáticas que lhe permitem customizar ainda mais as habilidades de seu personagem. Embora estas regras não sejam recomendadas para iniciantes, os arquétipos neste livro lhe permitem receber habilidades de outras classes a partir do 2º nível.

Lendo as Seções de Classe

Toda seção de classe inclui informações sobre membros típicos da classe, além de sugestões para interpretar personagens que pertençam a ela e como jogar com estes personagens nos vários modos de jogo. Cada classe fornece alguns elementos de regra: uma melhoria de atributo para seu personagem em um atributo chave; uma quantidade de Pontos de Vida a cada nível; graduações de proficiência em várias habilidades, equipamentos e perícias; habilidades especiais concedidas por suas características de classe e várias outras coisas. A seção da classe do seu personagem também fornece as informações necessárias para avançar de nível, portanto, será uma referência vital por todo o curso de sua campanha.

Jogando com a Classe

A primeira seção de cada classe descreve os interesses e propensões típicas de seus membros, assim como informações sobre como outros os veem. Isto pode servir de inspiração para que você decida as ações de seu personagem e defina sua personalidade — porém, você não é obrigado a seguir as sugestões dessa seção e sempre terá liberdade de jogar com o personagem que quiser.

Atributo Chave

Este é o atributo mais importante para um membro dessa classe. Muitas de suas habilidades mais úteis e poderosas estão vinculadas a este atributo de alguma forma.

Por exemplo, este é o atributo que você utilizará para determinar a Classe de Dificuldade (CD) associada com as características e talentos de classe de seu personagem. Isto é chamado de sua CD de classe. Se seu personagem for membro de uma classe conjuradora, este atributo chave é utilizado para calcular CDs de magias e valores similares.

A maioria das classes possui um atributo chave, mas algumas lhe permitem escolher dentre duas opções. Por exemplo, quando cria um guerreiro, você escolhe Força ou Destreza como seu atributo chave. Um guerreiro que escolher Força será exímio em combate corpo a corpo, enquanto aquele que escolher Destreza favorece o combate à distância ou armas de acuidade.

Além disso, quando escolher a classe de seu personagem, ele ganha uma melhoria de atributo em seu atributo chave (aumentando seu valor em 2 pontos). Para mais informações sobre melhorias de atributo, veja a página 20.

Pontos de Vida

Esta seção indica a quantidade de Pontos de Vida que seu personagem recebe de sua classe a cada nível. Para determinar os Pontos de Vida iniciais de seu personagem, some os Pontos de Vida recebidos de sua ancestralidade ao valor listado nesta seção, e depois acrescente seu modificador de Constituição. Classes feitas para personagens que combatem com armas recebem uma maior quantidade de Pontos de Vida a cada nível, enquanto classes feitas para personagens que conjuram magias ou se especializam em emboscadas recebem menos.

Cada vez que seu personagem ganhar um nível, ele aumenta seus Pontos de Vida máximos pelo valor listado

nesta seção. Para mais informações sobre como calcular o modificador de Constituição e determinar os Pontos de Vida de seu personagem, veja a página 27.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

Quando escolher a classe de seu personagem, ele recebe um conjunto de proficiências iniciais. Proficiências medem a capacidade que seu personagem possui de realizar tarefas, usar habilidades e obter sucesso em testes. Graduações de proficiência variam de treinado a lendário. Por exemplo: um personagem treinado com um arco longo pode usá-lo efetivamente, enquanto uma pessoa que seja lendária com a arma pode dividir outra flecha ao meio a dezenas de metros de distância!

A seção de cada classe indica a graduação de proficiência inicial de seu personagem em Percepção, jogadas de salvamento, ataques, defesas e em magias ou CD de classe. Você recebe a graduação de proficiência treinado em pelo menos uma perícia importante para sua classe e pode escolher outras para receber a proficiência treinado (a quantidade exata de perícias depende de sua classe). Se sua classe o tornaria treinado em uma perícia na qual já é treinado (tipicamente devido à sua biografia), você se torna treinado em outra perícia à sua escolha.

Uma graduação de proficiência pode dar acesso a vários talentos e características de classe, e também ajuda a determinar o modificador para qualquer teste ou CD relacionada a essa estatística. Se seu personagem for treinado em Percepção, uma jogada de salvamento ou outra estatística, ele recebe um bônus de proficiência igual ao seu nível + 2, enquanto se tiver proficiência de especialista recebe um bônus de proficiência igual ao seu nível + 4. Para mais detalhes sobre graduações de proficiência, veja a página 13.

Classes conjuradoras concedem uma graduação de proficiência em ataques de magia e CDs de magias, detalhados melhor na seção de cada classe.

Se uma estatística não estiver listada na seção de sua classe, sua graduação de proficiência nela é destreinado — a menos que você adquira treinamento de outra fonte. Se seu personagem for destreinado em algo, você adiciona um bônus de proficiência de +0 para realizar um teste ou calcular uma CD relacionada a essa estatística.

TABELA DE PROGRESSÃO

Esta tabela resume os talentos, incrementos de perícia, melhorias de atributo e outros benefícios recebidos pelo seu personagem conforme avança de nível. A primeira coluna da tabela de classe indica um nível, e a segunda coluna lista cada característica que seu personagem recebe quando alcança esse nível. A seção de 1º nível inclui um lembrete para selecionar sua ancestralidade e biografia.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Esta seção apresenta todas as habilidades que a classe concede a seu personagem. Uma habilidade que só é recebida em um nível superior indica o nível exigido próximo do nome da habilidade. Todas as classes incluem as características de classe descritas abaixo, e cada classe também recebe características de classe especiais específicas dela. Muitas características de classe requerem que você escolha entre certas opções. A menos que a habilidade em específico diga o contrário, essas decisões só podem ser alteradas através de retreino (conforme explicado na página 481).

Talentos de Classe

Esta seção especifica os níveis nos quais seu personagem recebe talentos de classe — talentos especiais que podem ser acessados apenas por membros dessa classe. Talentos de classe são concedidos a partir do 1º ou 2º nível, dependendo da classe. Talentos de classe específicos são detalhados ao final da seção de cada classe.

Talentos de Perícia

Esta seção especifica os níveis nos quais seu personagem recebe talentos com o traço perícia, chamados de talentos de perícia. Os talentos de perícia podem ser encontrados no Capítulo 5: Talentos, a partir da página 254. No 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes, a maioria das classes recebe um talento de perícia (embora ladinos os recebam antes e com maior frequência). Seu personagem deve ser treinado na perícia correspondente para selecionar um talento de perícia.

Talentos Gerais

Esta seção especifica os níveis nos quais seu personagem recebe talentos gerais. A maioria das classes concede um talento geral no 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes. Em cada um destes níveis, você pode selecionar qualquer talento geral (incluindo talentos de perícia) desde que seu personagem atenda aos requisitos. Mais informações podem ser encontradas no Capítulo 5: Talentos (página 254).

Incrementos de Perícia

Esta seção especifica os níveis nos quais seu personagem pode aumentar sua graduação de proficiência em uma perícia. No 3º nível e a cada 2 níveis subsequentes, a maioria das classes concede um incremento de perícia (embora ladinos os recebam antes e com maior frequência). Seu personagem pode usar um incremento de perícia para se tornar treinado em uma perícia na qual é destreinado ou se tornar especialista em uma perícia na qual é treinado.

Se seu personagem for pelo menos de 7º nível, você pode usar um incremento de perícia para se tornar mestre em uma perícia na qual já é especialista. Se for pelo menos de 15º nível, você pode usar um incremento de perícia para se tornar lendário em uma perícia na qual já é mestre.

Melhorias de Atributo

No 5º nível e a cada 5 níveis subsequentes, seu personagem incrementa os valores de quatro atributos diferentes. Você pode usar estas melhorias de atributo para aumentar seus valores de atributo acima de 18 pontos. Incrementar um valor de atributo aumenta seu valor em 1 ponto se ele já for 18 ou maior, ou em 2 pontos se ele for menor que 18. Para mais informações sobre melhorias de atributo e como aplicá-las durante a criação de personagem, veja a página 20.

Talentos de Ancestralidade

Esta seção serve como um lembrete para os talentos de ancestralidade que seu personagem recebe no 5º, 9º, 13º e 17º níveis. Talentos de ancestralidade são detalhados na seção de cada ancestralidade no Capítulo 2, a partir da página 32.

ALQUIMISTA PÁGINA 70

O alquimista utiliza sua competência em manufatura para criar itens alquímicos — como bombas, elixires e venenos — usados para derrotar adversários e ajudar aliados. Esperto e engenhoso, um alquimista geralmente tem a ferramenta certa para o trabalho e o conhecimento esotérico específico para tirar seus aliados de qualquer enrascada.

BÁRBARO PÁGINA 82

O bárbaro é fúria encarnada de forma terrível e assustadora, canalizando o poder mortal de sua raiva contra qualquer um que ficar em seu caminho. Um bárbaro entra em combate rapidamente, e se torna imensamente forte, imprevisível e implacável ao libertar o seu furor de batalha.

BARDO PÁGINA 94

Tanto artista quanto estudioso, o bardo utiliza performances e aprendizado esotérico para fortalecer seus companheiros e frustrar seus inimigos. Às vezes furtivo e frequentemente cativante, o bardo se aventura com vitalidade, glamour e talento apoiado em um repertório impressionante de magia ocultista.

CAMPEÃO PÁGINA 104

Um defensor do bem vestindo uma armadura e empunhando uma arma virtuosa, o campeão protege os inocentes e reprime o mal. Resoluto em suas crenças e devotado a uma divindade e a um aspecto do bem, ele segue um código rigoroso enquanto luta para tornar o mundo um lugar melhor.

CLÉRIGO PÁGINA 116

O clérigo é dedicado à adoração de uma única divindade, acessando a magia divina através desta devoção. Clérigos podem ser muito diferentes dependendo da divindade que adoram, sejam eles sacerdotes enclausurados que seguem um dos domínios de sua divindade ou capelães de guerra que servem como a arma de seu deus.

DRUIDA PÁGINA 128

O druida caminha nos locais primordiais e selvagens do mundo sem medo, colhendo a magia primal da natureza e controlando-a com propósito. Dedicado às regiões selvagens, o druida encontra nelas sustento e poder, aliados entre suas criaturas e força em seu furor.

FEITICEIRO PÁGINA 140

A magia intensa que o feiticeiro comanda não advém de estudo ou adoração — e sim de seu sangue. Suas habilidades mágicas e poderes dependem da origem do sangue que flui em suas veias, que pode vir de dragões, anjos, fadas, criaturas aberrantes ou outros seres impressionantes.

GUERREIRO PÁGINA 152

Com audácia calculada e determinação destemida, o guerreiro persegue e confronta seus inimigos enquanto defende aliados do perigo. Mestre do campo de batalha, o guerreiro é rápido em explorar oportunidades e golpear qualquer um que vacile ao alcance de sua espada ou arco.

LADINO PÁGINA 166

Astuto e ágil, o ladino traz perícias e especialidades que poucos companheiros podem igualar. Em batalha, ele se destaca em ataques furtivos e emboscadas. Seu esquema lhe dá as ferramentas necessárias para completar qualquer trabalho e sua ampla gama de perícias permite que se especialize no que bem desejar.

MAGO PÁGINA 178

O mago é o mestre arcano da conjuração de magias, que extrai seu poder incrível do tecido da realidade através de fórmulas mágicas complicadas. Ele caminha com confiança, sem precisar de armaduras ou armas, promulgando sua vontade sobre o mundo e trazendo desgraça a seus inimigos.

MONGE PÁGINA 190

O monge busca a perfeição em tudo que faz, incluindo transformar seu corpo em uma arma perfeita. Ele pode caminhar com calma e propósito, contemplando as sutilezas da existência em um minuto e então se transformar em um borrão de golpes mortais no outro.

PATRULHEIRO PÁGINA 202

Engenhoso e astuto, o patrulheiro é um caçador, rastreador e combatente que preserva o mundo natural e protege a civilização de seus excessos. Seja usando um arco, besta, um par de armas ou arapucas, o patrulheiro é um inimigo temível e um grande aliado nos ermos.

Alquimista

Não há visão mais bela do que uma mistura estranha borbulhando em um béquer, e você consome seus elixires engenhosos sem nenhuma preocupação. Você é fascinado em descobrir os segredos da ciência e do mundo natural, e está constantemente experimentando com concocções em seu laboratório ou em campo para qualquer eventualidade. Você é destemido frente ao risco, arremessando criações explosivas ou tóxicas em seus adversários. Seu único caminho à grandeza está cheio de misturas alquímicas que levam seu corpo e mente ao limite.

ATRIBUTO CHAVE

INTELIGÊNCIA

No 1º nível, sua classe lhe concede uma melhoria de atributo em Inteligência.

PONTOS DE VIDA

8 mais seu modificador de Constituição

No 1º nível e a cada nível subsequente, você acrescenta essa quantidade ao seu valor máximo de PV.

DURANTE ENCONTROS DE COMBATE...

Você lança suas bombas nos adversários, assola seus inimigos e apoia o resto de seu grupo com elixires potentes. Em níveis superiores, seus mutagênicos distorcem seu corpo em uma arma poderosa e resiliente.

DURANTE ENCONTROS SOCIAIS...

Você fornece conhecimento e experiência sobre itens alquímicos e segredos relacionados, como doenças e venenos.

ENQUANTO EXPLORA...

Você se mantém atento a problemas com suas bombas à mão, enquanto dá conselhos sobre quaisquer assuntos alquímicos e misteriosos.

EM RECESSO...

Você experimenta em um laboratório alquímico, misturando elixires, criando bombas e aprofundando seu conhecimento alquímico.

VOCÊ PODE...

- Adorar aprimorar fórmulas estranhas e reagentes alquímicos, frequentemente com dedicação e imprudência ímpares que faria outras pessoas se afastarem.
- Ficar empolgado com a destruição causada por suas concocções alquímicas, e apreciar ver coisas queimarem, dissolverem, congelarem e se eletrocutarem.
- Experimentar incansavelmente para descobrir ferramentas alquímicas novas e mais potentes.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- Acham que você é algum tipo de feiticeiro ou um mago excêntrico e não compreendem que você não conjura magias — e, ainda pior, os conjuradores que mexem de forma desajeitada com alquimia apenas aumentam este equívoco.
- Não compreendem seu entusiasmo por alquimia, criatividade e invenções.
- Pressupõem que se você ainda não tiver causado uma catástrofe com seus experimentos, inevitavelmente o fará.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe as graduações de proficiência listadas nas estatísticas a seguir. Você é destreinado em qualquer estatística não listada a menos que receba alguma graduação de proficiência melhor de outra forma.

PERCEPÇÃO

Treinado em Percepção

JOGADAS DE SALVAMENTO

Especialista em Fortitude
Especialista em Reflexos
Treinado em Vontade

PERÍCIAS

Treinado em Manufatura
Treinado em uma quantidade de perícias adicionais igual a 3 mais seu modificador de Inteligência

ATAQUES

Treinado em armas simples
Treinado em bombas alquímicas
Treinado em ataques desarmados

DEFESAS

Treinado em armaduras leves
Treinado em defesa sem armadura

CD DE CLASSE

Treinado em CD de classe de alquimista

TABELA 3-1: PROGRESSÃO DE ALQUIMISTA

Seu Nível	Característica da Classe
1	Alquimia, ancestralidade e biografia, campo de pesquisa, livro de fórmulas, proficiências iniciais, talento de alquimista
2	Talento de alquimista, talento de perícia
3	Incremento de perícia, talento geral
4	Talento de alquimista, talento de perícia
5	Descoberta de campo de pesquisa, incremento de perícia, melhorias de atributo, talento de ancestralidade
6	Talento de alquimista, talento de perícia
7	Especialidade em armas alquímicas, incremento de perícia, infusões perpétuas, talento geral, vontade de ferro
8	Talento de alquimista, talento de perícia
9	Especialidade alquímica, incremento de perícia, produção dupla, prontidão, talento de ancestralidade
10	Melhorias de atributo, talento de alquimista, talento de perícia
11	Incremento de perícia, irrefreável, potência perpétua, talento geral
12	Talento de alquimista, talento de perícia
13	Descoberta de campo de pesquisa maior, especialidade em armaduras leves, especialização em armas, incremento de perícia, talento de ancestralidade
14	Talento de alquimista, talento de perícia
15	Entusiasmo alquímico, evasão, incremento de perícia, melhorias de atributo, talento geral
16	Talento de alquimista, talento de perícia
17	Incremento de perícia, maestria alquímica, perfeição perpétua, talento de ancestralidade
18	Talento de alquimista, talento de perícia
19	Incremento de perícia, maestria em armaduras leves, talento geral
20	Melhorias de atributo, talento de alquimista, talento de perícia

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Você recebe as habilidades a seguir como um alquimista. Habilidades recebidas em níveis superiores indicam os níveis em que você as recebe ao lado de seus nomes.

ANCESTRALIDADE E BIOGRAFIA

Além das habilidades fornecidas por sua classe no 1º nível, você possui os benefícios da ancestralidade e biografia selecionadas, conforme descrito no Capítulo 2.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe proficiências que representam seu treinamento básico. Estas proficiências são listadas no início desta classe.

ALQUIMIA

Você compreende as interações complexas de substâncias naturais e sobrenaturais e pode produzir itens alquímicos que atendam às suas necessidades. Você faz isto usando reagentes normais e a atividade Manufaturar, ou então usando reagentes infundidos especiais que lhe permitem criar itens temporários de forma rápida e sem custo. Com o tempo, você pode criar cada vez mais itens alquímicos sem custo, e os itens criados ficam cada vez mais poderosos — seu poder aumenta dramaticamente, deixando para trás aqueles que não compreendem sua ciência esquisita.

Você recebe o talento Manufaturar Alquímicos (página 264), mesmo se não atender aos seus pré-requisitos, e recebe as quatro fórmulas alquímicas comuns de 1º nível concedidas pelo talento. O catálogo de itens alquímicos é apresentado a partir da página 543. Você pode usar este talento para criar itens alquímicos desde que tenha as fórmulas dos itens em seu livro de fórmulas.

Reagentes Infundidos

Você infunde reagentes com sua própria essência alquímica, permitindo-lhe criar itens alquímicos sem custo. Todos os dias, durante suas preparações diárias, você ganha uma quantidade de lotes de reagentes infundidos igual ao seu nível + seu modificador de Inteligência. Você pode usar estes reagentes para alquimia avançada ou Alquimia Rápida, descritos abaixo. Juntos, estes reagentes infundidos possuem um Volume leve.

Quando fizer sua próxima preparação diária, os reagentes infundidos de suas preparações do dia anterior são instantaneamente destruídos, e efeitos não-permanentes dos itens infundidos das preparações do dia anterior são imediatamente encerrados. Embora reagentes infundidos sejam objetos físicos, eles não podem ser duplicados, preservados ou criados de qualquer outra forma que não seja suas preparações diárias. Quaisquer outros reagentes artificiais não possuem sua infusão pessoal e são inúteis para alquimia avançada ou Alquimia Rápida.

Alquimia Avançada

Após produzir novos reagentes infundidos durante suas preparações diárias, você pode gastar lotes desses reagentes infundidos para criar itens alquímicos infundidos. Você não precisa realizar um teste de Manufatura para isto, e ainda pode ignorar a quantidade de dias normalmente requeridos para criar os itens e também quaisquer requerimentos de reagentes alquímicos. Seu nível de alquimia avançada é igual ao seu nível. Para cada lote de reagentes infundidos que gastar, escolha um item alquímico do seu nível de alquimia avançada ou inferior que conste em seu livro de fórmulas, e crie um lote de dois desse item. Estes itens possuem o traço infundido e mantêm sua potência por 24 horas ou até sua próxima preparação diária, o que ocorrer primeiro.

Alquimia Rápida

Se precisar de um item alquímico específico repentinamente, você pode usar seus reagentes infundidos para criá-lo rapidamente com a ação Alquimia Rápida.

ALQUIMIA RÁPIDA ◆

ALQUIMISTA

Custo 1 lote de reagentes infundidos

Requerimentos Você possui ferramentas de alquimista (página 290), a fórmula para o item alquímico sendo criado e uma mão livre.

Você rapidamente mistura um item alquímico de curta duração para usar no momento. Você cria um único item alquímico do seu nível de alquimia avançada ou inferior que conste em seu livro de fórmulas sem precisar gastar o custo monetário normal em reagentes alquímicos ou realizar um teste de Manufatura. Este item possui o traço infundido, mas permanece potente somente até o início de seu próximo turno.

Livro de Fórmulas

Um alquimista mantém registros meticulosos das fórmulas de cada item que é capaz de criar. Você recebe gratuitamente um livro de fórmulas padrão no valor de 10 pp ou menos (conforme detalhado na página 291). O livro de fórmulas contém as fórmulas para dois itens alquímicos comuns de 1º nível à sua escolha, além das fórmulas recebidas pelo talento Manufaturar Alquímicos e pelo seu campo de pesquisa. O catálogo de itens alquímicos é apresentado a partir da página 543.

Cada vez que ganhar um nível, você adiciona as fórmulas de dois itens alquímicos comuns ao seu livro de fórmulas. Estas novas fórmulas podem ser de qualquer nível de item que você seja capaz de criar. Você aprende estas fórmulas automaticamente, mas também é possível encontrar ou comprar fórmulas adicionais em assentamentos ou de outros alquimistas, ou inventá-las com o talento Inventor (página 263).

Campo de Pesquisa

Seus questionamentos sobre a natureza alquímica do universo o levaram a focar em um campo de pesquisa em particular. Você pode ter um diploma de uma instituição científica, corresponder com outros pesquisadores de seu campo ou trabalhar como um gênio solitário. Escolha um campo de pesquisa. Os campos de pesquisa são apresentados abaixo.

Bombardeiro

Você se especializa em explosões e outras reações alquímicas violentas. Você começa com as fórmulas adicionais para duas bombas alquímicas de 1º nível em seu livro de fórmulas .

Quando arremessar uma bomba alquímica com o traço respingo, você pode causar o dano de respingo apenas em seu alvo primário em vez da área de respingo usual.

Cirurgião

Você se concentra em curar os outros com alquimia. Você começa com duas fórmulas adicionais em seu livro de fórmulas, escolhidas entre: antídoto menor, antipeste menor ou elixir da vida menor.

Enquanto sua graduação de proficiência em Medicina for treinado ou melhor, você pode realizar um teste de Manufatura em vez de Medicina para quaisquer usos destreinados e treinados de Medicina.

Mutagenista

Você se especializa em transformações mutagênicas bizarras que sacrificam um aspecto físico ou psicológico de uma criatura para fortalecer o outro. Você começa com as fórmulas adicionais para dois mutagênicos de 1º nível em seu livro de fórmulas.

Você pode receber o benefício de qualquer mutagênico, mesmo que não tenha sido formulado especificamente para você. Sempre que sua graduação de proficiência em armas simples aumentar, sua graduação de proficiência em ataques desarmados aumenta para a mesma graduação (a menos que já seja melhor).

Talentos de Alquimista

No 1º nível e a cada nível par subsequente, você recebe um talento de classe de alquimista. Os talentos de classe de alquimista são descritos a partir da página 76.

EXEMPLO DE ALQUIMISTA

Cirurgião

Você utiliza a alquimia para propósitos medicinais, curando e protegendo os outros pelo mundo.

ATRIBUTOS
Priorize Inteligência e Sabedoria. Constituição aumenta sua capacidade de sobrevivência, e Destreza lhe ajuda a acertar ataques à distância quando a violência é necessária.

PERÍCIAS
Diplomacia, Manufatura, Medicina, Natureza, Ocultismo, Religião, Sociedade, Sobrevivência

CAMPO DE PESQUISA
Cirurgião

TALENTO INICIAL
Sapiente Alquímico

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES
Resistência a Veneno (2º), Alquimia Eficiente (4º), Combinar Elixires (6º), Elixir Misericordioso (10º), Elixir Misericordioso Maior (14º), Trabalhador Milagroso (18º), Criar Pedra Filosofal (20º)

TALENTOS DE PERÍCIA 2º

No 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um talento de perícia. Talentos de perícia podem ser encontrados no Capítulo 5 e possuem o traço perícia. Você deve possuir uma graduação de proficiência treinado ou melhor na perícia correspondente para selecionar um talento de perícia.

INCREMENTOS DE PERÍCIA 3º

No 3º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um incremento de perícia. Você pode usar este incremento para aumentar sua graduação de proficiência para treinado em uma perícia na qual seja destreinado ou para aumentar sua graduação de proficiência para especialista em uma perícia na qual já seja treinado.

No 7º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para mestre em uma perícia na qual já seja especialista e, no 15º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para lendário em uma perícia na qual já seja mestre.

TALENTOS GERAIS 3º

No 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você recebe um talento geral. Talentos gerais são listados no Capítulo 5.

DESCOBERTA DE CAMPO DE PESQUISA 5º

Você desenvolve uma descoberta especial dependendo de seu campo de pesquisa.

Bombardeiro: Quando usar alquimia avançada para criar bombas durante suas preparações diárias, você pode usar um lote de reagentes para criar três bombas quaisquer em vez de apenas duas bombas iguais.

Cirurgião: Quando usar alquimia avançada para criar elixires de vida durante suas preparações diárias, você pode usar um lote de reagentes para criar três elixires em vez de apenas dois.

Mutagenista: Quando usar alquimia avançada para criar mutagênicos durante suas preparações diárias, você pode usar um lote de reagentes para criar três mutagênicos quaisquer em vez de apenas dois mutagênicos iguais.

MELHORIAS DE ATRIBUTO 5º

No 5º nível e a cada 5 níveis subsequentes, você melhora os valores de quatro atributos diferentes. Você pode usar estas melhorias de atributo para aumentar seus valores de atributo acima de 18 pontos. Incrementar um valor de atributo aumenta seu valor em 1 ponto se ele já for 18 ou maior, ou em 2 pontos se ele for menor que 18.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE 5º

Além do talento de ancestralidade recebido na criação do personagem, você recebe um talento de ancestralidade no 5º nível e a cada 4 níveis subsequentes. A lista de talentos de ancestralidade disponíveis para você pode ser encontrada na seção de sua ancestralidade no Capítulo 2.

ESPECIALIDADE EM ARMAS ALQUÍMICAS 7º

Você treinou para usar mais efetivamente suas armas desenvolvidas em laboratório. Suas graduações de

proficiência em armas simples e bombas alquímicas aumentam para especialista.

INFUSÕES PERPÉTUAS 7º

Você aprendeu a criar infusões alquímicas perpétuas que podem compor um suprimento quase infinito de alguns itens simples. Você adquire a habilidade de criar dois itens alquímicos de 1º nível usando Alquimia Rápida sem gastar um lote de reagentes infundidos. Você deve selecionar itens apropriados ao seu campo de pesquisa e eles devem constar em seu livro de fórmulas.

Bombardeiro: Escolha duas das seguintes fórmulas: bolsa emaranhapé menor, fogo alquímico menor, frasco de ácido menor, frasco congelante menor, pedra-trovão menor, relâmpago engarrafado menor.

Cirurgião: Antídoto menor e antipeste menor.

Mutagenista: Escolha duas das seguintes fórmulas: mutagênico bestial menor, mutagênico cognitivo menor, mutagênico irrefreável menor, mutagênico de língua de prata menor, mutagênico de mercúrio menor, mutagênico sereno menor.

VONTADE DE FERRO 7º

Suas defesas mentais são uma verdadeira fortaleza de ferro. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Vontade aumenta para especialista.

ESPECIALIDADE ALQUÍMICA 9º

A prática constante aumentou a eficácia de suas concocções. Sua graduação de proficiência em sua CD de classe de alquimista aumenta para especialista.

PRODUÇÃO DUPLA 9º

Você conhece suas fórmulas tão bem que pode produzir dois itens ao mesmo tempo. Quando usar a ação Alquimia Rápida, em vez de gastar um lote de reagentes infundidos para criar um único item, você pode gastar até dois lotes de reagentes infundidos para criar até dois itens alquímicos conforme descrito nessa ação. Estes itens não precisam ser iguais.

PRONTIDÃO 9º

Você permanece alerta às ameaças ao seu redor. Sua graduação de proficiência em Percepção aumenta para especialista.

IRREFREÁVEL 11º

Seu corpo está acostumado a perigos físicos e tornou-se mais resistente a patógenos e doenças. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Fortitude aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Fortitude, trate o resultado como um sucesso crítico.

POTÊNCIA PERPÉTUA 11º

Você aprimora suas infusões perpétuas, conseguindo usar Alquimia Rápida para criar itens mais poderosos sem custo. Você deve selecionar itens apropriados ao seu campo de pesquisa e eles devem constar em seu livro de fórmulas.

Bombardeiro: As versões moderadas das bombas escolhidas em infusões perpétuas.

Cirurgião: Antídoto moderado e antipeste moderado.

Mutagenista: As versões moderadas dos mutagênicos escolhidos em infusões perpétuas.

TERMOS CHAVE

Você encontrará os seguintes termos em muitas habilidades de alquimista.

Aditivo: Talentos com o traço aditivo lhe permitem gastar ações para acrescentar substâncias especiais a bombas ou elixires. Você pode acrescentar somente um único aditivo a um determinado item alquímico – tentar acrescentar outro aditivo estraga o item. Normalmente você só pode usar ações com o traço aditivo quando estiver criando um item alquímico infundido, e algumas só podem ser usadas com a ação Alquimia Rápida. O traço aditivo é sempre apresentado com um nível, como aditivo 2. Um aditivo adiciona o nível dele ao nível do item alquímico que está sendo modificado; o resultado é o novo nível da mistura. O nível de item da mistura não pode ser maior que seu nível de alquimia avançada.

Infundido: Você criou um item alquímico com o traço infundido usando seus reagentes infundidos, e ele funciona por um tempo limitado antes de ficar inerte. Quaisquer efeitos não-permanentes de seus itens alquímicos infundidos, com a exceção de aflições como venenos de ação lenta, se encerram quando você fizer suas preparações diárias novamente.

DESCOBERTA DE CAMPO DE PESQUISA MAIOR 13º

Você desenvolve uma descoberta incrível que aumenta sua compreensão de seu campo de pesquisa.

Bombardeiro: Você pode aumentar o respingo de suas bombas para causar dano a criaturas a até 3 metros (ou 4,5 metros se possuir Respingo Expandido).

Cirurgião: Quando usar Alquimia Rápida para criar qualquer tipo de elixir de vida, a criatura que beber o elixir recebe o máximo de Pontos de Vida possíveis para o elixir em vez de rolar os dados para determinar a quantidade de Pontos de Vida recuperados.

Mutagenista: Se ingerir outro mutagênico enquanto estiver sob os efeitos de um mutagênico de sua criação, você pode receber os benefícios e desvantagens de ambos ao mesmo tempo (independente do fato de ambos possuírem o traço polimorfia e normalmente não funcionarem juntos). Se ficar sob efeito de qualquer outro mutagênico posteriormente enquanto já se beneficia de dois mutagênicos, você perde o benefício de um dos mutagênicos prévios à sua escolha — mas retém as desvantagens de todos os mutagênicos ingeridos. Se estiver sob os efeitos de dois mutagênicos e sofrer um efeito de polimorfia não-mutagênico, você perde os benefícios de todos os mutagênicos, mas retém as desvantagens de todos eles.

ESPECIALIDADE EM ARMADURAS LEVES 13º

Você aprendeu a se esquivar enquanto veste uma armadura leve ou nenhuma armadura. Suas graduações de proficiência em armaduras leves e defesa sem armadura aumentam para especialista.

TALENTOS DE ALQUIMISTA

Utilize esta tabela quando precisar conferir um talento de alquimista pelo nome em vez do nível.

Talento	Nível
Alquimia Duradoura	4
Alquimia Eficiente	4
Alquimia Poderosa	8
Bomba de Fumaça	2
Bomba Debilitante	6
Bomba Debilitante Maior	10
Bomba Debilitante Verdadeira	14
Bomba Grudenta	8
Bomba Lancinante	16
Bombardeiro Rápido	1
Bombas Direcionais	6
Bombas Excepcionais	12
Combinar Elixires	6
Criar Pedra Filosofal	20
Debilitação Perfeita	18
Elixir Eterno	16
Elixir Misericordioso	10
Elixir Misericordioso Maior	14
Elixires Improváveis	18
Envenenador Potente	10
Familiar Alquímico	1
Lançador Longínquo	1
Mega Bomba	20
Mutagênico de Mente Limpa	18
Mutagênico Elástico	10
Mutagênico Feral	8
Mutagênico Genial	16
Mutagênico Invencível	12
Mutagênico Loquaz	14
Mutagênico Perfeito	20
Mutagênico Persistente	16
Mutagênico Revivificante	2
Prolongar Elixir	12
Resistência a Veneno	2
Respingo Calculado	4
Respingo Expandido	10
Sapiente Alquímico	1
Trabalhador Milagroso	18

.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS 13º

Você aprendeu a infligir ferimentos graves com suas armas favoritas. Você causa 2 pontos de dano adicionais com armas e ataques desarmados nas quais é especialista. Este dano aumenta para 3 se você for mestre e para 4 se você for lendário.

ENTUSIASMO ALQUÍMICO 15º

Seu conforto em produzir itens é tão grande que você consegue criar três itens ao mesmo tempo. Quando usar a ação Alquimia Rápida, em vez de gastar um lote de reagentes infundidos para criar um único item, você pode gastar até três lotes de reagentes infundidos para criar até três itens alquímicos (conforme descrito na ação). Estes itens não precisam ser iguais.

EVASÃO 15º

Você aprendeu a se mover rapidamente para evitar explosões, sopros de dragões e coisas ainda piores. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Reflexos aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Reflexos, trate o resultado como um sucesso crítico.

MAESTRIA ALQUÍMICA 17º

Suas concocções alquímicas são incrivelmente efetivas. Sua graduação de proficiência em sua CD de classe de alquimista aumenta para mestre.

PERFEIÇÃO PERPÉTUA 17º

Você aperfeiçoou suas infusões perpétuas, permitindo-lhe usar Alquimia Rápida para criar itens ainda mais poderosos sem custo. Você deve selecionar itens apropriados ao seu campo de pesquisa e eles devem constar em seu livro de fórmulas.

Bombardeiro: As versões maiores das bombas escolhidas em infusões perpétuas.

Cirurgião: Antídoto maior e antipeste maior.

Mutagenista: As versões maiores dos mutagênicos escolhidos em infusões perpétuas.

MAESTRIA EM ARMADURAS LEVES 19º

Sua competência com armaduras leves se aprimora, aumentando sua habilidade de esquivar-se de golpes. Suas graduações de proficiência em armaduras leves e defesa sem armadura aumentam para mestre.

Talentos de Alquimista

Em todo nível que receber um talento de alquimista, você pode selecionar um dos talentos a seguir. Você deve satisfazer quaisquer pré-requisitos antes de selecionar o talento.

1º NÍVEL

BOMBARDEIRO RÁPIDO ◆ TALENTO 1

ALQUIMISTA

Você guarda suas bombas em bolsos fáceis de alcançar de onde consegue pegá-las sem pensar. Você Interage para sacar uma bomba e Golpear com ela.

FAMILIAR ALQUÍMICO TALENTO 1

ALQUIMISTA

Você consegue criar vida através da alquimia — uma criatura simples formada a partir de materiais alquímicos, reagentes e um pouco de seu próprio sangue. Este familiar alquímico parece ser uma pequena criatura de carne e sangue, embora possa ter algumas características inusitadas ou distintas dependendo de seu processo criativo. Como outros familiares, seu familiar alquímico o ajuda em seu laboratório e em suas aventuras. Você utiliza seu próprio modificador de Inteligência para determinar os modificadores de Percepção, Acrobatismo e Furtividade do familiar (veja Familiares na página 217 para mais informações).

SAPIENTE ALQUÍMICO TALENTO 1

ALQUIMISTA

Pré-requisitos treinado em Manufatura

Você consegue identificar itens alquímicos rapidamente. Quando usar a perícia Manufatura para Identificar Alquimia em um item alquímico que estiver segurando,

você pode fazê-lo como uma ação única que possui os traços concentração e manuseio (em vez de gastar 10 minutos). Se tiver a fórmula do item sendo identificado, você recebe +2 de bônus de circunstância em seu teste, e se rolar uma falha crítica, trate o resultado como uma falha.

LANÇADOR LONGÍNQUO — TALENTO 1

ALQUIMISTA

Você aprendeu a arremessar mais longe. Quando você arremessa uma bomba alquímica, ela possui um incremento de distância de 9 metros em vez dos 6 metros usuais.

2º NÍVEL

BOMBA DE FUMAÇA ◈ — TALENTO 2

ADITIVO 1 | ALQUIMISTA

Frequência uma vez por rodada

Acionamento Você usa Alquimia Rápida para manufaturar uma bomba alquímica com nível de item pelo menos 1 nível inferior ao seu nível de alquimia avançada.

Você faz a bomba criar uma nuvem de fumaça espessa além de seus efeitos normais. Quando arremessada, a bomba cria uma nuvem de fumaça em uma explosão de 3 metros de raio. A nuvem é centralizada em um canto à sua escolha no espaço do alvo (ou no espaço onde a bomba aterrissar). Criaturas dentro dessa área recebem a condição ocultada, e todas as outras criaturas estão ocultadas contra elas. A fumaça dura por 1 minuto ou até ser dissipada por um vento forte.

MUTAGÊNICO REVIVIFICANTE — TALENTO 2

ALQUIMISTA

Enquanto estiver sob efeito de um mutagênico, você pode metabolizar o poder do mutagênico para se curar. Para isso, você usa uma ação única que possui os traços concentração e manuseio. Assim que a ação é completada, você recupera 1d6 Pontos de Vida para cada 2 níveis de item do mutagênico (mínimo 1d6), mas a duração do mutagênico é encerrada imediatamente (mesmo se estiver sob o efeito de Mutagênico Persistente).

RESISTÊNCIA A VENENO — TALENTO 2

ALQUIMISTA

A exposição constante a reagentes tóxicos fortificou seu corpo contra venenos de todos os tipos. Você recebe resistência a veneno igual à metade de seu nível, e recebe +1 de bônus de estado em jogadas de salvamento contra venenos.

4º NÍVEL

ALQUIMIA DURADOURA — TALENTO 4

ALQUIMISTA

Você aprendeu a fazer sua energia pessoal durar um pouco mais quando prepara rapidamente suas concocções. Quando usar Alquimia Rápida para criar uma ferramenta ou elixir alquímico, essa ferramenta ou elixir permanece potente até o final de seu próximo turno (em vez de perder sua potência no início de seu próximo turno).

ALQUIMIA EFICIENTE — TALENTO 4

ALQUIMISTA

Graças ao tempo passado em estudos e experimentos, você sabe como extrapolar suas fórmulas para lotes maiores que não requerem qualquer atenção adicional. Quando gastar tempo em recesso para Manufaturar itens alquímicos, você pode produzir o dobro de itens alquímicos em um único lote sem gastar qualquer tempo adicional de preparação. Por exemplo: se estiver criando

EXEMPLO DE ALQUIMISTA

Bombardeiro

Você pode criar um explosivo a partir de quase qualquer coisa!

ATRIBUTOS

Priorize Inteligência e Destreza. Constituição lhe ajuda a sobreviver às explosões que deram errado, e Sabedoria lhe impede de atingir o alvo errado.

PERÍCIAS

Acrobatismo, Arcanismo, Dissimulação, Furtividade, Intimidação, Ladroagem, Manufatura, Sociedade

CAMPO DE PESQUISA

Bombardeiro

TALENTO INICIAL

Bombardeiro Rápido

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES

Bomba de Fumaça (2º), Respingo Calculado (4º), Bombas Direcionais (6º), Bomba Grudenta (8º), Respingo Expandido (10º), Mega Bomba (20º)

elixires da vida, você pode manufaturar até oito elixires, em vez de quatro, em um único lote durante o recesso. Isto não reduz a quantidade de reagentes alquímicos requeridos ou outros ingredientes necessários para manufaturar cada item, nem aumenta sua velocidade de progresso para dias gastos além do recesso base. Isto também não altera a quantidade de itens que você pode criar em um lote usando alquimia avançada.

RESPINGO CALCULADO — TALENTO 4

ALQUIMISTA

Você calcula todos os ângulos para maximizar o respingo de uma bomba. Quando arremessar uma bomba alquímica com o traço respingo, você pode alterar o dano de respingo causado para que seja igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo 0) em vez da quantidade normal de dano de respingo.

6º NÍVEL

BOMBA DEBILITANTE ◈ — TALENTO 6

ADITIVO 2 | ALQUIMISTA

Frequência uma vez por rodada

Acionamento Você usa Alquimia Rápida para manufaturar uma bomba alquímica com nível de item pelo menos 2 níveis inferior ao seu nível de alquimia avançada.

Suas bombas impõem efeitos adicionais em seus inimigos. Você mistura uma substância na bomba que a faz causar um dos seguintes efeitos em seu alvo: desprevenido, ofuscado, surdo ou –1,5 metros de penalidade de estado em todas as Velocidades. Se o ataque com essa bomba acertar, o alvo deve obter sucesso em uma jogada de salvamento de Fortitude ou sofre esse efeito até o final de seu próximo turno. Utilize sua CD de classe para esta jogada de salvamento (mesmo se outra pessoa arremessar a bomba).

BOMBAS DIRECIONAIS — TALENTO 6

ALQUIMISTA

Você consegue lançar bombas com grande força e uma trajetória precisa, angulando o respingo em um cone que jorra em uma única direção. Quando arremessar uma bomba alquímica com o traço respingo, em vez de respingar em todos os quadrados adjacentes ao alvo, você pode tratar o espaço do alvo como o primeiro quadrado afetado de um cone de 4,5 metros direcionado oposto a você – potencialmente permitindo-lhe evitar aliados e respingar mais à frente nas linhas inimigas. Se o alvo ocupar mais de um quadrado, o quadrado do alvo mais próximo de você é o primeiro afetado do cone.

COMBINAR ELIXIRES ◈ — TALENTO 6

ADITIVO 2 | ALQUIMISTA

Frequência uma vez por rodada

Acionamento Você usa Alquimia Rápida para manufaturar um item alquímico com o traço elixir com nível de item pelo menos 2 níveis inferior ao seu nível de alquimia avançada.

Você descobriu como misturar dois elixires em uma única concocção híbrida. Você pode gastar 2 lotes adicionais de reagentes infundidos para acrescentar um segundo elixir ao que está sendo criado. O segundo elixir também deve ser pelo menos 2 níveis inferior ao seu nível de alquimia avançada, e o elixir combinado é um item alquímico dois níveis superior ao

maior nível dentre os dois elixires combinados. Quando este elixir combinado é consumido, ambos os elixires constituintes surtem efeito. Por exemplo: você pode combinar dois elixires da vida para criar um elixir combinado que cura o dobro da quantidade normal ou pode combinar um elixir de visão no escuro menor com um elixir de olho de águia menor para receber visão no escuro e encontrar portas secretas.

8º Nível

ALQUIMIA PODEROSA — TALENTO 8

ALQUIMISTA

Itens alquímicos que você cria na hora são particularmente potentes. Quando usar Alquimia Rápida para criar um item alquímico infundido que permite uma jogada de salvamento, você pode substituir a CD dele pela sua CD de classe.

BOMBA GRUDENTA ◈ — TALENTO 8

ADITIVO 2 | ALQUIMISTA

Frequência uma vez por rodada

Acionamento Você usa Alquimia Rápida para manufaturar uma bomba alquímica com nível de item pelo menos 2 níveis inferior ao seu nível de alquimia avançada.

Você mistura um aditivo que faz o conteúdo de suas bombas aderir ao alvo e continuar a causar dano. Uma criatura que sofrer um acerto direto de uma de suas bombas grudentas também sofre dano persistente igual e do mesmo tipo que o dano de respingo da bomba. Se a bomba já causar dano persistente, some os dois valores.

MUTAGÊNICO FERAL — TALENTO 8

ALQUIMISTA

Seu mutagênico bestial traz à tona a sua besta interior, concedendo-lhe garras, dentes afiados e uma aparência feroz. Sempre que for afetado por um mutagênico bestial de sua criação, você recebe o bônus de item do mutagênico em seus testes de Intimidação. Além disso, suas garras e mandíbulas se tornam ainda mais ferozes, recebendo o traço mortal d10. Finalmente, você pode aumentar a penalidade do mutagênico na CA de –1 para –2 e, em troca, aumentar o tamanho do dado de dano de suas garras e mandíbulas em um passo.

10º Nível

BOMBA DEBILITANTE MAIOR — TALENTO 10

ALQUIMISTA

Pré-requisitos Bomba Debilitante

Você aprendeu técnicas avançadas e segredos alquímicos para expandir as possibilidades de efeitos impostos por suas bombas. Quando usar Bomba Debilitante, adicione as seguintes opções à lista de efeitos que podem ser impostos: desajeitado 1, enfraquecido 1, estupefato 1, ou –3 metros de penalidade de estado em todas as Velocidades.

ELIXIR MISERICORDIOSO ◈ — TALENTO 10

ADITIVO 2 | ALQUIMISTA

Frequência uma vez por rodada

Acionamento Você usa Alquimia Rápida para manufaturar um elixir da vida com nível de item pelo menos 2 níveis inferior ao seu nível de alquimia avançada.

Você mistura um aditivo especial em seu elixir que acalma o corpo e a mente de quem o ingere. O elixir da vida tenta neutralizar um efeito de medo ou que imponha a condição paralisado à criatura que o ingerir.

ENVENENADOR POTENTE — TALENTO 10

ALQUIMISTA

Pré-requisitos Alquimia Poderosa

Ao concentrar os componentes tóxicos de seus venenos, você os torna mais difíceis de resistir. Quando manufaturar um item alquímico com o traço veneno através de qualquer meio, você aumenta a CD dele em até 4 pontos (até um máximo igual à sua CD de classe).

MUTAGÊNICO ELÁSTICO — TALENTO 10

ALQUIMISTA

Você faz seu corpo retorcer e fluir como o mercúrio dentro de seus mutagênicos. Sempre que estiver sob os efeitos de um mutagênico de mercúrio de sua criação, você pode esticar suas pernas e Dar um Passo de até 3 metros ou espremer e esmagar seu corpo, permitindo-lhe passar por espaços apertados como se fosse um tamanho menor (além dos efeitos de Espremer-se).

RESPINGO EXPANDIDO — TALENTO 10

ALQUIMISTA

Pré-requisitos Respingo Calculado

Os componentes particularmente voláteis que você mistura em suas bombas resultam em explosões especialmente grandes e poderosas. Quando arremessar uma bomba alquímica de sua criação e essa bomba possuir o traço respingo, você pode adicionar seu modificador de Inteligência ao dano de respingo usual da bomba, e ela causa dano de respingo a todas as criaturas a até 3 metros do alvo.

12º Nível

BOMBAS EXCEPCIONAIS — TALENTO 12

ALQUIMISTA

Pré-requisitos Lançador Longínquo

Você lança bombas de maneira infalível, apesar de obstruções ou distância. Quando arremessar um item alquímico com o traço bomba, o incremento de distância dele aumenta para 18 metros, você também reduz quaisquer bônus de circunstância à CA do alvo por cobertura em 1 ponto, e automaticamente obtém sucesso no teste simples para mirar uma criatura ocultada.

MUTAGÊNICO INVENCÍVEL — TALENTO 12

ALQUIMISTA

Os aditivos fortificantes que você mistura em seus mutagênicos deixam a sua forma irrefreável ainda mais impenetrável. Sempre que for afetado por um mutagênico irrefreável de sua criação, você adquire resistência a todo dano físico igual ao seu valor de Inteligência (mínimo 0).

PROLONGAR ELIXIR — TALENTO 12

ALQUIMISTA

Ao investir sua própria energia pessoal nos elixires que cria, você faz com que o afetem por mais tempo. Quando consumir

EXEMPLO DE ALQUIMISTA

MUTAGENISTA

Você transforma a si próprio e aos outros com mutagênicos.

ATRIBUTOS

Priorize Inteligência e Força. Constituição lhe ajuda a sobreviver a transformações e ao combate, e Sabedoria lhe ajuda a manter sua mente intacta apesar das mutações.

PERÍCIAS

Atletismo, Arcanismo, Furtividade, Intimidação, Manufatura, Ocultismo, Sociedade, Sobrevivência

CAMPO DE PESQUISA

Mutagenista

TALENTO INICIAL

Familiar Alquímico

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES

Mutagênico Revivificante (2º), Mutagênico Feral (8º), Mutagênico Invencível (12º), Mutagênico Persistente (16º), Mutagênico Perfeito (20º)

um de seus itens alquímicos que possua os traços elixir e infundido e duração de 1 minuto ou mais, você dobra a duração desse elixir.

14º NÍVEL

BOMBA DEBILITANTE VERDADEIRA — TALENTO 14

ALQUIMISTA

Pré-requisitos Bomba Debilitante Maior

Sempre inventivo, você descobriu formas ainda mais devastadoras para impedir e refrear seus adversários com suas bombas. Quando usar Bomba Debilitante, adicione as seguintes opções à lista de efeitos que podem ser impostos: enfraquecido 2, estupefato 2, ou –4,5 metros de penalidade de estado em todas as Velocidades. Se você resolver aplicar um dos efeitos listados em Bomba Debilitante, o alvo evita o efeito apenas se o resultado da jogada de salvamento dele for um sucesso crítico.

ELIXIR MISERICORDIOSO MAIOR — TALENTO 14

ALQUIMISTA

Pré-requisitos Elixir Misericordioso

Seus aditivos contêm panaceias curativas capazes de remediar várias enfermidades. Quando você usar Elixir Misericordioso, seu elixir pode tentar neutralizar a condição cego, enjoado, lento ou surdo.

MUTAGÊNICO LOQUAZ — TALENTO 14

ALQUIMISTA

Seu mutagênico de língua de prata transcende idiomas e até a plausibilidade. Quando afetado por um mutagênico de língua de prata de sua criação, você ignora penalidades de circunstância em testes de Diplomacia, Dissimulação, Intimidação e Performance. Além disso, suas palavras transcendem as barreiras linguísticas; todos que lhe ouvirem falar compreendem suas palavras como se você estivesse falando o idioma deles (embora você não fale de fato esse idioma). Esta habilidade também não lhe permite compreender quaisquer idiomas adicionais.

16º NÍVEL

BOMBA LANCINANTE ◈ — TALENTO 16

ADITIVO 2 | ALQUIMISTA

Frequência uma vez por rodada

Acionamento Você usa Alquimia Rápida para manufaturar uma bomba alquímica com nível de item pelo menos 2 níveis inferior ao seu nível de alquimia avançada.

Você mistura uma substância na bomba para reduzir as resistências de seu inimigo. A bomba reduz qualquer resistência que o inimigo possua ao tipo de dano da bomba em uma quantidade igual ao seu nível, mas apenas para esse ataque.

ELIXIR ETERNO — TALENTO 16

ALQUIMISTA

Pré-requisitos Prolongar Elixir

Seu corpo prontamente aceita e retém mudanças menores. Quando consumir um de seus itens alquímicos que possua os traços elixir e infundido e duração de 1 minuto ou mais, a duração desse elixir é indefinida. Você só pode fazer

isso se o nível do elixir for igual à metade de seu nível ou inferior. Se posteriormente consumir outro elixir e tornar sua duração indefinida, o efeito do elixir indefinido anterior é encerrado.

MUTAGÊNICO GENIAL — TALENTO 16

ALQUIMISTA

Você realiza ajustes especializados na fórmula de seus mutagênicos cognitivos que amplificam sua genialidade para melhorar os benefícios recebidos. Sempre que for afetado por um mutagênico cognitivo de sua criação, você recebe o bônus de item do mutagênico em seus testes de Diplomacia, Dissimulação, Intimidação, Medicina, Natureza, Performance, Religião e Sobrevivência. Além disso, você pode comunicar-se telepaticamente com criaturas a até 18 metros caso compartilhem um idioma em comum. Depois de estabelecida, a comunicação passa a ser duas vias, fazendo com que uma criatura contatada também possa se comunicar com você.

MUTAGÊNICO PERSISTENTE — TALENTO 16

ALQUIMISTA

Pré-requisitos Prolongar Elixir

Você treinou sua forma física para em um determinado estado alterado. Uma vez por dia, quando consumir um item alquímico com os traços infundido e mutagênico de sua criação, você retém os efeitos dele até a próxima vez que fizer suas preparações diárias (em vez de considerar sua duração normal).

18º NÍVEL

DEBILITAÇÃO PERFEITA — TALENTO 18

ALQUIMISTA

Você aperfeiçoou as fórmulas de bombas que retardam seus inimigos. Quando usar Bomba Debilitante, seu alvo evita a condição imposta pela bomba apenas se obtiver um sucesso crítico em sua jogada de salvamento.

ELIXIRES IMPROVÁVEIS — TALENTO 18

ALQUIMISTA

Seu domínio de segredos alquímicos lhe permite replicar efeitos que alguns acreditam serem possíveis apenas através de magia. Selecione uma quantidade de poções igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo 1) de 9º nível ou inferior. Você adquire fórmulas para Manufaturar estas poções como itens alquímicos com o traço elixir. Quando Manufaturar estes elixires alquímicos, você pode substituir reagentes alquímicos por um valor igual de componentes mágicos e usar ferramentas de alquimista em vez de quaisquer outros kits de ferramentas necessários. Exceto por isso, a fórmula não muda. Uma vez que tenha escolhido as fórmulas das poções, elas não podem ser alteradas.

MUTAGÊNICO DE MENTE LIMPA — TALENTO 18

ALQUIMISTA

Com um ajuste mínimo nas proporções da fórmula de seu mutagênico sereno, você obtém proteções mentais. Quando for afetado por um mutagênico sereno de sua criação, efeitos de detecção, revelação e vidência de 9º nível ou inferior não detectam nada em você, suas posses e auras. Por exemplo, *detectar magia* ainda detectaria outras magias na área, mas não qualquer magia em você.

EXEMPLO DE LIVRO DE FÓRMULAS

Você pode escolher quaisquer itens alquímicos comuns de 1º nível para seu livro de fórmulas, mas a lista abaixo indica uma boa seleção de fórmulas iniciais. Os Fundamentos da Alquimia, um livro introdutório contendo essas fórmulas, tornou-se popular entre os alquimistas convencionais por evitar tópicos controversos (como os mutagênicos), embora tenha sido criticado pelos alquimistas menos ortodoxos por afastar os alquimistas principiantes de experimentos mais inovadores.

Fórmulas de Itens Alquímicos: antídoto menor, antipeste menor, bastão de fumaça menor, bolsa emaranhapé menor, elixir do guepardo menor, elixir da vida menor, fogo de alquimista menor, frasco de ácido menor.

TRABALHADOR MILAGROSO — TALENTO 18

ALQUIMISTA

Frequência uma vez a cada 10 minutos

Seu domínio da alquimia pode ressuscitar os recentemente falecidos. Você pode administrar um elixir da vida verdadeiro a uma criatura que tenha morrido a 2 rodadas ou menos. Quando o fizer, essa criatura retorna imediatamente à vida com 1 Ponto de Vida e ferida 1.

20º NÍVEL

CRIAR PEDRA FILOSOFAL — TALENTO 20

ALQUIMISTA

Sua longa pesquisa deu resultado, culminando na lendária pedra filosofal. Você aprende a fórmula para a pedra filosofal (página 551) e pode acrescentá-la ao seu livro de fórmulas.

MEGA BOMBA ◆ — TALENTO 20

ADITIVO 3 | ALQUIMISTA

Pré-requisitos Respingo Expandido

Requerimentos Você segura uma bomba alquímica infundida de sua criação e que tenha nível de item pelo menos 3 níveis inferiores ao seu nível de alquimia avançada.

Você acrescenta um aditivo incrivelmente poderoso à bomba segurada para criar uma mega bomba, aumentando consideravelmente sua área e poder. Você usa uma ação de Interagir (em vez de Golpear) para arremessar a mega bomba e não realiza uma rolagem de ataque. A mega bomba afeta criaturas em uma explosão de 9 metros de raio, centrada a até 18 metros de você. A bomba causa dano como se cada criatura fosse o alvo primário, permitindo que realizem um salvamento básico de Reflexos. Se fracassar no salvamento, a criatura também sofre quaisquer efeitos que afetariam um alvo primário (como o efeito desprevenido de um relâmpago engarrafado). Embora todos os alvos na área sofram o dano de respingo como alvos primários, nenhum dano de respingo é causado a qualquer outra criatura além dessa área. Se a sua próxima ação após criar uma mega bomba não for uma ação de Interagir para arremessá-la, a mega bomba perde a potência e todos seus efeitos.

MUTAGÊNICO PERFEITO — TALENTO 20

ALQUIMISTA

Você aprimorou as fórmulas de seus mutagênicos, alinhando-os perfeitamente à sua fisiologia. Quando estiver sob os efeitos de um mutagênico de sua criação, você não sofre suas desvantagens.

Bárbaro

A fúria de batalha o consome. Você sente prazer em causar destruição e atravessar seus inimigos com armas poderosas , contando com uma durabilidade impressionante independente de técnicas complicadas ou treinamento rígido. Sua fúria se alimenta de seus instintos brutais, que você pode associar com um animal, espírito ou alguma parte de si. Para muitos bárbaros a força bruta é um martelo e todo problema é um prego, enquanto outros tentam conter a torrente de emoções dentro de si e liberam sua fúria somente quando realmente necessário.

ATRIBUTO CHAVE

FORÇA
No 1º nível, sua classe lhe concede uma melhoria de atributo em Força.

PONTOS DE VIDA

12 mais seu modificador de Constituição
No 1º nível e a cada nível subsequente, você acrescenta essa quantidade ao seu valor máximo de PV.

DURANTE ENCONTROS DE COMBATE...
Você invoca sua fúria e corre até a linha de frente para esmagar seus adversários. Sua melhor defesa é o ataque — você precisará derrubar os adversários antes que possam aproveitar suas defesas relativamente baixas.

DURANTE ENCONTROS SOCIAIS...
Você utiliza intimidação para conseguir o que precisa, especialmente quando uma persuasão mais gentil é incapaz de completar o trabalho.

ENQUANTO EXPLORA...
Você procura pelo perigo, pronto para ser o primeiro a encarar uma batalha a qualquer instante. Você escala a parede de rocha desafiadora e joga a corda para outros subirem, ou nada nas correntes arriscadas do rio para alcançar a alavanca escondida sob a superfície da água. Se algo precisar ser quebrado, você está pronto para a tarefa!

EM RECESSO...
Você pode entrar em uma taverna para farrear, disseminar as lendas de seus feitos poderosos ou recrutar seguidores para se tornar um senhor da guerra pelo seu próprio mérito.

VOCÊ PODE...
- Ter um profunda fonte de raiva, ódio ou frustração.
- Preferir uma abordagem direta a uma que requeira paciência e tédio.
- Engajar em um regime de exercícios físicos intensos — e socar todo mundo que disser que isto conflita com seu desgosto por paciência e tédio.

OUTROS PROVAVELMENTE...
- Confiam em sua coragem e força, e acreditam que você é capaz de se virar sozinho em uma luta.
- O veem como incivilizado ou como um indivíduo grosseiro inadequado para a alta sociedade.
- Acreditam que você é leal a seus amigos e aliados e que nunca irá ceder antes do fim da luta.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS
No 1º nível, você recebe as graduações de proficiência listadas nas estatísticas a seguir. Você é destreinado em qualquer estatística não listada a menos que receba alguma graduação de proficiência melhor de outra forma.

PERCEPÇÃO
Especialista em Percepção

JOGADAS DE SALVAMENTO
Especialista em Fortitude
Treinado em Reflexos
Especialista em Vontade

PERÍCIAS
Treinado em Atletismo
Treinado em uma quantidade de perícias adicionais igual a 3 mais seu modificador de Inteligência

ATAQUES
Treinado em armas simples
Treinado em armas marciais
Treinado em ataques desarmados

DEFESAS
Treinado em armaduras leves
Treinado em armaduras médias
Treinado em defesa sem armadura

CD DE CLASSE
Treinado em CD de classe de bárbaro

TABELA 3-2: PROGRESSÃO DE BÁRBARO

Seu Nível	Característica da Classe
1	Ancestralidade e biografia, fúria, instinto, proficiências iniciais, talento de bárbaro
2	Talento de bárbaro, talento de perícia
3	Incremento de perícia, negar vantagem, talento geral
4	Talento de bárbaro, talento de perícia
5	Brutalidade, incremento de perícia, melhorias de atributo, talento de ancestralidade
6	Talento de bárbaro, talento de perícia
7	Especialização em armas, incremento de perícia, irrefreável, talento geral
8	Talento de bárbaro, talento de perícia
9	Incremento de perícia, reflexos rápidos, resistência em fúria, talento de ancestralidade
10	Melhorias de atributo, talento de bárbaro, talento de perícia
11	Fúria poderosa, incremento de perícia, talento geral
12	Talento de bárbaro, talento de perícia
13	Especialidade em armaduras médias, furor com armas, incremento de perícia, irrefreável maior, talento de ancestralidade
14	Talento de bárbaro, talento de perícia
15	Especialização em armas maior, incremento de perícia, melhorias de atributo, talento geral, vontade indomável
16	Talento de bárbaro, talento de perícia
17	Fúria rápida, incremento de perícia, sentidos elevados, talento de ancestralidade
18	Talento de bárbaro, talento de perícia
19	Armadura de furor, devastador, incremento de perícia, talento geral
20	Melhorias de atributo, talento de alquimista, talento de perícia

Características de Classe

Você recebe as habilidades a seguir como um bárbaro. Habilidades recebidas em níveis superiores indicam os níveis em que você as recebe ao lado de seus nomes.

ANCESTRALIDADE E BIOGRAFIA

Além das habilidades fornecidas por sua classe no 1º nível, você possui os benefícios da ancestralidade e biografia selecionadas, conforme descrito no Capítulo 2.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe proficiências que representam seu treinamento básico. Estas proficiências são listadas no início desta classe.

FÚRIA

Você ganha a ação Fúria, que lhe permite entrar em frenesi.

FÚRIA ◆

BÁRBARO | CONCENTRAÇÃO | EMOÇÃO | MENTAL

Requerimentos Você não está fatigado ou em fúria.

Você acessa seu furor interior e entra em fúria. Você recebe uma quantidade de Pontos de Vida temporários igual ao seu nível mais seu modificador de Constituição. Este frenesi dura por 1 minuto, até que não haja inimigos que você possa perceber ou até você cair inconsciente — o que ocorrer primeiro. Você não pode encerrar sua fúria voluntariamente. Enquanto estiver em fúria:

- Você causa 2 pontos de dano adicionais com armas corpo a corpo e ataques desarmados. Este dano adicional é dividido pela metade se sua arma ou ataque desarmado for ágil.
- Você sofre –1 de penalidade na CA.
- Você não pode usar ações com o traço concentração a menos que elas também possuam o traço fúria. Você pode Buscar enquanto estiver em fúria.

Após encerrar sua fúria, você perde quaisquer Pontos de Vida temporários recebidos pela Fúria e não pode entrar em Fúria novamente por 1 minuto.

INSTINTO

Sua fúria surge de um instinto dominante — algo que você aprendeu através de uma tradição ou que irrompeu naturalmente de você. Seu instinto escolhido lhe concede uma habilidade, exige que você evite certos comportamentos, lhe concede dano aumentado e resistências em níveis superiores e lhe permite selecionar talentos ligados a seu instinto. Para mais informações, veja Instintos na página 86.

TALENTOS DE BÁRBARO

No 1º nível e a cada nível par subsequente, você recebe um talento de classe de bárbaro. Os talentos de classe de bárbaro são descritos a partir da página 88.

TALENTOS DE PERÍCIA — 2º

No 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um talento de perícia. Talentos de perícia podem ser encontrados no Capítulo 5 e possuem o traço perícia. Você deve possuir uma graduação de proficiência treinado ou melhor na perícia correspondente para selecionar um talento de perícia.

INCREMENTOS DE PERÍCIA — 3º

No 3º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um incremento de perícia. Você pode usar este incremento para aumentar sua graduação de proficiência para treinado em uma perícia na qual seja destreinado ou para aumentar sua graduação de proficiência para especialista em uma perícia na qual já seja treinado.

No 7º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para mestre em uma perícia na qual já seja especialista e, no 15º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para lendário em uma perícia na qual já seja mestre.

NEGAR VANTAGEM — 3º

Seus adversários têm grande dificuldade para superar suas defesas. Você não fica desprevenido para criaturas do seu nível ou inferior que estejam escondidas, indetectadas, flanqueando-lhe ou usando um ataque surpresa. Entretanto, elas ainda podem ajudar criaturas aliadas a flanqueá-lo.

TALENTOS GERAIS — 3º

No 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você recebe um talento geral. Talentos gerais são listados no Capítulo 5.

BRUTALIDADE 5º

Seu furor torna suas armas letais. Suas graduações de proficiência em armas simples, armas marciais e ataques desarmados aumentam para especialista. Enquanto estiver em fúria, você obtém acesso aos efeitos de especialização de crítico em armas corpo a corpo e ataques desarmados.

MELHORIAS DE ATRIBUTO 5º

No 5º nível e a cada 5 níveis subsequentes, você melhora os valores de quatro atributos diferentes. Você pode usar estas melhorias de atributo para aumentar seus valores de atributo acima de 18 pontos. Incrementar um valor de atributo aumenta seu valor em 1 ponto se ele já for 18 ou maior, ou em 2 pontos se ele for menor que 18.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE 5º

Além do talento de ancestralidade recebido na criação do personagem, você recebe um talento de ancestralidade no 5º nível e a cada 4 níveis subsequentes. A lista de talentos de ancestralidade disponíveis para você pode ser encontrada na seção de sua ancestralidade no Capítulo 2.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS 7º

Sua fúria lhe ajuda a acertar mais forte. Você causa 2 pontos de dano adicionais com armas e ataques desarmados nas quais é especialista. Este dano aumenta para 3 se você for mestre e para 4 se você for lendário. Você recebe a habilidade de especialização do seu instinto.

IRREFREÁVEL 7º

Seu corpo está acostumado a perigos físicos e tornou-se mais resistente a patógenos e doenças. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Fortitude aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Fortitude, trate o resultado como um sucesso crítico.

REFLEXOS RÁPIDOS 9º

Seus reflexos são rápidos como um relâmpago. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Reflexos aumenta para especialista.

RESISTÊNCIA EM FÚRIA 9º

A exposição repetida aos elementos naturais e sua pele endurecida lhe permitem evitar ferimentos. Enquanto estiver em fúria, você adquire resistência igual a 3 + seu modificador de Constituição aos tipos de dano indicados em seu instinto.

IRREFREÁVEL MAIOR 11º

Você possui a fisiologia firme e sólida de um baluarte. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Fortitude aumenta para mestre. Quando rolar uma falha crítica em um salvamento de Fortitude, trate o resultado como uma falha. Quando rolar uma falha em um salvamento de Fortitude contra um efeito que causa dano, divida o dano sofrido pela metade.

FÚRIA PODEROSA 11º

Sua fúria se intensifica e permite que você irrompa em uma explosão de movimentos rápidos. Sua graduação de proficiência em sua CD de classe de bárbaro aumenta para especialista. Você ganha a ação livre Fúria Poderosa.

FÚRIA PODEROSA ◇

BÁRBARO

Acionamento Você usa a ação Fúria em seu turno.

Você usa uma ação que possua o traço fúria. Em vez disso, você pode aumentar a quantidade de ações da Fúria acionadora para duas e usar uma atividade de duas ações com o traço fúria imediatamente.

ESPECIALIDADE EM ARMADURAS MÉDIAS 13º

Você aprendeu a se defender melhor contra ataques. Suas graduações de proficiência em armaduras leves, armaduras médias e defesa sem armadura aumentam para especialista.

FUROR EM ARMAS 13º

Sua fúria lhe torna ainda mais efetivo com as armas que você empunha. Suas graduações de proficiência em armas simples, armas marciais e ataques desarmados aumentam para mestre.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS MAIOR 15º

As armas que você domina se tornam verdadeiramente temíveis em suas mãos. Seu dano de especialização em armas aumenta para 4 pontos com armas e ataques desarmados nas quais é especialista, para 6 pontos de dano nas quais é mestre e para 8 pontos de dano nas quais é lendário. Você recebe o benefício maior da habilidade de especialização de instinto.

VONTADE INDOMÁVEL 15º

Sua fúria torna-o difícil controlar. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Vontade aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Vontade, trate o resultado como um sucesso crítico.

FÚRIA RÁPIDA 17º

Você se recupera rapidamente de sua Fúria e fica prontamente disposto a enfurecer-se novamente. Após passar um turno completo sem estar em fúria, você pode entrar em Fúria novamente sem precisar esperar 1 minuto.

SENTIDOS ELEVADOS 17º

Seu instinto aguça ainda mais cada um de seus sentidos. Sua graduação de proficiência em Percepção aumenta para mestre.

ARMADURA DE FUROR 19º

Seu treinamento e fúria aprofundam sua conexão com armaduras. Suas graduações de proficiência em armaduras leves, armaduras médias e defesa sem armadura aumentam para mestre.

DEVASTADOR 19º

Seus golpes são tão devastadores que você dificilmente se importa com resistências, e suas habilidades de bárbaro são inigualáveis. Sua graduação de proficiência em sua CD de classe de bárbaro aumenta para mestre. Seus Golpes corpo a corpo ignoram 10 pontos da resistência a dano físico de uma criatura.

INSTINTOS

Você canaliza sua fúria através de um instinto. Você decide o que seu instinto significa para você. Ele pode ser uma criatura ou símbolo amado por seu clã ou mesmo uma fonte ou filtro puramente interna de sua fúria — como uma crença, maldição, herança ou estado mental. Cada instinto concede uma habilidade de instinto e mais habilidades que você pode receber através de talentos de instinto. Ele também determina a quais tipos de dano você resiste com sua resistência em fúria e em níveis superiores aumenta o dano adicional causado durante a Fúria.

Cada instinto lista atos que são anátemas para ele. Sempre que realizar esses atos, você perde as habilidades do instinto e quaisquer talentos de instinto até gastar 1 dia de recesso centrando-se novamente, embora mantenha suas outras habilidades de bárbaro.

INSTINTO ANIMAL

O furor de um predador selvagem lhe preenche durante sua Fúria, concedendo-lhe ataques desarmados ferozes. Culturas que reverenciam animais ferozes (como macacos ou ursos) criam bárbaros com este instinto. Você também pode estar em guerra com o lado animal incontrolável de sua personalidade ou ser descendente de um lobisomem ou criatura similar. Selecione um animal da Tabela 3–3: Instintos Animais que seja mais similar ao seu animal escolhido.

TABELA 3-3: INSTINTOS ANIMAIS

Animal	Ataque	Dano	Traços
Felino	Garra	1d6 Ct	Ágil, desarmado
	Mandíbulas	1d10 Pf	Desarmado
Lobo	Mandíbulas	1d10 Pf	Derrubar, desarmado
Macaco	Punho	1d10 Cn	Agarrar, desarmado
Sapo	Língua	1d4 Cn	Ágil, desarmado
	Mandíbulas	1d10 Cn	Desarmado
Serpente	Presas	1d10 Pf	Agarrar, desarmado
Touro	Chifre	1d10 Pf	Desarmado, empurrar
Tubarão	Mandíbulas	1d10 Pf	Agarrar, desarmado
Urso	Garra	1d6 Ct	Ágil, desarmado
	Mandíbulas	1d10 Pf	Desarmado
Veado	Galhada	1d8 Pf	Desarmado, investida

Anátema

Desrespeitar abertamente um animal de seu tipo escolhido é anátema a seu instinto, assim como usar armas enquanto estiver em fúria.

Fúria Bestial (Habilidade de Instinto)

Quando estiver em Fúria, você adquire o ataque desarmado (ou ataques desarmados) de seu animal escolhido. O ataque específico adquirido, o dano que ele causa e seus traços são listados na Tabela 3–3: Instintos Animais. Estes ataques estão no grupo pugilato. Sua ação Fúria adquire os traços morfia, primal e transmutação.

Habilidade de Especialização

Aumente o tamanho do dado de dano para os ataques desarmados concedidos por seu animal escolhido em um passo, e aumente o dano adicional recebido de sua Fúria de 2 para 5 pontos para os ataques desarmados do animal escolhido. O ataque de língua do sapo e o ataque de galhada do veado têm seu alcance aumentado para 3 metros. Se possuir especialização em armas maior, aumente o dano de sua Fúria de 5 para 12 pontos para os ataques desarmados do animal escolhido.

Resistência em Fúria

Você resiste a dano cortante e perfurante.

INSTINTO DE DRAGÃO

Você convoca o furor de um dragão poderoso e manifesta habilidades incríveis. Talvez sua cultura reverencie a majestade dracônica, ou talvez você tenha ganhado sua conexão ao beber ou banhar-se no sangue de um dragão ou após observar

um ancião saqueador queimando sua vila. Selecione um tipo de dragão da Tabela 3–4: Instintos de Dragão como o tipo de dragão de seu instinto. Dragões cromáticos tendem a ser malignos, e dragões metálicos tendem a ser bondosos.

Tabela 3–4: Instintos de Dragão

Dragão	Tipo	Sopro
Azul	Cromático	Linha de eletricidade
Branco	Cromático	Cone de frio
Negro	Cromático	Linha de ácido
Verde	Cromático	Cone de veneno
Vermelho	Cromático	Cone de fogo
Bronze	Metálico	Linha de eletricidade
Cobre	Metálico	Linha de ácido
Latão	Metálico	Linha de fogo
Ouro	Metálico	Cone de fogo
Prata	Metálico	Cone de frio

Anátema

Aceitar um insulto pessoal contra você é anátema a seu instinto. Escolha se seu personagem respeita ou abomina seu tipo de dragão. Se o respeitar, desafiar um dragão desses é anátema — se o abominar, fracassar em derrotar um dragão desses que cruzou o seu caminho é um anátema para você.

Fúria Dracônica (Habilidade de Instinto)

Quando estiver em Fúria, você pode aumentar o dano adicional de sua Fúria de 2 para 4 pontos e alterar seu tipo de dano para corresponder com o tipo do sopro de seu dragão em vez do tipo de dano de sua arma ou ataque desarmado. Se fizer isto, sua ação de Fúria adquire os traços arcano e evocação, assim como o traço correspondente ao tipo de dano.

Habilidade de Especialização

Quando usa fúria dracônica, você aumenta o dano adicional de sua Fúria de 4 para 8 pontos. Se tiver especialização em armas maior, aumente o dano de sua Fúria quando usar fúria dracônica de 8 para 16 pontos.

Resistência em Fúria

Você resiste a dano perfurante e ao tipo de dano do sopro de seu dragão.

Instinto Espiritual

Sua fúria assume a forma de uma possessão espiritual, seja através de uma sensitividade espiritual, adoração a ancestrais ou aparições ou à assombração de um adversário, amigo, ancestral ou parente.

Anátema

Desrespeitar cadáveres ou espíritos é anátema para seu instinto; defender-se contra criaturas mortas-vivas não.

Fúria Espiritual (Habilidade de Instinto)

Quando estiver em fúria, você pode aumentar o dano de sua Fúria de 2 para 3 pontos e causar dano negativo ou dano positivo em vez do tipo de dano normal para sua arma ou ataque desarmado (escolha o tipo de dano cada vez que entrar em Fúria). Se escolher causar dano negativo ou dano positivo, sua arma ou ataque desarmado recebe os efeitos da runa de propriedade *toque fantasma* (tornando-a mais efetiva contra criaturas incorpóreas) e sua ação de Fúria adquire os traços divino e necromancia (além do traço negativo ou positivo, conforme for apropriado).

Habilidade de Especialização

Quando usar fúria espiritual, aumente o dano adicional de sua Fúria de 3 para 7 pontos. Se possuir especialização em armas maior, aumente o dano adicional de sua Fúria de 7 para 13 pontos.

Resistência em Fúria

Você resiste a dano negativo, assim como a todo dano causado pelos ataques e habilidades de criaturas mortas-vivas (independentemente do tipo de dano causado por elas).

Instinto do Furor

Sua fúria se origina de uma fonte interior profunda e puramente pessoal. Você usa sua fúria conforme seus próprios desejos.

Anátema e Habilidade de Instinto

Você não possui um anátema ou habilidade de instinto. Em vez disso, você recebe um talento de bárbaro de 1º nível adicional.

Habilidade de Especialização

Aumente o dano adicional de sua Fúria de 2 para 6 pontos. Se possuir especialização em armas maior, aumente o dano adicional de sua Fúria de 6 para 12 pontos.

Resistência em Fúria

Você resiste a dano físico de armas, mas não dano físico de outras fontes (como ataques desarmados).

Instinto de Gigante

Sua fúria lhe concede o poder bruto e o tamanho de um gigante. Isto não necessariamente significa que você reverencia os gigantes — você pode desprezá-los ou mesmo querer assassiná-los! Ou então, você simplesmente parece um gigante para outras pessoas devido à sua força excepcional ou emoções e ego descomunais.

Anátema

Recusar ou evitar enfrentar um desafio pessoal de força é anátema para você.

Termos Chave

Você encontrará os seguintes termos em muitas habilidades de bárbaro.

Abertura: Estas manobras funcionam apenas como sua primeira atitude em seu turno. Você pode usar uma ação de abertura apenas se ainda não tiver usado uma ação com o traço ataque ou abertura este turno.

Floreio: Ações de floreio são técnicas que requerem empenho demais e não podem ser realizadas várias vezes em seguida. Você pode usar apenas 1 ação com o traço floreio por turno.

Fúria: Você deve estar em fúria para usar habilidades com o traço fúria e elas são encerradas automaticamente quando você sai de sua fúria.

Instinto: Habilidades de instinto requerem um instinto específico; você perde acesso a essas ações se realizar atos anátemas a seu instinto.

TALENTOS DE BÁRBARO

Utilize esta tabela quando precisar conferir um talento de bárbaro pelo nome em vez do nível.

Talento	Nível
Arrancada Furiosa	10
Arrebatar	4
Arrebentar	8
Arrebentar Colateral	16
Arremessador Enfurecido	1
Asas da Fúria do Dragão	12
Ataque de Oportunidade	6
Atleta Enfurecido	4
Atracar Furioso	12
Bote de Predador	12
Brado Aterrorizante	10
Clareza Perfeita	18
Compartilhar Fúria	8
Crítico Brutal	18
Estatura de Gigante	6
Estatura de Titã	12
Estocada de Gigante	14
Evisceração Viciosa	18
Faro Aguçado	2
Finalização Furiosa	2
Fúria Animal	8
Fúria Contagiante	20
Fúria Ferida	4
Golpe Giratório	14
Golpe Impressionante	14
Golpe Vingativo	14
Impetuosidade Temerária	16
Interferência dos Espíritos	6
Intimidação Enfurecida	1
Investida Súbita	1
Ira do Espírito	12
Jogar para Trás	10
Momento de Clareza	1
Movimento Veloz	4
Opressão Brutal	6
Opressão Furiosa	8
Pele de Animal	6
Pisão do Tremor	20
Restabelecer-se	2
Retomar o Fôlego	2
Salto Súbito	8
Sem Escapatória	2
Sopro de Fúria do Dragão	6
Transformação do Dragão	16
Trespassar	6
Trespassar Maior	10
Venha Me Pegar	10
Vigor Renovado	8
Visão Aguçada	1

Empunhadura Titânica (Habilidade de Instinto)

Você pode usar uma arma feita para uma criatura Grande se for Pequeno ou Médio (durante a fúria e fora dela). Se não for Pequeno ou Médio, você pode usar uma arma feita para uma criatura um tamanho maior que você. Você obtém acesso a uma arma um tamanho maior que o seu de qualquer tipo de arma disponível para você durante a criação de personagem. Ela possui o Preço e Volume normais para uma arma do tamanho dela (página 295). Quando empunhar uma arma dessas em combate, aumente seu dano adicional de Fúria de 2 para 6 pontos, mas você sofre a condição desajeitado 1 (página 619) devido ao tamanho desproporcional de sua arma. Você não pode remover esta condição desajeitado ou ignorar suas penalidades por quaisquer meios enquanto empunhar a arma.

Habilidade de Especialização

Aumente o dano adicional de sua Fúria quando usar uma arma maior de 6 para 10 pontos. Se possuir especialização em armas maior, aumente o dano adicional de sua Fúria de 10 para 18 pontos.

Resistência em Fúria

Você resiste a dano contundente e um outro tipo de dano entre eletricidade, fogo e frio, escolhido quando você adquire resistência em fúria.

Talentos de Bárbaro

Em todo nível que receber um talento de bárbaro, você pode selecionar um dos talentos a seguir. Você deve satisfazer quaisquer pré-requisitos antes de selecionar o talento.

1º NÍVEL

ARREMESSADOR ENFURECIDO — TALENTO 1

BÁRBARO

As armas arremessadas por você se tornam especialmente mortais durante a fúria. Você aplica o dano adicional de Fúria em seus ataques com armas de arremesso. Se tiver o talento Crítico Brutal ou a característica de classe devastador, aplique seus benefícios a ataques com armas de arremesso.

INTIMIDAÇÃO ENFURECIDA — TALENTO 1

BÁRBARO

Seu furor enche seus adversários de medo. Enquanto estiver em fúria, suas ações Desmoralizar e Assustar Até a Morte (da perícia Intimidação e do talento de perícia de mesmo nome, respectivamente) adquirem o traço fúria (permitindo que você as use enquanto estiver em fúria). Assim que atender aos pré-requisitos para os talentos de perícia Olhar Intimidante e Assustar Até a Morte, você recebe estes talentos.

INVESTIDA SÚBITA ◆◆ — TALENTO 1

ABERTURA | BÁRBARO | FLOREIO

Com um disparo rápido, você corre até seu adversário e faz um movimento de ataque. Ande duas vezes. Se encerrar seu movimento dentro do alcance corpo a corpo de pelo menos um inimigo, você pode realizar um Golpe corpo a corpo contra esse inimigo. Você pode usar Investida Súbita ao Escalar, Escavar, Nadar ou Voar em vez de Andar se possuir o tipo de movimento correspondente.

MOMENTO DE CLAREZA ◆ — TALENTO 1

BÁRBARO | CONCENTRAÇÃO | FÚRIA

Você controla sua fúria por um momento para pensar claramente. Até o final deste turno, você pode usar ações com o traço concentração mesmo que essas ações não possuam o traço fúria.

VISÃO AGUÇADA — TALENTO 1

BÁRBARO

Quando estiver em fúria, seus sentidos visuais se aprimoram e o concedem visão no escuro.

2º NÍVEL

FARO AGUÇADO — TALENTO 2

BÁRBARO

Pré-requisitos Visão Aguçada ou visão no escuro

Quando está em Fúria, o seu sentido do olfato se aprimora. Você adquire faro impreciso com um alcance de 9 metros.

FINALIZAÇÃO FURIOSA ◆ — TALENTO 2

BÁRBARO | FÚRIA

Desesperado para finalizar a luta, você canaliza toda sua fúria em um golpe final. Desfira um Golpe. Se acertar, você recebe um bônus de circunstância no dano igual à quantidade de rodadas remanescentes em sua Fúria (máximo 10). Após este Golpe, sua Fúria é encerrada imediatamente e você fica fatigado até descansar por pelo menos 10 minutos.

RESTABELECER-SE ◆ — TALENTO 2

BÁRBARO | CONCENTRAÇÃO | FÚRIA

Você se concentra em sua fúria, superando o medo e lutando contra o enjoo. Reduza o valor de sua condição assustado em 1 e tente um salvamento de Fortitude para recuperar-se da condição enjoado com se tivesse gasto uma ação regurgitando; você reduz o valor de sua condição enjoado em 1 ponto em uma falha (mas não em uma falha crítica), em 2 pontos em um sucesso ou em 3 pontos em um sucesso crítico.

RETOMAR O FÔLEGO — TALENTO 2

BÁRBARO

Você pode entrar em uma segunda fúria, mas após isso você precisa recuperar o fôlego. Você pode entrar em Fúria sem esperar por 1 minuto após sua Fúria anterior (ou 1 rodada, com fúria rápida), mas após encerrar esta segunda Fúria você fica fatigado até descansar por 10 minutos.

SEM ESCAPATÓRIA ⤾ — TALENTO 2

BÁRBARO | FÚRIA

Acionamento Um adversário em seu alcance tenta se mover para longe de você.

Você persegue um adversário em retirada. Ande até sua Velocidade, seguindo o adversário e mantendo-o ao alcance durante todo seu movimento até ele parar de se mover ou até você ter movido toda sua Velocidade. Você pode usar Sem Escapatória ao Escalar, Escavar, Nadar ou Voar em vez de Andar se possuir o tipo de movimento correspondente.

4º NÍVEL

ARREBATAR ◆◆ — TALENTO 4

BÁRBARO | FLOREIO

Você faz um movimento amplo em arco. Realize um único Golpe corpo a corpo e compare o resultado da rolagem de ataque às CAs de até dois adversários, para isso ambos devem estar ao seu alcance corpo a corpo e adjacentes um ao outro. Role o dano apenas uma vez e aplique-o a cada criatura atingida. Um Arrebatar conta como dois ataques para sua penalidade por ataques múltiplos.

Se estiver usando uma arma com o traço amplitude, o modificador dela se aplica a todos os seus ataques de Arrebatar.

ATLETA ENFURECIDO — TALENTO 4

BÁRBARO

Pré-requisitos especialista em Atletismo

Obstáculos físicos são incapazes de deter o seu furor. Enquanto estiver em fúria, você adquire Velocidade de escalada e Velocidade de natação igual à sua Velocidade em terra e diminui em 10 pontos a CD de Saltos em Altura e Saltos em Distância. Além disso, a distância de seu Salto aumenta em 1,5 metros quando saltar horizontalmente e em 60 centímetros quando saltar verticalmente.

EXEMPLO DE BÁRBARO

Furioso Animalesco

O animal dentro de você se liberta, transformando-o em uma criatura feral da natureza durante sua fúria. Você segue seus instintos em vez da razão, e se sente em casa nos ermos e regiões selvagens.

ATRIBUTOS

Aumente sua Força o máximo que puder, seguido por sua Constituição e Destreza. Uma Sabedoria alta pode aprimorar seus sentidos.

PERÍCIAS

Atletismo, Intimidação, Natureza, Sobrevivência

INSTINTO

Instinto Animal

TALENTO INICIAL

Intimidação Enfurecida

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES

Sem Escapatória (2º), Pele de Animal (6º), Fúria Animal (8º), Brado Aterrorizante (10º), Bote do Predador (12º)

FÚRIA FERIDA ⮌ — TALENTO 4

BÁRBARO | FÚRIA

Acionamento Você sofre dano e está apto a entrar em fúria.

Você ruge de dor, despertando o furor dentro de você. Você entra em Fúria.

MOVIMENTO RÁPIDO — TALENTO 4

BÁRBARO

Sua fúria é um frenesi de movimentos rápidos. Enquanto estiver em fúria, você recebe +3 metros de bônus de estado em sua Velocidade.

6º NÍVEL

ATAQUE DE OPORTUNIDADE ⮌ — TALENTO 6

BÁRBARO

Acionamento Uma criatura em seu alcance usa uma ação de manuseio ou de movimento, desfere um ataque à distância ou sai de um quadrado durante uma ação de movimento que ela está usando.

Você ataca um adversário que baixa a guarda. Faça um Golpe corpo a corpo contra a criatura acionadora. Se seu ataque for um acerto crítico e o acionamento for uma ação de manuseio, você interrompe essa ação. Este Golpe não conta para sua penalidade por ataques múltiplos e sua penalidade por ataques múltiplos não se aplica a ele.

ESTATURA DE GIGANTE ◆ — TALENTO 6

BÁRBARO | FÚRIA | INSTINTO | POLIMORFIA | PRIMAL | TRANSMUTAÇÃO

Pré-requisitos instinto de gigante

Acionamento Você é de tamanho Médio ou menor.

Você cresce a um tamanho incrível. Você fica Grande, aumentando seu alcance em 1,5 metros e sofrendo a condição desajeitado 1 (página 619) até sair de sua fúria. Seus equipamentos crescem com você.

INTERFERÊNCIA DOS ESPÍRITOS ◆ — TALENTO 6

BÁRBARO | DIVINO | FÚRIA | INSTINTO | NECROMANCIA

Pré-requisitos instinto espiritual

Você convoca espíritos protetores para protegê-lo contra ataques à distância. Até sua fúria encerrar, qualquer um que realizar um ataque à distância contra você deve obter sucesso em um teste simples CD 5 ou o ataque erra sem causar nenhum efeito.

OPRESSÃO BRUTAL — TALENTO 6

BÁRBARO

Pré-requisitos especialista em Atletismo

Você empurra seus adversários deixando-os machucados. Enquanto estiver em fúria, quando obtiver sucesso em Agarrar, Derrubar, Desarmar ou Empurrar um adversário, você causa dano contundente igual ao seu modificador de Força a esse adversário; este dano é somado ao dano obtido por um sucesso crítico ao Derrubar.

PELE DE ANIMAL — TALENTO 6

BÁRBARO | INSTINTO | MORFIA | PRIMAL | TRANSMUTAÇÃO

Pré-requisitos instinto animal

Sua proficiência em defesa sem armadura aumenta para especialista. Enquanto estiver em fúria e sem armadura, sua pele se transforma em um couro grosso similar à pele de seu animal. Você recebe +1 de bônus de estado na CA em vez de sofrer –1 de penalidade na CA; se tiver a característica de classe irrefreável maior, este bônus de estado aumenta para +2. A espessura de seu couro lhe impõe um limite de modificador de Destreza na CA de +3.

SOPRO DE FÚRIA DO DRAGÃO ◆◆ TALENTO 6

ARCANO | BÁRBARO | CONCENTRAÇÃO | EVOCAÇÃO | FÚRIA | INSTINTO

Pré-requisitos instinto de dragão

Requerimentos Você não usou esta habilidade desde sua última Fúria.

Você respira profundamente e exala uma energia poderosa em um cone de 9 metros ou em uma linha de 18 metros, causando 1d6 de dano por nível. A área e tipo de dano correspondem ao seu dragão escolhido (veja a Tabela 3-4 na página 87). Se você usou esta habilidade outra vez na última hora, a área e o dano são divididos pela metade (cone de 4,5 metros ou linha de 9 metros; 1d6 de dano a cada 2 níveis). Cada criatura na área deve tentar um salvamento básico de Reflexos.

TRESPASSAR ⮌ TALENTO 6

BÁRBARO | FÚRIA

Acionamento Seus Golpes corpo a corpo matam uma criatura ou a derrubam inconsciente, e outro adversário está adjacente a essa criatura.

Seu ataque atravessa um adversário em direção a outro. Faça um Golpe corpo a corpo contra o segundo adversário.

8º NÍVEL

ARREBENTAR ◆ TALENTO 8

BÁRBARO | FÚRIA

Requerimentos Você possui um adversário atracado.

Você arrebenta o adversário agarrado. Ele sofre dano contundente igual ao seu modificador de Força mais seu dano de habilidade de especialização mais seu dano de Fúria. O adversário deve tentar um salvamento básico de Fortitude contra sua CD de classe.

COMPARTILHAR FÚRIA ◆ TALENTO 8

AUDITIVO | BÁRBARO | FÚRIA | VISUAL

Requerimentos Você não usou esta habilidade desde sua última Fúria.

Você alimenta o furor de um aliado. Enquanto você estiver em fúria, uma criatura aliada a até 9 metros recebe os efeitos da ação Fúria — embora ela ainda possa usar ações de concentração.

FÚRIA ANIMAL ◆ TALENTO 8

BÁRBARO | CONCENTRAÇÃO | FÚRIA | INSTINTO | POLIMORFIA | PRIMAL | TRANSMUTAÇÃO

Pré-requisitos instinto animal

Você se transforma em seu animal. Você recebe os benefícios da magia *forma de animal* de 3º nível, mas utiliza suas próprias estatísticas, Pontos de Vida temporários e ataques desarmados em vez dos concedidos por *forma de animal*. Você também retém as habilidades constantes de seus equipamentos. Se seu animal for um sapo, o alcance de sua língua aumenta para 4,5 metros. Dispensar a transformação recebe o traço fúria.

OPRESSÃO FURIOSA TALENTO 8

BÁRBARO

Pré-requisitos mestre em Atletismo

Você oprime os adversários pelo campo de batalha. Enquanto estiver em fúria, você recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Atletismo para ações de ataque.

SALTO SÚBITO ◆◆ TALENTO 8

BÁRBARO

Você salta e ataca um adversário no meio do um salto. Faça um Salto, Salto em Altura ou Salto em Distância e realize um Golpe corpo a corpo em qualquer ponto durante seu salto. Imediatamente após o Golpe, você cai no solo se estiver no ar mesmo se não tiver alcançado a distância máxima de seu salto. Se a distância que você cair não for maior do que a altura de seu salto, você não sofre dano da queda e aterrissa de pé.

Quando realizar um Salto em Altura ou Salto em Distância durante um Salto Súbito, determine a CD de acordo com as CDs para Salto em Distância e aumente sua distância máxima até o dobro de sua Velocidade.

VIGOR RENOVADO ◆ TALENTO 8

BÁRBARO | CONCENTRAÇÃO | FÚRIA

Você pausa para recuperar seu vigor furioso. Você ganha Pontos de Vida temporários igual à metade de seu nível mais seu modificador de Constituição.

10º NÍVEL

ARRANCADA FURIOSA ◆◆ TALENTO 10

BÁRBARO | FÚRIA

Você avança rapidamente à sua frente. Ande até cinco vezes sua Velocidade em uma linha reta. Alternativamente, você pode aumentar a quantidade de ações que compõem esta atividade para 3 ações para Andar até oito vezes sua Velocidade em linha reta.

BRADO ATERRORIZANTE ◆ TALENTO 10

AUDITIVO | BÁRBARO | FÚRIA

Pré-requisitos Olhar Intimidante

Você libera um brado aterrorizante. Faça testes de Intimidação para Desmoralizar cada criatura a até 9 metros. Independentemente dos resultados de seus testes, cada criatura fica temporariamente imune ao Brado Aterrorizante por 1 minuto.

JOGAR PARA TRÁS ◆ TALENTO 10

BÁRBARO | FÚRIA

Requerimentos Sua última ação foi um Golpe bem-sucedido.

O peso do movimento de seu ataque joga seu inimigo para trás. Você empurra o adversário 1,5 metros para trás, com os efeitos de uma manobra Empurrar bem-sucedida. Você pode seguir o adversário, como no efeito normal de um Empurrar bem-sucedido.

TRESPASSAR MAIOR TALENTO 10

BÁRBARO | FÚRIA

Pré-requisitos Trespassar

Seu furor carrega sua arma através de vários adversários. Quando Trespassar, se o seu Golpe também matar ou deixar o alvo inconsciente, você pode continuar a desferir Golpes corpo a corpo até que um deles não mate ou deixe uma criatura inconsciente, ou até que não haja mais criaturas adjacentes à criatura mais recentemente atacada pelo Trespassar — o que ocorrer primeiro.

VENHA ME PEGAR ◆ TALENTO 10

BÁRBARO | CONCENTRAÇÃO | FÚRIA

Você abre sua guarda a ataques de forma que possa retaliar fortemente. Até sua fúria encerrar, você fica desprevenido, e rolagens de dano contra você recebem +2 de bônus de circunstância. Qualquer criatura que lhe atingir fica desprevenida contra seus ataques até o final do seu próximo turno. Se acertá-la antes do final de seu próximo turno, você recebe Pontos de Vida temporários igual ao seu modificador de Constituição (o dobro disso em um acerto crítico). Estes Pontos de Vida temporários duram até o final de sua fúria.

EXEMPLO DE BÁRBARO

A Fúria

Você mantém uma vida simples, pois precisa de apenas uma coisa para lhe guiar: sua própria fúria interior.

ATRIBUTOS
Priorize sua Força, e então sua Constituição e Destreza. Sabedoria pode lhe tornar mais perceptivo.

PERÍCIAS
Acrobatismo, Atletismo, Furtividade, Intimidação

INSTINTO
Instinto do furor

TALENTO INICIAL
Investida Súbita

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES
Finalização Furiosa (2º), Movimento Rápido (4º), Ataque de Oportunidade (6º), Golpe Giratório (14º)

12º NÍVEL

ASAS DA FÚRIA DO DRAGÃO ◆ — TALENTO 12

BÁRBARO | FÚRIA | INSTINTO | MORFIA | PRIMAL | TRANSMUTAÇÃO

Pré-requisitos instinto de dragão

Você cresce asas dracônicas em suas costas da mesma cor de seu dragão escolhido. Enquanto estiver em fúria, você recebe uma Velocidade de voo igual à sua Velocidade em terra. Se estiver voando quando sua fúria acabar, você começa a cair mas a transformação termina somente no último momento, portanto, você não sofre dano da queda e aterrissa de pé.

ATRACAR FURIOSO ◆ — TALENTO 12

BÁRBARO | FÚRIA

Requerimentos Sua última ação foi um Golpe bem-sucedido, e você tem uma mão livre ou seu Golpe usou uma arma de agarrar.

Você atraca seu adversário enquanto ele está distraído por seu ataque. O adversário acertado fica atracado, como se você tivesse obtido sucesso em um teste de Atletismo para Agarrá-lo.

BOTE DE PREDADOR ◆ — TALENTO 12

ABERTURA | BÁRBARO | FLOREIO | FÚRIA | INSTINTO

Pré-requisitos instinto animal

Requerimentos Você está sem armadura ou vestindo uma armadura leve.

Você encurta a distância para sua presa em um borrão de movimento, atacando a criatura antes dela poder reagir. Você Anda até sua Velocidade e desfere um Golpe ao final de seu movimento.

ESTATURA DE TITÃ — TALENTO 12

BÁRBARO | INSTINTO | POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Pré-requisitos instinto de gigante, Estatura de Gigante

Você cresce a um tamanho ainda maior. Quando usar Estatura de Gigante, você pode ficar Enorme (aumentando seu alcance em 3 metros se for Médio ou menor) enquanto estiver em fúria. Você sofre a condição desajeitado 1 (página 619) enquanto permanecer Enorme.

IRA DO ESPÍRITO ◆ — TALENTO 12

ATAQUE | BÁRBARO | CONCENTRAÇÃO | FÚRIA | INSTINTO

Pré-requisitos instinto espiritual

Você convoca uma aparição efêmera, tipicamente o fantasma de um ancestral ou um espírito da natureza, que assume a forma de um fogo-fátuo. O espírito do fogo-fátuo faz um ataque desarmado corpo a corpo contra um inimigo a até 36 metros de você. O modificador de ataque do fogo-fátuo é igual ao seu bônus de proficiência em armas marciais somado com seu modificador de Força e +2 de bônus de item, além de aplicar os mesmos bônus e penalidades de circunstância e de estado que você possuir no momento. Em um acerto, o fogo-fátuo causa 4d8 de dano mais seu modificador de Constituição (à sua escolha, esse dano é negativo ou positivo). Você não aplica seu dano de Fúria ou o dano de sua especialização em armas, mas aplica quaisquer bônus e penalidades de circunstância e de estado que também afetariam o dano do fogo-fátuo. Se o Golpe de seu fogo-fátuo for um acerto crítico, o alvo fica assustado 1. Este ataque sofre e conta para sua penalidade por ataques múltiplos como se você estivesse atacando.

14º Nível

Estocada de Gigante ◆ — Talento 14

BÁRBARO | CONCENTRAÇÃO | FÚRIA | INSTINTO

Pré-requisitos instinto de gigante

Você estende seu corpo, preparando-se para atacar adversários fora de seu alcance normal. Até sua fúria encerrar, todos os seus ataques corpo a corpo com armas e ataques desarmados adquirem alcance de 3 metros. Este talento não aumenta o alcance de qualquer arma ou ataque desarmado que já possua o traço alcance, mas se combina com habilidades que aumentem seu alcance devido ao tamanho aumentado (como Estatura de Gigante).

Golpe Giratório ◆◆◆ — Talento 14

ABERTURA | BÁRBARO | FLOREIO

Você ataca todos os adversários próximos. Faça um Golpe corpo a corpo contra cada inimigo em seu alcance corpo a corpo. Cada ataque conta para sua penalidade por ataques múltiplos, mas só aumenta sua penalidade após você ter realizado todos os seus ataques.

Golpe Impressionante — Talento 14

BÁRBARO | CONCENTRAÇÃO | FÚRIA

Pré-requisitos Jogar para Trás

Seus ataques são tão poderosos que podem amassar seus oponentes. Quando usar Jogar para Trás, você pode realizar um teste de Atletismo contra a CD de Fortitude de seu alvo.

Sucesso Crítico Você obtém o efeito de sucesso crítico de Empurrar, e depois o efeito de sucesso crítico de Derrubar contra o alvo.

Sucesso Você obtém o efeito de sucesso de Empurrar, e depois o efeito de Derrubar contra o alvo.

Falha Você obtém o efeito normal de Jogar para Trás.

Golpe Vingativo ⮌ — Talento 14

BÁRBARO | FÚRIA

Pré-requisitos Venha Me Pegar

Acionamento Uma criatura em seu alcance obtém um sucesso ou um sucesso crítico em um ataque contra você.

Requerimentos Você está sob o efeito de Venha Me Pegar.

Você contra-ataca quando é atingido por um inimigo. Faça um Golpe corpo a corpo contra a criatura acionadora. Este Golpe não conta para sua penalidade por ataques múltiplos, e sua penalidade por ataques múltiplos que não se aplica a este Golpe.

16º Nível

Arrebentar Colateral — Talento 16

BÁRBARO | FÚRIA

Pré-requisitos Arrebentar

Quando Arrebentar um adversário atracado, você bate esse adversário em outro próximo. Outro adversário adjacente ao adversário atracado também sofre seu dano de Arrebentar, tentando um salvamento básico de Reflexos contra sua CD de classe.

Impetuosidade Temerária ◇ — Talento 16

BÁRBARO | FÚRIA

Acionamento Seu turno começa e você está com metade ou menos Pontos de Vida.

Seu corpo fervilha em respostas aos seus ferimentos, e você abandona a cautela ao vento para finalizar o combate. Você recebe +2 de bônus de circunstância em rolagens de ataque, –2 de penalidade na CA e –1 de penalidade em salvamentos. Estes bônus e penalidades duram até sua Fúria acabar ou até você estar acima da metade de seu Pontos de Vida, o que ocorrer primeiro.

Transformação do Dragão ◆ — Talento 16

BÁRBARO | CONCENTRAÇÃO | FÚRIA | INSTINTO | POLIMORFIA | PRIMAL | TRANSMUTAÇÃO

Pré-requisitos instinto de dragão, Asas da Fúria do Dragão

Você se transforma em um Grande dragão feroz. Você recebe os benefícios da magia *forma de dragão* de 6º nível, exceto que utiliza sua própria CA e modificador de ataque e também aplica o dano extra de sua Fúria. A ação para Dispensar a transformação recebe o traço fúria.

No 18º nível, você recebe os seguinte benefícios adicionais: +6 metros de bônus de estado em sua Velocidade de voo, seu bônus de dano com Golpes de dragão aumenta para +12, a CD de seu sopro aumenta para 30 e você recebe +14 de bônus de estado no dano de seu sopro.

18º Nível

Clareza Perfeita ⮌ — Talento 16

BÁRBARO | CONCENTRAÇÃO | FÚRIA | FORTUNA

Acionamento Você falha ou falha criticamente em uma rolagem de ataque ou salvamento de Vontade.

Você queima toda sua fúria para garantir o acerto de seu ataque e a liberdade de sua mente. Rerrole a rolagem de ataque acionadora ou salvamento de Vontade com +2 de bônus de circunstância, use o melhor resultado, e resolva o efeito. Sua fúria acaba imediatamente.

Crítico Brutal — Talento 18

BÁRBARO

Seus acertos críticos são particularmente devastadores. Em um acerto crítico, acrescente um dado de dano extra. Este dado é adicionado a quaisquer dados extras recebidos por uma arma fatal ou mortal. O alvo também sofre dano persistente de sangramento igual ao dobro dos dados de dano.

Evisceração Viciosa ◆◆ — Talento 18

BÁRBARO | FÚRIA

Você faz um ataque feroz que aleija seu inimigo. Faça um Golpe corpo a corpo. Se o Golpe atingir e causar dano, o alvo fica drenado 1 (ou drenado 2 em um sucesso crítico).

20º Nível

Fúria Contagiosa — Talento 20

AUDITIVO | BÁRBARO | FÚRIA | VISUAL

Pré-requisitos Fúria Compartilhada

Você pode liderar seus aliados em um frenesi de batalha, concedendo-os benefícios incríveis. Você pode ignorar os requerimentos de Fúria Compartilhada, usando-o várias vezes em uma Fúria. Aliados afetados por Fúria Compartilhada que aceitarem seu anátema pela duração da Fúria recebem sua habilidade de instinto e a habilidade de especialização recebida pela especialização em armas (mas não especialização em armas maior).

Pisão do Tremor ◆ — Talento 20

BÁRBARO | FÚRIA | MANUSEIO

Frequência uma vez a cada 10 minutos

Você pisa no chão com tanta força que cria um pequeno terremoto (com os efeitos da magia *terremoto*).

BARDO

Você é um mestre das artes, um estudioso de segredos escondidos e um persuasor cativante. Usando performances poderosas, você influencia mentes e eleva almas a novos níveis de heroísmo. Você pode usar seus poderes para se tornar um líder carismático, ou talvez possa ser um conselheiro, estudioso, malandro, manipulador ou virtuoso. A sua versatilidade faz com que alguns o vejam como um faz-tudo ou vadio irresponsável — mas menosprezá-lo como um mestre de nada é algo muito, muito perigoso.

ATRIBUTO CHAVE

CARISMA
No 1º nível, sua classe lhe concede uma melhoria de atributo em Carisma.

PONTOS DE VIDA

8 mais seu modificador de Constituição
No 1º nível e a cada nível subsequente, você acrescenta essa quantidade ao seu valor máximo de PV.

DURANTE ENCONTROS DE COMBATE...

Você usa performances mágicas para manipular a sorte a favor de seus aliados. Você alterna confiantemente entre ataques, cura e magias de suporte conforme necessário.

DURANTE ENCONTROS SOCIAIS...

Você persuade, mente, ofusca e ameaça com facilidade.

ENQUANTO EXPLORA...

Você é uma fonte de conhecimento, contos populares, lendas e saberes que fornecem um contexto profundo e reconhecimento útil às aventuras do grupo. Suas magias e performances inspiram seus aliados a grandes descobertas e sucessos.

EM RECESSO...

Você pode ganhar dinheiro e prestígio com suas performances, fazer seu nome e adquirir patrocinadores. Em algum momento, contos de seus talentos e triunfos podem atrair outros bardos a estudarem suas técnicas em um colégio bárdico.

VOCÊ PODE...

- Ter uma paixão tão forte por sua arte que forja uma conexão espiritual com ela.
- Tomar a frente quando a situação demanda soluções não-violentas e tato social.
- Seguir sua musa, seja ela uma criatura feérica, um conceito filosófico, uma força psíquica ou uma divindade das artes ou da música, e com a sua ajuda alcançar saberes secretos que poucos possuem.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- Não perdem uma oportunidade de convidá-lo para eventos sociais, seja como centro do espetáculo ou convidado, mas ainda lhe consideram uma curiosidade em seus círculos sociais.
- O subestimam em comparação a outros conjuradores, acreditando que você é pouco mais do que um menestrel presunçoso e não dando atenção ao poder sutil de sua magia.
- Respondem favoravelmente ao seu charme e habilidades sociais, embora permaneçam suspeitos de sua magia mental.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe as graduações de proficiência listadas nas estatísticas a seguir. Você é destreinado em qualquer estatística não listada a menos que receba alguma graduação de proficiência melhor de outra forma.

PERCEPÇÃO

Especialista em Percepção

JOGADAS DE SALVAMENTO

Treinado em Fortitude
Treinado em Reflexos
Especialista em Vontade

PERÍCIAS

Treinado em Ocultismo
Treinado em Performance
Treinado em uma quantidade de perícias adicionais igual a 4 mais seu modificador de Inteligência

ATAQUES

Treinado em armas simples
Treinado em arcos curtos, chicotes, espadas curtas, espadas longa, porretes e rapieiras
Treinado em ataques desarmados

DEFESAS

Treinado em armaduras leves
Treinado em defesa sem armadura

MAGIAS

Treinado em ataques de magias ocultistas
Treinado em CDs de magias ocultistas

TABELA 3–5: PROGRESSÃO DE BARDO

Seu Nível	Característica da Classe
1	Ancestralidade e biografia, conjuração ocultista, magias de composição, musa, proficiências iniciais, repertório de magias
2	Talento de bardo, talento de perícia
3	Incremento de perícia, magias de 2º nível, magias emblemáticas, reflexos rápidos, talento geral
4	Talento de bardo, talento de perícia
5	Incremento de perícia, magias de 3º nível, melhorias de atributo, talento de ancestralidade
6	Talento de bardo, talento de perícia
7	Conjurador especialista, incremento de perícia, magias de 4º nível, talento geral
8	Talento de bardo, talento de perícia
9	Determinação, grande fortitude, incremento de perícia, magias de 5º nível, talento de ancestralidade
10	Melhorias de atributo, talento de bardo, talento de perícia
11	Especialidade em armas de bardo, incremento de perícia, magias de 6º nível, sentidos vigilantes, talento geral
12	Talento de bardo, talento de perícia
13	Especialidade em armaduras leves, especialização em armas, incremento de perícia, magias de 7º nível, talento de ancestralidade
14	Talento de bardo, talento de perícia
15	Conjurador mestre, incremento de perícia, magias de 8º nível, melhorias de atributo, talento geral
16	Talento de bardo, talento de perícia
17	Determinação maior, incremento de perícia, magias de 9º nível, talento de ancestralidade
18	Talento de bardo, talento de perícia
19	Conjurador lendário, incremento de perícia, magnum opus, talento geral
20	Melhorias de atributo, talento de bardo, talento de perícia

Características de Classe

Você recebe as habilidades a seguir como um bardo. Habilidades recebidas em níveis superiores indicam os níveis em que você as recebe ao lado de seus nomes.

Ancestralidade e Biografia

Além das habilidades fornecidas por sua classe no 1º nível, você possui os benefícios da ancestralidade e biografia selecionadas, conforme descrito no Capítulo 2.

Proficiências Iniciais

No 1º nível, você recebe proficiências que representam seu treinamento básico. Estas proficiências são listadas no início desta classe.

Conjuração Ocultista

Você tece sua magia a partir de conhecimento esotérico. Você pode conjurar magias ocultistas usando a atividade Conjurar uma Magia e pode providenciar componentes materiais, somáticos e verbais quando conjurar magias (veja Conjurando Magias, na página 302). Por ser um bardo, normalmente você pode tocar um instrumento para magias que exijam componentes materiais ou somáticos, desde que use pelo menos uma de suas mãos para fazê-lo. Se usar um instrumento, você não precisa de uma bolsa de componentes de magia ou outra mão livre. Você também pode tocar um instrumento como componente verbal de uma magia em vez de falar.

A cada dia, você pode conjurar até duas magias de 1º nível. Você deve conhecer as magias para conjurá-las, e as aprende através da característica de classe repertório de magias. A quantidade de magias que você pode conjurar por dia é chamada de espaços de magia.

Conforme avança de nível como bardo, sua quantidade de magias por dia aumenta, assim como o maior nível de magia que você é capaz de conjurar através de seus espaços de magia, conforme demonstrado na Tabela 3–6: Magias de Bardo por Dia na página 98.

Algumas de suas magias exigem que você faça uma rolagem de ataque de magia para determinar sua efetividade, enquanto outras fazem com que seus inimigos rolem contra sua CD de magia (tipicamente ao tentar uma jogada de salvamento). Como seu atributo chave é Carisma, suas rolagens de ataque de magia e CDs de magias utilizam seu modificador de Carisma. Detalhes sobre como calcular estas estatísticas aparecem na página 447.

Elevar Magias

Quando receber espaços de magia de 2º nível e superiores, você pode preencher estes espaços com versões mais fortes de magias de níveis inferiores. Isto aumenta o nível da magia para corresponder ao nível do espaço de magia usado. Para elevar uma magia para um determinado nível, você deve possuir pelo menos uma magia em seu repertório de magias do nível de magia desejado. Muitas magias possuem aprimoramentos específicos quando são elevadas para determinados níveis (página 299). A característica de classe magias emblemáticas lhe permite elevar determinadas magias livremente.

Truques Mágicos

Um truque mágico é um tipo especial de magia que não usa espaços de magia. Você pode conjurar um truque mágico à vontade, qualquer quantidade de vezes por dia. Um truque mágico sempre é automaticamente elevado à metade de seu nível de personagem arredondada para cima — isto normalmente é igual ao maior nível de magia que você é capaz de conjurar como um bardo. Por exemplo: como um bardo de 1º nível, seus truques mágicos são magias de 1º nível, enquanto que, como um bardo de 5º nível, seus truques mágicos são magias de 3º nível.

Repertório de Magias

A coleção de magias que você pode conjurar é chamada de repertório de magias. No 1º nível, você aprende duas magias ocultistas de 1º nível e cinco truques mágicos ocultistas à sua escolha. Você escolhe estas magias e truques dentre as magias comuns da lista de magias ocultistas (página 311) ou dentre outras magias ocultistas às quais tenha acesso. Você pode conjurar qualquer magia de seu repertório de magias ao usar um espaço de magia do nível de magia apropriado.

Conforme avança de nível, você adiciona magias a este repertório de magias. Para cada espaço de magia recebido (veja a Tabela 3–6), você adiciona uma magia do mesmo nível ao seu repertório de magias. No 2º nível, você seleciona outra magia de 1º nível; no 3º nível, você seleciona duas magias de 2º nível e assim por diante. Quando adicionar

magias ao seu repertório, você pode decidir adicionar uma versão de nível superior de uma magia que já possua para que possa conjurar uma versão elevada dessa magia.

Embora os receba na mesma quantidade, seus espaços de magia e as magias em seu repertório são valores separados. Um talento ou outra habilidade que adicione uma magia ao seu repertório de magias não lhe concede um espaço de magia e vice-versa.

Trocando Magias em Seu Repertório

Conforme ganha novas magias em seu repertório, você pode substituir algumas das magias que aprendeu anteriormente. Cada vez que ganhar um nível e aprender novas magias, você pode trocar uma de suas magias antigas por uma magia diferente do mesmo nível. Esta magia pode ser um truque mágico. Você também pode trocar magias ao retreinar durante seu recesso (página 481).

Magias de Composição

Você pode infundir suas performances com magias para criar efeitos únicos chamados de composições. Composições são um tipo especial de magia que frequentemente exigem que você use a perícia Performance ao conjurá-las.

Magias de composição são um tipo de magia de foco. Conjurar uma magia de foco custa 1 Ponto de Foco, e você adquire uma reserva de foco com 1 Ponto de Foco. Você reabastece sua reserva de foco durante suas preparações diárias e pode recuperar 1 Ponto de Foco ao gastar 10 minutos usando a atividade Refocar fazendo uma performance, escrevendo uma nova composição ou de alguma forma interagindo com sua musa.

Magias de foco são automaticamente elevadas à metade de seu nível de personagem arredondada para cima, similarmente a truques mágicos. Magias de foco não exigem espaços de magia e você não pode conjurá-las usando espaços de magia. Alguns talentos podem conceder mais magias de foco e aumentar o tamanho de sua reserva de foco, embora ela nunca possa conter mais do que 3 Pontos de Foco. As regras completas para magias de foco são apresentadas a partir da página 300.

Você aprende a magia de composição *contraperformance* (página 386), que protege contra efeitos auditivos e visuais.

Truques Mágicos de Composição

Truques mágicos de composição são magias de composição especiais que não custam Pontos de Foco, portanto, você pode usá-las à vontade. Você pode usar truques mágicos de composição além dos truques mágicos que escolher da lista de magias ocultistas. Geralmente, apenas talentos lhe concedem mais truques mágicos de composição. Ao contrário de outros truques mágicos, você não pode trocar truques mágicos de composição recebidos de talentos de bardo em níveis posteriores – a não ser que troque o talento específico através de retreino (página 481).

Você aprende o truque mágico de composição *inspirar coragem* (página 387), que aprimora os ataques, dano e defesa contra medo de seus aliados.

Musas

Como um bardo, você seleciona uma musa no 1º nível. Esta musa o leva a alturas grandiosas, e pode ser uma criatura física, uma divindade, uma filosofia ou um mistério cativante.

Enigma

Sua musa é um mistério, levando-o a descobrir os segredos escondidos do multiverso. Se for uma criatura, ela pode ser um dragão ou um ser transcendental ou extraterreno; se for uma divindade, pode ser Irori ou Nethys. Você recebe o talento Saber Bárdico e adiciona *golpe certo* ao seu repertório de magias.

Maestro

Sua musa é um virtuoso artístico, inspirando-o a grandes auges. Se for uma criatura, pode ser uma criatura que ama performar (como um anjo corista ou um azata lillend); se for uma divindade, pode ser Shelyn. Como um bardo da musa maestro, você é uma inspiração para seus aliados, sempre confiante em suas habilidades musicais e oratórias. Você recebe o talento Composição Prolongada e adiciona *abrandar* ao seu repertório de magias.

TABELA 3-6: MAGIAS DE BARDO POR DIA

Seu		Nível de Magia									
Nível	Truques Mágicos	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
1	5	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–
6	5	3	3	3	–	–	–	–	–	–	–
7	5	3	3	3	2	–	–	–	–	–	–
8	5	3	3	3	3	–	–	–	–	–	–
9	5	3	3	3	3	2	–	–	–	–	–
10	5	3	3	3	3	3	–	–	–	–	–
11	5	3	3	3	3	3	2	–	–	–	–
12	5	3	3	3	3	3	3	–	–	–	–
13	5	3	3	3	3	3	3	2	–	–	–
14	5	3	3	3	3	3	3	3	–	–	–
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2	–	–
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3	–	–
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	–
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	–
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*

* A característica de classe magnum opus lhe concede um espaço de magia de 10º nível que funciona diferente dos outros espaços de magia.

Polímata

Sua musa é um faz-tudo, esvoaçando entre diferentes buscas e competências. Se for uma criatura, ela pode ser eclética, como uma fada; se for uma divindade, pode ser Desna ou Calistria. Como um bardo da musa polímata, você é interessado em uma ampla gama de tópicos, mas raramente se dedica a somente um e raramente toma uma decisão definitiva — você quer tentar de tudo. Você recebe o talento Performance Versátil e adiciona *servo invisível* ao seu repertório de magias.

TALENTOS DE BARDO 2º

No 2º nível e a cada nível par subsequente, você recebe um talento de classe de bardo. Os talentos de classe de bardo são descritos a partir da página 99.

TALENTOS DE PERÍCIA 2º

No 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um talento de perícia. Talentos de perícia podem ser encontrados no Capítulo 5 e possuem o traço perícia. Você deve possuir uma graduação de proficiência treinado ou melhor na perícia correspondente para selecionar um talento de perícia.

INCREMENTOS DE PERÍCIA 3º

No 3º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um incremento de perícia. Você pode usar este incremento para aumentar sua graduação de proficiência para treinado em uma perícia na qual seja destreinado ou para aumentar sua graduação de proficiência para especialista em uma perícia na qual já seja treinado.

No 7º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para mestre em uma perícia na qual já seja especialista e, no 15º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para lendário em uma perícia na qual já seja mestre.

MAGIAS EMBLEMÁTICAS 3º

Sua experiência permite que você conjure algumas magias de forma mais flexível. Para cada nível de magia que tiver acesso, escolha uma magia desse nível como uma magia emblemática. Você não precisa aprender as versões elevadas de magias emblemáticas separadamente; em vez disso, você pode elevar estas magias livremente. Se tiver aprendido uma magia emblemática em um nível maior que o nível mínimo dessa magia, você também pode conjurar todas suas versões de níveis inferiores sem precisar aprendê-las separadamente. Se trocar uma magia emblemática, você pode escolher outra magia que conheça do mesmo nível para substituí-la como nova magia emblemática. Você também pode retreinar especificamente para tornar outra magia do mesmo nível como emblemática sem trocar quaisquer magias conhecidas; isto leva o mesmo tempo que retreinar uma magia normalmente.

TALENTOS GERAIS 3º

No 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você recebe um talento geral. Talentos gerais são listados no Capítulo 5.

REFLEXOS RÁPIDOS 3º

Seus reflexos são rápidos como um relâmpago. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Reflexos aumenta para especialista.

MELHORIAS DE ATRIBUTO 5º

No 5º nível e a cada 5 níveis subsequentes, você melhora os valores de quatro atributos diferentes. Você pode usar estas melhorias de atributo para aumentar seus valores de atributo acima de 18 pontos. Incrementar um valor de atributo aumenta seu valor em 1 ponto se ele já for 18 ou maior, ou em 2 pontos se ele for menor que 18.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE 5º

Além do talento de ancestralidade recebido na criação do personagem, você recebe um talento de ancestralidade no 5º nível e a cada 4 níveis subsequentes. A lista de talentos de ancestralidade disponíveis para você pode ser encontrada na seção de sua ancestralidade no Capítulo 2.

CONJURADOR ESPECIALISTA 7º

Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias ocultistas aumentam para especialista.

DETERMINAÇÃO 9º

Você reforçou sua mente com determinação. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Vontade aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Vontade, trate o resultado como um sucesso crítico.

GRANDE FORTITUDE 9º

Seu físico se torna incrivelmente resistente. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Fortitude aumenta para especialista.

ESPECIALIDADE EM ARMAS DE BARDO 11º

Você se tornou totalmente perito com armas bárdicas. Suas graduações de proficiência em armas simples, arcos curtos, chicotes, espadas curtas, espadas longas, porretes e rapieiras aumentam para especialista. Quando obtiver um sucesso crítico em uma rolagem de ataque usando uma destas armas enquanto uma de suas composições estiver ativa, você aplica o efeito de especialização de crítico da arma que estiver empunhando.

SENTIDOS VIGILANTES 11º

Durante suas aventuras, você desenvolveu um estado de alerta aguçado e uma maior atenção a detalhes. Sua graduação de proficiência em Percepção aumenta para mestre.

ESPECIALIDADE EM ARMADURAS LEVES 13º

Você aprendeu a se esquivar enquanto veste uma armadura leve ou nenhuma armadura. Suas graduações de proficiência em armaduras leves e defesa sem armadura aumentam para especialista.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS 13º

Você aprendeu a infligir ferimentos graves com suas armas favoritas. Você causa 2 pontos de dano adicionais com armas e ataques desarmados nas quais é especialista. Este dano aumenta para 3 se você for mestre e para 4 se você for lendário.

CONJURADOR MESTRE 15º

Você se tornou um mestre do ocultismo. Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias ocultistas aumentam para mestre.

DETERMINAÇÃO MAIOR 17º

Seu treinamento inacreditável lhe concede grande resiliência mental. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Vontade aumenta para lendário. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Vontade, trate o resultado como um sucesso crítico. Quando rolar uma falha crítica em um salvamento de Vontade, trate o resultado como uma falha. Quando rolar uma falha em um salvamento de Vontade contra um efeito que cause dano, divida o dano sofrido pela metade.

TERMOS CHAVE

Você encontrará os seguintes termos em muitas habilidades de bardo.

Composição: Para conjurar uma magia de foco ou um truque mágico de composição, você usa um tipo de Performance (página 251). Se a magia incluir um componente verbal, você deve usar uma performance auditiva, e se incluir um componente somático, você deve usar uma performance visual. A magia adquire todos os traços da performance usada. Você pode conjurar apenas uma magia de composição a cada turno, e pode ter apenas uma delas ativa ao mesmo tempo. Se conjurar uma nova magia de composição, quaisquer efeitos contínuos de sua magia de composição prévia são encerrados imediatamente.

Metamágico: Ações com esse traço alteram as propriedades de suas magias. Você deve usar uma ação metamágica logo antes de Conjurar a Magia que deseja alterar. Se usar qualquer outra ação (incluindo ações livres e reações) diferente de Conjurar uma Magia logo após essa ação metamágica, você desperdiça os benefícios da ação metamágica. Efeitos acrescentados por uma ação metamágica são parte do efeito da magia, não da ação metamágica em si.

CONJURADOR LENDÁRIO 19º

Seu comando sobre magias ocultistas é assunto de lendas. Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias ocultistas aumentam para lendário.

MAGNUM OPUS 19º

Você afinou sua conjuração ao patamar mais alto. Adicione duas magias ocultistas comuns de 10º nível ao seu repertório de magias. Você recebe um único espaço de magia de 10º nível que pode ser usado para conjurar uma dessas duas magias através da sua conjuração ocultista. Ao contrário dos outros espaços de magia, você não recebe mais magias de 10º nível conforme avança de nível, e não pode usar espaços de 10º nível de magia junto com habilidades que lhe concederiam mais espaços de magias ou que lhe permitiriam conjurar magias sem gastar espaços de magia. Você pode selecionar o talento Bis Perfeito para receber um segundo espaço de magia de 10º nível.

Talentos de Bardo

Em todo nível que receber um talento de bardo, você pode selecionar um dos talentos a seguir. Você deve satisfazer quaisquer pré-requisitos antes de selecionar o talento.

1º NÍVEL

COMPOSIÇÃO PROLONGADA — TALENTO 1

BARDO

Pré-requisitos musa maestro, reserva de foco

Ao acrescentar um floreio, você faz suas composições durarem mais. Você aprende a magia de foco *composição prolongada* (página 386). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

MAGIA DE ALCANCE ◆ — TALENTO 1

BARDO | CONCENTRAÇÃO | METAMÁGICO

Você amplia o alcance de sua magia. Se a próxima ação que você usar for Conjurar uma Magia que possui um alcance, aumente o alcance

TALENTOS DE BARDO

Utilize esta tabela quando precisar conferir um talento de bardo pelo nome em vez do nível.

Talento	Nível
Allegro	14
Aria Fatal	20
Balada Tranquilizante	14
Bis Perfeito	20
Capacidade de Estudo	16
Casa das Paredes Imaginárias	10
Composição Eterna	18
Composição Inusitada	10
Composição Prolongada	1
Concentração Sem Esforço	16
Conjuração Acelerada	10
Conjuração Consistente	6
Erudição Profundo	18
Étude do Mestre do Saber	2
Expansão de Truque Mágico	2
Foco Inspirador	12
Harmonizar	6
Hipercognição Verdadeira	14
Inspirar Competência	2
Inspirar Defesa	4
Inspirar Heroísmo	8
Lamento da Condenação	6
Magia de Alcance	1
Magia Melodiosa	4
Musa Multifacetada	2
Performance Versátil	1
Perícia Eclética	8
Polímata Eclético	12
Polímata Esotérico	2
Polímata Impossível	18
Saber Bárdico	1
Sabe-Tudo	8
Sinfonia da Musa	20
Tempo Triplo	4
Versatilidade Emblemática	4

dessa magia em 9 metros. Como padrão para aumentar alcances de magias, se a magia normalmente tiver um alcance de toque, você amplia seu alcance para 9 metros.

PERFORMANCE VERSÁTIL — TALENTO 1

BARDO

Pré-requisitos musa polímata

Você confia na grandeza de suas performances em vez de perícias sociais convencionais. Você pode utilizar Performance em vez de Diplomacia para Impressionar e no lugar de Intimidação para Desmoralizar. Você também pode utilizar uma Performance de atuação em vez de Dissimulação para Personificar. Você pode utilizar sua graduação de proficiência em Performance para atender aos requerimentos de talentos de perícia que exijam uma graduação específica em Diplomacia, Dissimulação ou Intimidação.

SABER BÁRDICO — TALENTO 1

BARDO

Pré-requisitos musa enigma

Seus estudos o tornam informado sobre qualquer assunto. Você é treinado em Saber Bárdico, uma perícia de Saber especial que pode ser utilizada apenas para Recordar Conhecimento (embora possa recordar sobre qualquer tópico). Se tiver proficiência lendária em Ocultismo, você recebe proficiência de especialista em Saber Bárdico, mas a sua graduação de proficiência em Saber Bárdico não pode ser aumentada de nenhuma outra forma.

2º NÍVEL

ÉTUDE DO MESTRE DO SABER — TALENTO 2

BARDO FORTUNA

Pré-requisitos musa enigma, reserva de foco

Você desbloqueia memórias magicamente, tornando-as mais fáceis de recordar. Você aprende a magia de composição *étude do mestre do saber* (página 386). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

EXPANSÃO DE TRUQUE MÁGICO — TALENTO 2

BARDO

O estudo aumenta sua gama de magias simples. Adicione dois truques mágicos de sua lista de magias ao seu repertório de magias.

INSPIRAR COMPETÊNCIA — TALENTO 2

BARDO

Pré-requisitos musa maestro

Você aprende o truque mágico de composição *inspirar competência* (página 386), que ajuda os seus aliados a usarem suas perícias.

MUSA MULTIFACETADA — TALENTO 2

BARDO

Sua musa não se enquadra em um único rótulo. Escolha um tipo de musa diferente da sua. Você recebe um talento de 1º nível que requeira essa musa, e sua musa agora também é considerada uma musa desse tipo, permitindo-lhe selecionar talentos que tenham essa outra musa como pré-requisito. Você não recebe nenhum dos outros efeitos da musa escolhida.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você deve escolher uma musa diferente da sua.

POLÍMATA ESOTÉRICO — TALENTO 2

BARDO

Pré-requisitos musa polímata

Você mantém um livro de magias ocultistas, similar ao grimório de um mago, e pode usar essas magias para suplementar seu repertório de magias. Adicione todas as magias de seu repertório a este livro sem custos. Você pode utilizar a perícia Ocultismo para Aprender Magias (página 234) e adicioná-las ao seu grimório pagando o custo apropriado, da mesma forma que um mago o faria.

Durante suas preparações diárias, escolha qualquer magia de seu livro de magias ocultistas. Se essa magia já estiver em seu repertório de magias, você pode tratá-la como uma magia emblemática adicional durante esse dia. Se ela não estiver em seu repertório, trate-a como se estivesse até realizar suas próximas preparações diárias.

4º NÍVEL

INSPIRAR DEFESA — TALENTO 4

BARDO

Pré-requisitos musa maestro

Você aprende o truque mágico de composição *inspirar defesa* (página 387), que protege seus aliados.

MAGIA MELODIOSA ◆ — TALENTO 4

BARDO | CONCENTRAÇÃO | MANUSEIO | METAMÁGICO

Você entrelaça sutilmente uma conjuração de magia em sua performance. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia, faça um teste de Performance contra as CDs de Percepção de todos os observadores. Se seu obtiver sucesso em seu teste contra a CD de um observador, ele não percebe que você está Conjurando uma Magia – mesmo que ela normalmente tenha manifestações sensoriais e componentes materiais, somáticos e verbais extremamente evidentes e que tornariam a conjuração óbvia para aqueles ao seu redor. Você esconde tudo isto como parte de uma performance ordinária.

Esta habilidade esconde apenas as ações de conjuração e manifestações da magia, mas não seus efeitos. Portanto, um observador ainda verá um raio saindo de você ou perceberá que você desapareceu.

TEMPO TRIPLO — TALENTO 4

BARDO

Você aprende o truque mágico de composição *tempo triplo* (página 387), que acelera você e seus aliados por uma rodada.

VERSATILIDADE EMBLEMÁTICA — TALENTO 4

BARDO

Pré-requisitos musa polímata

Embora a maioria dos bardos seja conhecida por determinadas performances e magias emblemáticas, você está sempre mudando seu repertório disponível. Quando fizer suas preparações diárias, você pode trocar uma de suas magias emblemáticas por uma magia diferente desse nível que esteja em seu repertório.

6º NÍVEL

CONJURAÇÃO CONSISTENTE — TALENTO 6

BARDO

Confiante em sua técnica, você não perde a concentração facilmente quando Conjura uma Magia. Se uma reação fosse interromper sua ação de conjuração, faça um teste simples CD 15. Se obtiver sucesso, sua ação não é interrompida.

HARMONIZAR ◆ — TALENTO 6

BARDO | CONCENTRAÇÃO | MANUSEIO | METAMÁGICO

Pré-requisitos musa maestro

Você pode executar múltiplas composições simultaneamente. Se a sua próxima ação for conjurar uma composição, ela se torna uma composição harmonizada. Ao contrário de uma composição normal, uma composição harmonizada não se encerra se você conjurar outra composição, e você pode conjurar outra composição no mesmo turno em que conjurar uma composição harmonizada. Conjurar outra composição harmonizada encerra qualquer composição harmonizada que você tenha em efeito.

LAMENTO DA CONDENAÇÃO — TALENTO 6

BARDO

Você aprende o truque mágico de composição *lamento da condenação* (página 387), que assusta seus inimigos.

8º NÍVEL

INSPIRAR HEROÍSMO — TALENTO 8

BARDO

Pré-requisitos musa maestro, reserva de foco

EXEMPLO DE BARDO

Dançarino

Através de uma miríade de estilos de dança, você inspira seus aliados e canaliza magia transcendental.

ATRIBUTOS
Faça do Carisma seu maior atributo, seguido por Destreza. Aumente a Constituição para ganhar mais saúde e Inteligência para mais perícias.

PERÍCIAS
Acrobatismo, Atletismo, Diplomacia, Medicina, Ocultismo, Performance

MUSA
Maestro

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES
Inspirar Competência (2º), Tempo Triplo (4º), Allegro (14º)

REPERTÓRIO DE MAGIAS
1º *abrandar, disfarce ilusório, leque de cores*; **Truques Mágicos** *detectar magia, ler aura, luz, mãos místicas, som fantasma*

Suas performances inspiram seus aliados a alcançar feitos ainda maiores. Você aprende a magia de foco metamágica *inspirar heroísmo* (página 387). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

PERÍCIA ECLÉTICA — TALENTO 8

BARDO

Pré-requisitos musa polímata, mestre em Ocultismo

Sua ampla experiência se traduz em uma variedade de perícias. Você adiciona seu nível em todos os testes de perícia nos quais for destreinado. Você pode realizar qualquer teste de perícia que normalmente requeira um nível de proficiência treinado, mesmo que seja destreinado. Se possuir proficiência lendária em Ocultismo, você pode realizar qualquer teste de perícia que normalmente requeira proficiência de especialista, seja você destreinado ou treinado.

SABE-TUDO — TALENTO 8

BARDO

Pré-requisitos musa enigma

Quando obtiver sucesso em um teste de Recordar Conhecimento, você recebe contexto ou informações adicionais. Quando obtiver um sucesso crítico em um teste de Recordar Conhecimento, a critério do MJ, você pode receber ainda mais contexto ou informações adicionais que o normal.

10º NÍVEL

CASA DAS PAREDES IMAGINÁRIAS — TALENTO 10

BARDO

Você ergue uma barreira imaginária que outros acreditam ser real. Você aprende o truque mágico de composição *casa das paredes imaginárias* (página 387).

COMPOSIÇÃO INUSITADA ◆ — TALENTO 10

BARDO | MANUSEIO | CONCENTRAÇÃO | METAMÁGICO

Pré-requisitos musa polímata

Você pode traduzir a emoção e poder de uma composição para outros meios. Se a sua próxima ação for conjurar uma magia de composição, você pode usar um tipo diferente de performance do que o normal para a composição assim trocando quaisquer de seus componentes somáticos para componentes verbais (ou vice-versa). Como normal para magias de composição, esta troca muda se a composição é auditiva ou visual.

CONJURAÇÃO ACELERADA ◇ — TALENTO 10

BARDO | CONCENTRAÇÃO | METAMÁGICO

Frequência uma vez por dia

Se a sua próxima ação for conjurar um truque mágico ou magia de bardo que seja pelo menos 2 níveis inferior ao maior nível de magia de bardo que você possa conjurar, reduza em 1 a quantidade de ações para conjurá-la (mínimo de 1 ação).

12º NÍVEL

FOCO INSPIRADOR — TALENTO 12

BARDO

Sua forte conexão à sua musa lhe garantiu um foco inusitado. Se tiver gastado pelo menos 2 Pontos de Foco desde a última vez que

Refocou, você recupera 2 Pontos de Foco ao Refocar (em vez de recuperar somente 1 ponto).

POLÍMATA ECLÉTICO — TALENTO 12

BARDO

Pré-requisitos Polimata Esotérico

Sua mente flexível pode rapidamente mudar magias. Se adicionar uma magia ao seu repertório durante suas preparações diárias usando Polímata Esotérico, você pode manter essa magia em seu repertório na sua próxima preparação diária, perdendo acesso a outra magia de seu repertório do mesmo nível.

14º NÍVEL

ALLEGRO — TALENTO 14

BARDO

Você pode acelerar seus aliados com uma performance de ritmo apressado. Você aprende o truque mágico de composição *allegro* (página 386).

BALADA TRANQUILIZANTE — TALENTO 14

BARDO

Pré-requisitos reserva de foco

Você abranda os ferimentos de seus aliados com o poder de sua performance. Você aprende a magia de composição *balada tranquilizante* (página 386). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

HIPERCOGNIÇÃO VERDADEIRA ◆ — TALENTO 14

BARDO

Pré-requisitos musa enigma

Sua mente funciona em um ritmo incrível. Você instantaneamente usa até cinco ações de Recordar Conhecimento. Se possuir quaisquer habilidades especiais ou ações livres que normalmente seriam acionadas ao Recordar Conhecimento, você não pode usá-las para estas ações.

16º NÍVEL

CAPACIDADE DE ESTUDO — TALENTO 16

BARDO

Pré-requisitos musa enigma, lendário em Ocultismo

Seu estudo contínuo de magia ocultista aumentou sua capacidade mágica, permitindo-lhe conjurar magias mesmo quando parece impossível. Você pode conjurar uma magia por dia após ter gastado todos seus espaços de magia do nível de magia apropriado. Esta habilidade, porém, não pode ser usada para conjurar uma magia de seu maior nível de magia.

CONCENTRAÇÃO SEM ESFORÇO ◇ — TALENTO 16

BARDO

Pré-requisitos Você ainda não agiu em seu turno.

Você pode sustentar uma magia com pouco mais do que um pensamento. Você imediatamente recebe os efeitos da ação Sustentar uma Magia, permitindo-lhe prolongar a duração de uma de suas magias de bardo ativas.

18º NÍVEL

COMPOSIÇÃO ETERNA — TALENTO 18

BARDO

Pré-requisitos musa maestro

O mundo é um palco e você sempre está nos holofotes. Você se torna permanentemente acelerado e pode usar sua ação extra somente para conjurar um truque mágico de composição que requeira 1 ação para ser conjurado. Enquanto estiver no modo de exploração, você pode declarar que está executando um truque mágico de composição elegível enquanto usar qualquer tática de exploração. Mesmo antes de seu primeiro turno em um encontro de combate, esse truque mágico está ativo como se você o tivesse conjurado no turno anterior.

ERUDIÇÃO PROFUNDA — TALENTO 18

BARDO

Pré-requisitos musa enigma, lendário em Ocultismo

Seu repertório é vasto, contendo muito mais magias do que o normal. Adicione uma magia de cada nível que puder conjurar ao seu repertório de magias.

POLÍMATA IMPOSSÍVEL — TALENTO 18

BARDO

Pré-requisitos treinado em Arcanismo, Natureza ou Religião; Polímata Esotérico

Suas fórmulas esotéricas são tão inusitadas que permitem que você se arrisque na magia de tradições diversas não compreendidas por outros bardos. Se for treinado em Arcanismo, você pode adicionar magias arcanas ao seu grimório de Polímata Esotérico; se for treinado em Natureza, você pode adicionar magias primais ao seu grimório e, se for treinado em Religião, pode adicionar magias divinas ao seu grimório.

Como as outras magias em seu grimório, você pode usar Polímata Esotérico para adicionar uma destas magias de outra tradição ao seu repertório de magias como uma magia ocultista a cada dia, mas não pode reter quaisquer magias de outra tradição quando fizer suas preparações novamente (mesmo que possua Polímata Eclético).

20º NÍVEL

ARIA FATAL — TALENTO 20

BARDO

Pré-requisitos reserva de foco

Suas magias esmagam o alvo com emoções insuportáveis, potencialmente matando-o imediatamente. Você aprende a magia de composição *aria fatal* (página 386). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

BIS PERFEITO — TALENTO 20

BARDO

Pré-requisitos magnum opus

Você desenvolve outra criação incrível. Você recebe um espaço de magia adicional de 10º nível.

SINFONIA DA MUSA — TALENTO 20

BARDO

Pré-requisitos Harmonizar

Você consegue entrelaçar performances incontáveis formando uma única sinfonia. Você não é mais limitado a uma única composição por turno ou uma única composição ao mesmo tempo; quando usar uma nova composição, os efeitos de todas as composições prévias continuam normalmente por sua duração remanescente.

Campeão

Você é um emissário de uma divindade — um servo devotado que vestiu um pesado manto de responsabilidade e adere a um código que o mantém à parte dos outros. Embora existam campeões de todas as tendências, como um campeão do bem você traz certeza e esperança aos inocentes. Você possui defesas poderosas que compartilha livremente com seus aliados e inocentes e um poder divino que usa para encerrar qualquer ameaça maligna. Sua devoção atrai até mesmo a atenção de espíritos sagrados que o ajudam em sua jornada.

ATRIBUTO CHAVE

FORÇA OU DESTREZA
No 1º nível, sua classe lhe concede uma melhoria de atributo à sua escolha em Força ou Destreza.

PONTOS DE VIDA

10 mais seu modificador de Constituição
No 1º nível e a cada nível subsequente, você acrescenta essa quantidade ao seu valor máximo de PV..

DURANTE ENCONTROS DE COMBATE...

Você confronta inimigos em combate frente a frente enquanto se posiciona cautelosamente para proteger seus aliados.

DURANTE ENCONTROS SOCIAIS...

Você é a voz da esperança, lutando para alcançar uma solução pacífica que fortaleça as alianças e traga bons resultados para todos.

ENQUANTO EXPLORA...

Você supera barreiras físicas e espirituais, fornecendo inspiração para seus aliados através de suas ações e oferecendo — quando seus companheiros pedem por isso — orientação ética e moral.

EM RECESSO...

Você passa boa parte de seu tempo em orações e contemplação solenes, treinamento rigoroso, trabalhos de caridade e obedecendo aos princípios de seu código — mas isso não significa que não tenha tempo para assumir um ofício ou passatempo.

VOCÊ PODE...

- Acreditar na esperança de que o bem triunfará sobre o mal, não importa quão terríveis sejam as circunstâncias.
- Saber que os fins não justificam os meios, já que atos malignos aumentam o poder do mal.
- Possuir um forte senso de certo e errado, e fica frustrado quando a ganância ou falta de visão levam ao mal.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- O veem como um símbolo de esperança, especialmente em tempos de grande necessidade.
- Se preocupam que você não estará disposto a ceder quando for necessário ou que você os despreze secretamente por não viverem segundo seus padrões impossíveis.
- Sabem que você fez e serve a juramentos divinos e podem confiar que você irá mantê-los.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe as graduações de proficiência listadas nas estatísticas a seguir. Você é destreinado em qualquer estatística não listada a menos que receba alguma graduação de proficiência melhor de outra forma.

PERCEPÇÃO

Treinado em Percepção

JOGADAS DE SALVAMENTO

Especialista em Fortitude
Treinado em Reflexos
Especialista em Vontade

PERÍCIAS

Treinado em Religião
Treinado em uma perícia determinada pela divindade escolhida
Treinado em uma quantidade de perícias adicionais igual a 2 mais seu modificador de Inteligência

ATAQUES

Treinado em armas simples
Treinado em armas marciais
Treinado em ataques desarmados

DEFESAS

Treinado em todas as armaduras
Treinado em defesa sem armadura

CD DE CLASSE

Treinado em CD de classe de campeão

MAGIAS

Treinado em ataques de magias divinas
Treinado em CDs de magias divinas

TABELA 3-7: PROGRESSÃO DE CAMPEÃO

Seu Nível	Característica da Classe
1	Ancestralidade e biografia, arma deificada, bloqueio com escudo, código de campeão, divindade e causa, magias de devoção, proficiências iniciais, reação de campeão, talento de campeão
2	Talento de campeão, talento de perícia
3	Aliado divino, incremento de perícia, talento geral
4	Talento de campeão, talento de perícia
5	Especialidade em armas, incremento de perícia, melhorias de atributo, talento de ancestralidade
6	Talento de campeão, talento de perícia
7	Especialidade em armaduras, especialização em armas, incremento de perícia, talento geral
8	Talento de campeão, talento de perícia
9	Especialidade de campeão, incremento de perícia, irrefreável, punição divina, reflexos rápidos, talento de ancestralidade
10	Melhorias de atributo, talento de campeão, talento de perícia
11	Exaltação, incremento de perícia, prontidão, talento geral, vontade divina
12	Talento de campeão, talento de perícia
13	Incremento de perícia, maestria em armaduras, maestria em armas, talento de ancestralidade
14	Talento de campeão, talento de perícia
15	Especialização em armas maior, incremento de perícia, melhorias de atributo, talento geral
16	Talento de campeão, talento de perícia
17	Incremento de perícia, lendário em armaduras, maestria de campeão, talento de ancestralidade
18	Talento de campeão, talento de perícia
19	Desafio do herói, incremento de perícia, talento geral
20	Melhorias de atributo, talento de campeão, talento de perícia

Características de Classe

Você recebe as habilidades a seguir como um campeão. Habilidades recebidas em níveis superiores indicam os níveis em que você as recebe ao lado de seus nomes.

ANCESTRALIDADE E BIOGRAFIA

Além das habilidades fornecidas por sua classe no 1º nível, você possui os benefícios da ancestralidade e biografia selecionadas, conforme descrito no Capítulo 2.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe proficiências que representam seu treinamento básico. Estas proficiências são listadas no início desta classe.

CÓDIGO DE CAMPEÃO

Você segue um código de conduta composto por princípios compartilhados por todos os campeões de uma tendência (tal como bom) e por princípios de sua causa. Divindades frequentemente acrescentam restrições adicionais (por exemplo, campeões de Torag não podem demonstrar misericórdia com inimigos de seu povo, tornando quase impossível que sigam a causa de redentor). Este livro apresenta regras apenas para campeões bondosos. Os princípios são listados em ordem de importância, começando com o mais importante. Se uma situação colocar dois princípios em conflito, você não fica sem saída; em vez disso, siga o princípio mais importante. Por exemplo: suponha que você seja um paladino e um rei maligno pergunte se você está abrigando refugiados que devem ser executados cruelmente. Nessa situação, você poderia mentir para ele, pois o princípio contra mentir é menos importante do que o princípio de prevenir o sofrimento de inocentes. Tentar subverter seu código criando uma situação que force um princípio superior a sobrepor um princípio inferior (por exemplo, prometer não respeitar as autoridades e, depois, para manter sua palavra, desrespeitar autoridades) é uma violação do código de campeão.

Se desviar-se de sua tendência ou violar seu código de conduta, você perde sua reserva de foco e aliado divino até demonstrar arrependimento conduzindo um ritual de *expiação* (página 413). Nessa situação você ainda mantém quaisquer outras habilidades de campeão que não requerem essas características de classe. Se sua tendência mudar para uma que ainda seja permitida por sua divindade, seu MJ pode lhe permitir retreinar sua causa desde que continue seguindo a mesma divindade.

Os Princípios do Bem

Todos os campeões de tendência bondosa seguem estes princípios:

- Você nunca deve realizar atos anátemas à sua divindade ou voluntariamente cometer um ato maligno, como assassinato premeditado, tortura ou conjurar uma magia maligna.
- Você nunca deve intencionalmente ferir um inocente, ou permitir o sofrimento imediato de um inocente através de inação quando sabe que poderia preveni-lo razoavelmente. Este princípio não o força a agir contra possíveis ferimentos ou sofrimentos de inocentes em um momento futuro indefinido ou sacrificar sua vida para protegê-los.

DIVINDADE E CAUSA

Campeões são servos divinos de uma divindade. Escolha uma divindade para seguir (páginas 437 a 440); sua tendência deve ser uma permitida para seguidores de sua divindade. Ações fundamentalmente opostas aos ideais ou tendência de sua divindade são anátemas para sua fé. Alguns exemplos de atos que poderiam ser considerados anátemas são apresentados na seção de cada divindade. Você e seu MJ determinam se outros atos são anátemas.

Você segue uma das causas descritas abaixo. Sua causa deve corresponder exatamente à sua tendência. Sua causa determina sua reação de campeão, lhe concede uma magia de devoção (página 107) e define parte de seu código de campeão.

Paladino (Ordeiro e Bom)

Você é honrado, franco e comprometido a afastar as forças da crueldade. Você ganha a reação de campeão Golpe Retributivo e a magia de devoção *imposição de mãos*. Acrescente estes princípios após os princípios do bem:

- Você deve agir com honra, nunca tirar vantagem dos outros, mentir ou trapacear.

- Você deve respeitar a autoridade legal de liderança legítima onde quer que vá, e seguir suas leis.

Redentor [Neutro e Bom]

Você carrega benevolência e perdão consigo. Você ganha a reação de campeão Vislumbre de Redenção e a magia de devoção *imposição de mãos*. Acrescente estes princípios após os princípios do bem:

- Você deve primeiro tentar redimir aqueles que cometeram atos malignos, em vez de matá-los ou distribuir punição. Se continuarem em um caminho perverso, você pode tomar medidas mais extremas se for necessário.
- Você deve demonstrar compaixão com os outros, independentemente de sua autoridade ou condição.

Libertador [Caótico e Bom]

Você é comprometido em defender a liberdade dos outros. Você ganha a reação de campeão Passo Liberador e a magia de devoção *imposição de mãos*. Acrescente estes princípios após os princípios do bem:

- Você deve respeitar as escolhas dos outros sobre suas próprias vidas, e não pode forçar alguém a agir de uma forma em particular ou ameaçar alguém se não o fizer.
- Você deve exigir e lutar pela liberdade dos outros de tomarem suas próprias decisões. Você nunca pode se envolver com ou tolerar escravidão ou tirania.

Arma Deificada

Você empunha fervorosamente a arma favorita de sua divindade. Se ela for incomum, você obtém acesso a ela. Se ela for uma arma simples, aumente seu dado de dano em um passo (d4 para d6, d6 para d8, d8 para d10, d10 para d12).

Reação de Campeão

Sua causa lhe fornece uma reação especial: Golpe Retributivo para paladinos, Vislumbre de Redenção para redentores ou Passo Liberador para libertadores.

Golpe Retributuvo

Campeão

Acionamento Um inimigo causa dano a um aliado, e ambos estão a até 4,5 metros de você.

Você protege seu aliado e golpeia seu adversário. O aliado recebe resistência a todo dano contra o dano acionador igual a 2 + seu nível. Se o adversário estiver em seu alcance, faça um Golpe corpo a corpo contra ele.

Vislumbre de Derenção

Campeão

Acionamento Um inimigo causa dano a um aliado, e ambos estão a até 4,5 metros de você.

Seu adversário hesita sob o peso do pecado enquanto visões de redenção ocupam o centro de sua mente. O adversário deve escolher uma das seguintes opções:

- O aliado não sofre o dano acionador.
- O aliado recebe resistência a todo dano contra o dano acionador igual a 2 + seu nível. Após o efeito de dano ser aplicado, o inimigo fica enfraquecido 2 até o final do próximo turno dele.

Passo Liberador

Campeão

Acionamento Um inimigo causa dano, Agarra ou Atraca um aliado, e ambos estão a até 4,5 metros de você.

Você libera um aliado de contenções. Se o acionamento for um aliado sofrendo dano, o aliado recebe resistência a todo dano contra o dano acionador igual a 2 + seu nível. O aliado pode tentar libertar-se de quaisquer efeitos que o estejam agarrando, restringindo, imobilizando ou paralisando. Ele tenta um novo salvamento contra um desses efeitos que permita um salvamento ou tenta Escapar de um efeito como uma ação livre. Se puder se

mover, o aliado pode Dar um Passo como uma ação livre mesmo que não precise escapar.

MAGIAS DE DEVOÇÃO

O poder de sua divindade lhe concede magias divinas especiais chamadas magias de devoção, que são um tipo de magia de foco. Conjurar uma magia de foco custa 1 Ponto de Foco, e você adquire uma reserva de foco com 1 Ponto de Foco. Você reabastece sua reserva de foco durante suas preparações diárias e pode recuperar 1 Ponto de Foco ao gastar 10 minutos usando a atividade Refocar orando para sua divindade ou prestando serviços à sua causa.

Magias de foco são automaticamente elevadas à metade de seu nível de personagem arredondada para cima. Alguns talentos podem lhe conceder mais magias de foco e aumentar o tamanho de sua reserva de foco, embora ela nunca possa conter mais do que 3 Pontos de Foco. As regras completas para magias de foco são apresentadas a partir da página 300. Você recebe uma magia de devoção dependendo de sua causa e é treinado em ataques de magia e CDs de magias. Seu atributo de conjuração é Carisma.

TALENTOS DE CAMPEÃO

No 1º nível e a cada nível par subsequente, você recebe um talento de classe de campeão. Os talentos de classe de campeão são descritos a partir da página 109.

BLOQUEIO COM ESCUDO

Você recebe o talento geral Bloqueio com Escudo (página 258), uma reação que lhe permite reduzir dano com seu escudo.

TALENTOS DE PERÍCIA 2º

No 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um talento de perícia. Talentos de perícia podem ser encontrados no Capítulo 5 e possuem o traço perícia. Você deve possuir uma graduação de proficiência treinado ou melhor na perícia correspondente para selecionar um talento de perícia.

ALIADO DIVINO 3º

Sua devoção atrai um espírito da tendência de sua divindade. Uma vez que tenha escolhido um aliado, sua escolha não pode ser alterada.

Os aliados divinos disponíveis são os seguintes:

Escudo Aliado: Um espírito de proteção habita seu escudo. Em suas mãos, a Dureza do escudo aumenta em 2 pontos e seus Pontos de Vida (PV) e Limiar de Quebra (LQ) aumentam em 50%.

Lâmina Aliada: Um espírito de batalha habita sua arma. Selecione uma arma quando fizer suas preparações diárias. Em suas mãos, a arma adquire o efeito de uma runa de propriedade. Para um campeão seguindo os princípios do bem, escolha *alteração*, *disruptora*, *toque fantasma* ou *retornável*. Você também recebe o efeito de especialização de crítico da arma.

Montaria Aliada: Você adquire um companheiro animal jovem como montaria (página 214). Normalmente, seu companheiro deve ser um animal que possua a habilidade especial montaria, como um cavalo. Você pode selecionar um companheiro animal diferente (a critério do MJ), mas esta habilidade não concede-o a habilidade especial montaria.

TALENTOS GERAIS 3º

No 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você recebe um talento geral. Talentos gerais são listados no Capítulo 5.

INCREMENTOS DE PERÍCIA 3º

No 3º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um incremento de perícia. Você pode usar este incremento para aumentar sua graduação de proficiência para treinado em uma perícia na qual seja destreinado ou para aumentar sua graduação de proficiência para especialista em uma perícia na qual já seja treinado.

No 7º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para mestre em uma perícia na qual já seja especialista e, no 15º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para lendário em uma perícia na qual já seja mestre.

MELHORIAS DE ATRIBUTO 5º

No 5º nível e a cada 5 níveis subsequentes, você melhora os valores de quatro atributos diferentes. Você pode usar estas melhorias de atributo para aumentar seus valores de atributo acima de 18 pontos. Incrementar um valor de atributo aumenta seu valor em 1 ponto se ele já for 18 ou maior, ou em 2 pontos se ele for menor que 18.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE 5º

Além do talento de ancestralidade recebido na criação do personagem, você recebe um talento de ancestralidade no 5º nível e a cada 4 níveis subsequentes. A lista de talentos de ancestralidade disponíveis para você pode ser encontrada na seção de sua ancestralidade no Capítulo 2.

ESPECIALIDADE EM ARMAS 5º

Você se dedicou a compreender as complexidades de suas armas. Suas graduações de proficiência em armas simples e armas marciais aumentam para especialista.

ESPECIALIDADE EM ARMADURAS 7º

Você passou tanto tempo vestindo armaduras que sabe aproveitar ao máximo suas proteções. Suas graduações de proficiência em armaduras leves, médias e pesadas e em defesa sem armadura aumentam para especialista. Você adquire os efeitos de especialização de armadura para armaduras médias e pesadas.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS 13º

Você aprendeu a infligir ferimentos graves com suas armas favoritas. Você causa 2 pontos de dano adicionais com armas e ataques desarmados nas quais é especialista. Este dano aumenta para 3 se você for mestre e para 4 se você for lendário.

ESPECIALIDADE DE CAMPEÃO 9º

Orações fortalecem seu poder divino. Suas graduações de proficiência em sua CD de classe de campeão, ataques de magia e CDs de magias aumentam para especialista.

PUNIÇÃO DIVINA 9º

Sua reação de campeão é aprimorada.

Paladino: Você envolve alvos malignos em uma auréola de punição. Se atingir com seu Golpe Retributivo, o alvo sofre dano persistente bondoso igual ao seu modificador de Carisma.

Redentor: Uma consciência culpada ataca os adversários que recusarem seu Vislumbre de Redenção. Um adversário que responder ao seu Vislumbre de Redenção decidindo causar dano sofre dano persistente bondoso igual ao seu modificador de Carisma.

Libertador: Você pune aqueles que prendem seus aliados em servidão. Se o inimigo acionador estava usando qualquer efeito para deixar seu aliado agarrado, restringido, imobilizado ou paralisado quando você usou Passo Liberador, esse inimigo sofre dano persistente bondoso igual ao seu modificador de Carisma.

IRREFREÁVEL 9º

Seu corpo está acostumado a perigos físicos e tornou-se mais resistente a patógenos e doenças. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Fortitude aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Fortitude, trate o resultado como um sucesso crítico.

REFLEXOS RÁPIDOS 9º

Seus reflexos são rápidos como um relâmpago. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Reflexos aumenta para especialista.

PRONTIDÃO 11º

Você permanece alerta às ameaças ao seu redor. Sua graduação de proficiência em Percepção aumenta para especialista.

VONTADE DIVINA 11º

Sua fé o concede domínio de sua própria vontade. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Vontade aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Vontade, trate o resultado como um sucesso crítico.

EXALTAÇÃO 11º

Sua reação de campeão exalta aliados próximos, permitindo que eles também se beneficiem.

Paladino: Quando você usar Golpe Retributivo, cada aliado a até 4,5 metros de você que tiver o alvo em seu próprio alcance corpo a corpo pode gastar uma reação para Golpear o alvo com –5 de penalidade.

Redentor: Você protege vários aliados. Você pode aplicar a resistência concedida por Vislumbre de Redenção a si mesmo e a todos os aliados a até 4,5 metros, incluindo o aliado acionador. Porém, a resistência concedida é reduzida em 2 pontos para todos.

Libertador: Você pode ajudar seu grupo inteiro a chegar a posições ideais. Quando usar Passo Liberador, se seu aliado não tentar libertar-se de um efeito, você e todos seus aliados a até 4,5 metros podem Dar um Passo (incluindo o aliado acionador).

MAESTRIA EM ARMADURAS 13º

Sua competência com armaduras se aprimorou, ajudando-lhe a evitar mais golpes. Suas graduações de proficiência em armaduras leves, médias e pesadas, assim como em defesa sem armadura, aumentam para mestre.

TERMOS CHAVE

Você encontrará os seguintes termos em muitas habilidades de campeão.

Floreio: Ações de floreio são técnicas que requerem empenho demais e não podem ser realizadas várias vezes em seguida. Você pode usar apenas 1 ação com o traço floreio por turno.

Juramento: Juramentos adicionam um princípio ao seu código. Normalmente você pode possuir apenas um talento com este traço.

Metamágico: Ações com esse traço alteram as propriedades de suas magias. Você deve usar uma ação metamágica logo antes de Conjurar a Magia que deseja alterar. Se usar qualquer outra ação (incluindo ações livres e reações) diferente de Conjurar uma Magia logo após essa ação metamágica, você desperdiça os benefícios da ação metamágica. Efeitos acrescentados por uma ação metamágica são parte do efeito da magia, não da ação metamágica em si.

MAESTRIA EM ARMAS 13º

Você compreende completamente suas armas. Suas graduações de proficiência em armas simples e armas marciais aumentam para mestre.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS MAIOR 15º

Seu dano de especialização em armas aumenta para 4 pontos com armas e ataques desarmados nas quais é especialista, para 6 pontos de dano nas quais é mestre e para 8 pontos de dano nas quais é lendário.

MAESTRIA DE CAMPEÃO 17º

Você dominou profundamente seu arsenal de técnicas de campeão e magias divinas. Suas graduações de proficiência em sua CD de classe de campeão, ataques de magia e CDs de magias aumentam para mestre.

LENDA DE ARMADURAS 17º

Você se protege com aço tão facilmente quanto com sua fé. Suas graduações de proficiência em armaduras leves, médias e pesadas, assim como em defesa sem armadura, aumentam para lendário.

DESAFIO DO HERÓI 19º

Você pode desafiar o destino e continuar a lutar enquanto tiver energia divina. Você recebe a magia de devoção *desafio do herói*.

Talentos de Campeão

Em todo nível que receber um talento de campeão, você pode selecionar um dos talentos a seguir. Você deve satisfazer quaisquer pré-requisitos antes de selecionar o talento.

1º NÍVEL

DOMÍNIO DE DIVINDADE TALENTO 1

CAMPEÃO

Você incorpora um aspecto de sua divindade. Escolha um dos domínios de sua divindade dentre os listados na página 441. Você recebe a magia inicial de domínio como uma magia de devoção.

PASSO DESIMPEDIDO TALENTO 1

CAMPEÃO

Pré-requisitos causa de libertador

TALENTOS DE CAMPEÃO

Utilize esta tabela quando precisar conferir um talento de campeão pelo nome em vez do nível.

Talento	Nível
Andar Liberador	12
Ataque de Oportunidade	6
Aura de Ancoragem	14
Aura de Coragem	4
Aura de Fé	12
Aura de Retidão	14
Aura de Ruína das Serpes	14
Aura de Vida	14
Aura de Vingança	14
Bloqueio Rápido	8
Cavalo de Guerra Leal	6
Corcel Imponente	10
Curar Montaria	8
Domínio de Divindade	1
Domínio de Divindade Avançado	8
Dúvida Persistente	12
Escudeiro Exemplar	20
Escudo da Graça	16
Escudo da Retribuição	10
Espírito da Lâmina Radiante	10
Foco Devotado	10
Forma Celestial	18
Graça Divina	2
Guardião de Escudo	6
Instrumento de Fervor	16
Juramento do Matador de Dragões	2
Juramento Reluzente	2
Juramento de Ruína dos Ínferos	2
Juramento Vingativo	2
Lâmina da Justiça	12
Litania Contra Ira	6
Litania Contra Preguiça	10
Litania de Retidão	14
Mestre da Lâmina Radiante	20
Misericórdia	4
Misericórdia de Aflição	12
Misericórdia Definitiva	18
Misericórdia Maior	8
Montaria Auspiciosa	16
Montaria Celestial	20
Muralha Divina	12
Passo Desimpedido	1
Peso da Culpa	1
Punir o Mal	6
Reflexos Divinos	14
Represália à Distância	1
Sacrifício do Campeão	12
Saúde Divina	4
Segundo Aliado	8
Sentir o Mal	8

Com uma explosão de libertação divina, o movimento de seu aliado recebido de seu Passo Liberador não é afetado por terreno difícil, terreno difícil maior, superfícies estreitas e solo irregular.

PESO DA CULPA — TALENTO 1

CAMPEÃO

Pré-requisitos causa de redentor

A culpa anuvia a mente daqueles que ignoram seu Vislumbre de Redenção. Em vez de deixar a criatura acionadora enfraquecida 2, você pode deixá-la estupefata 2 pela mesma duração.

REPRESÁLIA À DISTÂNCIA — TALENTO 1

CAMPEÃO

Pré-requisitos causa de paladino

Você pode usar Golpe Retributivo com uma arma à distância. Além disso, se o adversário que acionou sua reação estiver a 1,5 metros de seu alcance (mas não dentro seu alcance), você pode Dar um Passo como parte de sua reação para colocar o adversário em seu alcance antes de realizar um Golpe Retributivo corpo a corpo.

2º NÍVEL

GRAÇA DIVINA — TALENTO 2

CAMPEÃO

Acionamento Você tenta um salvamento contra uma magia, antes de efetuar a rolagem.

Você recorre à graça de sua divindade, recebendo +2 de bônus de circunstância no salvamento.

JURAMENTO DO MATADOR DE DRAGÕES — TALENTO 2

CAMPEÃO | JURAMENTO

Pré-requisitos princípios do bem

Você jurou matar dragões malignos. Acrescente o seguinte princípio ao seu código após os outros: "Você deve matar os dragões malignos que encontrar desde que tenha uma chance razoável de sucesso."

Seu Golpe Retributivo recebe +4 de bônus de circunstância de dano contra um dragão maligno, ou +6 se você possuir proficiência de mestre com a arma usada. A resistência concedida por seu Vislumbre de Redenção contra o dano de um dragão maligno é 7 + seu nível. Se usar Passo Liberador acionado por um dragão maligno, seu aliado recebe +4 de bônus de circunstância em testes concedidos pelo seu Passo Liberador, e esse aliado pode Dar um Passo duas vezes após isso.

Você não considera dragões malignos como autoridades legítimas, mesmo em nações por eles governadas.

JURAMENTO RELUZENTE — TALENTO 2

CAMPEÃO | JURAMENTO

Pré-requisitos princípios do bem

Você jurou dar o descanso final para os amaldiçoados mortos-vivos. Acrescente o seguinte princípio ao seu código após os outros: "Você deve encerrar a existência de mortos-vivos que encontrar desde que tenha uma chance razoável de sucesso; na incrivelmente improvável situação onde encontre um morto-vivo bondoso, você pode procurar uma forma mais pacífica de ajudá-lo a se recuperar de seu estado morto-vivo em vez de destruí-lo em combate, como ajudando-o a completar seus assuntos inacabados para encontrar a paz."

Seu Golpe Retributivo recebe +4 de bônus de circunstância de dano contra um morto-vivo, ou +6 se você tiver proficiência de mestre com a arma usada. A resistência concedida pelo seu Vislumbre de Redenção contra o dano de um morto-vivo é 7 + seu nível. Se usar Passo Liberador acionado por um morto-vivo, seu aliado recebe +4 de bônus de circunstância em testes concedidos pelo seu Passo Liberador, e o aliado pode Dar um Passo duas vezes após isso.

Você não considera mortos-vivos como autoridades legítimas, mesmo em nações por eles governadas.

JURAMENTO DE RUÍNA DOS ÍNFEROS — TALENTO 2

CAMPEÃO | JURAMENTO

Pré-requisitos princípios do bem

Você jurou banir a corrupção de ínferos para os planos sombrios que eles chamam de lar. Acrescente o seguinte princípio ao seu código após os outros: "Você deve banir ou matar ínferos

com quem cruzar desde que tenha uma chance razoável de sucesso; na incrivelmente improvável situação onde encontre um ínfero bondoso, você não precisa bani-lo ou matá-lo."

Seu Golpe Retributivo recebe +4 de bônus de circunstância de dano contra um ínfero, ou +6 se você possuir proficiência de mestre com a arma usada. A resistência concedida por seu Vislumbre de Redenção contra o dano de um ínfero é 7 + seu nível. Se usar Passo Liberador acionado por um ínfero, seu aliado recebe +4 de bônus de circunstância em testes concedidos pelo seu Passo Liberador, e esse aliado pode Dar um Passo duas vezes após isso.

Você não considera ínferos como autoridades legítimas, mesmo em nações por eles governadas.

JURAMENTO VINGATIVO — TALENTO 2

CAMPEÃO | JURAMENTO

Pré-requisitos causa de paladino

Você jurou perseguir malfeitores perversos e levá-los a seu julgamento. Acrescente o seguinte princípio ao seu código após os outros: "Você deve perseguir e exterminar criaturas malignas que cometeram atrocidades hediondas desde que tenha uma chance razoável de sucesso e não esteja engajado em uma missão que o impediria de fazê-lo."

Você pode usar *imposição de mãos* para ferir uma criatura que você tenha testemunhado ferindo um inocente ou um aliado bondoso tratando-a como se ela fosse um morto-vivo; neste caso, *imposição de mãos* causa dano bondoso em vez de dano positivo e adquire o traço bem. Este dano bondoso pode afetar criaturas não-malignas. Isto não o impede de curar essas criaturas com *imposição de mãos*; você escolhe se pretende curar ou ferir.

4º NÍVEL

AURA DE CORAGEM — TALENTO 4

CAMPEÃO

Pré-requisitos princípios do bem

Você permanece forte frente ao perigo e inspira seus aliados a fazerem o mesmo. Sempre que ficar assustado, reduza o valor da condição em 1 (até um mínimo de 0). Ao final de seu turno quando reduziria o valor de sua condição assustado em 1, você também reduz o valor da condição assustado de todos seus aliados a até 4,5 metros de distância.

MISERICÓRDIA ◆ — TALENTO 4

CAMPEÃO | CONCENTRAÇÃO | METAMÁGICO

Pré-requisitos magia de devoção (*imposição de mãos*)

Seu toque alivia o medo e restaura o movimento perdido. Se a próxima ação que você usar for *imposição de mãos*, você pode tentar neutralizar um efeito de medo ou que esteja impondo a condição paralisado no alvo (além dos outros benefícios de *imposição de mãos*).

SAÚDE DIVINA — TALENTO 4

CAMPEÃO

Pré-requisitos princípios do bem

Sua fé o torna resistente a doenças, protegendo-o enquanto você oferece socorro aos doentes. Você recebe +1 de bônus de estado em salvamentos contra doenças. Além disso, se rolar um sucesso em um salvamento contra uma doença, trate o resultado como um sucesso crítico.

EXEMPLO DE CAMPEÃO

Redentor

Sua verdade e compaixão brilham com a força do sol, trazendo o mal para a luz de sua deusa, a Flor do Alvorecer.

ATRIBUTOS
Coloque uma Força alta para melhorar suas habilidades de combate e um Carisma bom para suas magias de devoção.

PERÍCIAS
Atletismo, Diplomacia, Medicina, Religião

DIVINDADE E CAUSA
Sarenrae, redentor

TALENTO INICIAL
Domínio de Divindade (verdade)

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES
Juramento Reluzente (2º), Misericórdia (4º), Litania Contra Ira (6º), Sentir o Mal (8º), Foco Devotado (10º), Dúvida Persistente (12º), Misericórdia Definitiva (18º)

6º NÍVEL

ATAQUE DE OPORTUNIDADE ⤾ TALENTO 6
CAMPEÃO

Acionamento Uma criatura em seu alcance usa uma ação de manuseio ou de movimento, desfere um ataque à distância ou sai de um quadrado durante uma ação de movimento que ela está usando.

Você ataca um adversário que baixa a guarda. Faça um Golpe corpo a corpo contra a criatura acionadora. Se seu ataque for um acerto crítico e o acionamento for uma ação de manuseio, você interrompe essa ação. Este Golpe não conta para sua penalidade por ataques múltiplos e sua penalidade por ataques múltiplos não se aplica a ele.

CAVALO DE GUERRA LEAL TALENTO 6
CAMPEÃO

Pré-requisitos aliado divino (montaria)

Você e sua montaria ficam mais próximos, e a lealdade de um ao outro é inquebrável. A montaria recebida através da característica de classe aliado divino torna-se um companheiro animal maduro (página 214). Além disso, sua montaria nunca lhe ataca mesmo se for magicamente compelida a fazê-lo.

GUARDIÃO DE ESCUDO TALENTO 6
CAMPEÃO

Pré-requisitos aliado divino (escudo), princípios do bem

Você usa seu escudo para proteger seus aliados tão bem quanto a si mesmo. Quando tiver seu escudo erguido, você pode usar sua reação Bloqueio com Escudo quando um ataque for feito contra um aliado adjacente a você. Se o fizer, o escudo impede que esse aliado sofra dano em vez de impedir que você sofra dano, seguindo as regras normais para Bloqueio com Escudo.

LITANIA CONTRA IRA TALENTO 6
CAMPEÃO

Pré-requisitos magias de devoção, princípios do bem

Você escoria um adversário, punindo-o por sua ira contra criaturas bondosas. Você pode conjurar a magia de devoção *litania contra ira*. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

PUNIR O MAL ◆ TALENTO 6
CAMPEÃO

Pré-requisitos aliado divino (lâmina)

Sua lâmina aliada se torna uma ferramenta ainda mais poderosa contra malfeitores. Selecione um adversário que você pode ver. Até o início de seu próximo turno, seus Golpes realizados com a arma habitada por sua lâmina aliada contra esse adversário causam 4 de dano bondoso extra, aumentando para 6 pontos de dano se você possuir proficiência de mestre com esta arma.

Se o adversário atacar um de seus aliados, a duração é prolongada para até o final do próximo turno desse adversário. Se o adversário continuar a atacar seus aliados a cada turno, a duração continua a ser prolongada.

8º NÍVEL

BLOQUEIO RÁPIDO TALENTO 8
CAMPEÃO

Você pode bloquear com seu escudo instintivamente. No início de cada um de seus turnos, você recebe uma reação adicional que pode ser usada somente para realizar um Bloqueio com Escudo.

CURAR MONTARIA — TALENTO 8

CAMPEÃO

Pré-requisitos aliado divino (montaria)

A devoção que você possui à sua montaria se manifesta como um surto de energia positiva. Quando conjurar *imposição de mãos* em sua montaria, você pode restaurar 10 Pontos de Vida, mais 10 para cada nível elevado.

DOMÍNIO DE DIVINDADE AVANÇADO — TALENTO 8

CAMPEÃO

Pré-requisitos Domínio de Divindade

Através de sua convicção, você vislumbrou os segredos mais profundos do domínio de sua divindade. Você recebe uma magia avançada de domínio do domínio escolhido com seu talento Domínio de Divindade. Você pode conjurar essa magia como uma magia de devoção. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

MISERICÓRDIA MAIOR — TALENTO 8

CAMPEÃO

Pré-requisitos Misericórdia

Sua fé melhora ainda mais sua habilidade de remover condições. Quando usar Misericórdia, você pode tentar neutralizar as condições cego, enjoado, lento ou surdo.

SEGUNDO ALIADO — TALENTO 8

CAMPEÃO

Pré-requisitos aliado divino

Sua graça interior atrai a atenção de um segundo espírito protetor. Escolha um segundo tipo de aliado divino e receba seus benefícios.

SENTIR O MAL — TALENTO 8

CAMPEÃO

Pré-requisitos princípios do bem

Você sente o mal como uma sensação desagradável ou um pressentimento de mau agouro. Quando estiver na presença de uma aura de mal poderosa ou avassaladora (página 319), você eventualmente a detecta, embora não o faça necessariamente de forma instantânea e não consiga apontar exatamente a sua localização. Isto se manifesta como um sentido vago, similar ao olfato dos humanos. Uma criatura maligna utilizando um disfarce ou de alguma outra forma tentando esconder sua presença realiza um teste de Dissimulação contra sua CD de Percepção para esconder a aura de você. Se a criatura obtiver sucesso no teste de Dissimulação, ela fica temporariamente imune ao seu Sentir o Mal por 1 dia.

10º NÍVEL

CORCEL IMPONENTE — TALENTO 10

CAMPEÃO

Pré-requisitos aliado divino (montaria), Cavalo de Guerra Leal

Sob seus cuidados, sua montaria atingiu seu potencial inato. A montaria recebida através da característica de classe aliado divino torna-se um companheiro animal ágil ou selvagem (página 214). Durante um encontro e no seu turno, mesmo se você não usar a ação Comandar um Animal, sua montaria ainda pode usar 1 ação para Andar ou Golpear.

ESPÍRITO DA LÂMINA RADIANTE — TALENTO 10

CAMPEÃO

Pré-requisitos aliado divino (lâmina)

Seu aliado divino irradia poder, melhorando sua arma escolhida. Quando escolher a arma para sua lâmina aliada durante suas preparações diárias, adicione as seguintes runas de propriedade à lista de efeitos disponíveis para sua escolha: *flamejante* e quaisquer runas de tendência (*anárquica*, *axiomática*, *profana* ou *sagrada*) correspondentes à tendência de sua causa.

ESCUDO DA RETRIBUIÇÃO ⮌ — TALENTO 10

CAMPEÃO FLOREIO

Pré-requisitos aliado divino (escudo), princípios do bem, reação de campeão, Guardião de Escudo

Acionamento O ataque de um adversário contra um aliado condiz com o acionamento para sua reação de Bloqueio com Escudo e sua reação de campeão.

Quando defender seu aliado contra um ataque, você recorre a seu poder para protegê-lo ainda mais. Você usa a reação Bloqueio com Escudo para prevenir o dano contra um aliado e também sua reação de campeão contra o adversário que atacou seu aliado.

FOCO DEVOTADO — TALENTO 10

CAMPEÃO

Pré-requisitos magias de devoção

Sua devoção é forte o suficiente para aumentar seu foco a um grau incrível. Se tiver gastado pelo menos 2 Pontos de Foco desde a última vez que Refocou, você recupera 2 Pontos de Foco ao Refocar (em vez de recuperar somente 1 ponto).

LITANIA CONTRA PREGUIÇA — TALENTO 10

CAMPEÃO

Pré-requisitos magias de devoção, princípios do bem

Você professa contra o pecado da preguiça, virando a indolência de um adversário contra ele mesmo. Você pode conjurar a magia de devoção *litania contra preguiça*. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

12º NÍVEL

ANDAR LIBERADOR — TALENTO 12

CAMPEÃO

Pré-requisitos causa de libertador

Em vez de Dar um Passo ao final de seu Passo Liberador, o aliado acionador pode Andar até metade da Velocidade dele. Mesmo que você tenha exaltação, somente o aliado acionador recebe este benefício.

AURA DE FÉ — TALENTO 12

CAMPEÃO

Pré-requisitos princípios do bem

Você irradia uma aura de pura crença que imbui os seus ataques e de seus aliados próximos com poder sagrado. Seus Golpes causam 1 de dano bondoso extra contra criaturas malignas. Além disso, cada aliado de tendência bondosa a até 4,5 metros recebe este benefício em seu primeiro Golpe que atingir uma criatura maligna a cada rodada.

DÚVIDA PERSISTENTE — TALENTO 12

CAMPEÃO

Pré-requisitos causa de redentor

Quando lançar dúvida sobre seus adversários, os efeitos duram mais do que o normal. Após ficar enfraquecido 2 por seu Vislumbre

EXEMPLO DE CAMPEÃO

Libertador

Com o nome da Doce Ferroada em seus lábios, você liberta aqueles presos contra sua vontade e exerce vingança contra seus captores.

ATRIBUTOS

Foque em Destreza. Carisma melhora suas magias de devoção e Dissimulação, e bons valores em Sabedoria e Constituição aprimoram suas defesas.

PERÍCIAS

Dissimulação, Furtividade, Religião, Sociedade

DIVINDADE E CAUSA

Calistria, libertador

TALENTO INICIAL

Passo Desimpedido

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES

Graça Divina (2º), Aura de Coragem (4º), Ataque de Oportunidade (6º), Deslocamento Libertador (12º)

de Redenção, o adversário fica enfraquecido 1 por 1 minuto. Se você possuir o talento Peso da Culpa, após ficar estupefato 2 por seu Vislumbre de Redenção, o adversário fica estupefato 1 por 1 minuto ou até o teste simples de estupefato o fizer perder uma magia, o que ocorrer primeiro.

LÂMINA DA JUSTIÇA ◆◆ — TALENTO 12

CAMPEÃO

Pré-requisitos causa de paladino

Você recorre ao poder divino e desfere um Golpe com arma ou desarmado contra um adversário que você tiver testemunhado ferindo um aliado ou inocente. O Golpe causa dois dados de dano extras da arma se o alvo de seu Golpe for maligno. Seja o alvo maligno ou não, o Golpe aplica todos os efeitos que normalmente aplicaria em um Golpe Retributivo (como punição divina) e você pode converter todo o dano físico do ataque em dano bondoso.

MISERICÓRDIA DE AFLIÇÃO — TALENTO 12

CAMPEÃO

Pré-requisitos Misericórdia

A graça divina que flui por você cancela uma aflição. Quando usar sua Misericórdia, você pode tentar neutralizar uma doença, maldição ou veneno.

MURALHA DIVINA — TALENTO 12

CAMPEÃO

Requerimentos Você está empunhando um escudo.

Você usa seu escudo para assolar seus inimigos, impedindo que se afastem ou andem ao seu redor. Todos os quadrados adjacentes a você são terreno difícil para seus inimigos.

SACRIFÍCIO DO CAMPEÃO — TALENTO 12

CAMPEÃO

Pré-requisitos princípios do bem

Você pode sofrer para que outros sobrevivam. Você pode conjurar a magia de devoção *sacrifício do campeão*. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

14º NÍVEL

AURA DE ANCORAGEM — TALENTO 14

CAMPEÃO

Pré-requisitos Juramento de Ruína dos Ínferos

Sua aura impede a teleportação de ínferos. Sua aura tenta neutralizar magias de teleportação conjuradas por ínferos a até 4,5 metros, utilizando o nível de magia e CD de suas magias de devoção.

AURA DE RETIDÃO — TALENTO 14

CAMPEÃO

Pré-requisitos princípios do bem

Sua aura de retidão diminui o poder do mal. Você e todos seus aliados a até 4,5 metros adquirem resistência 5 ao mal.

AURA DE RUÍNA DAS SERPES — TALENTO 14

CAMPEÃO

Pré-requisitos Juramento do Matador de Dragões

Sua aura protege contra as energias destrutivas e sopros de dragões. Você e todos seus aliados a até 4,5 metros adquirem resistência igual ao seu modificador de Carisma contra ácido, eletricidade, fogo, frio e veneno. Se a fonte de um destes tipos

de dano for o sopro de um dragão, aumente a resistência para metade do seu nível.

AURA DE VIDA — TALENTO 14

CAMPEÃO

Pré-requisitos Juramento Reluzente

Sua aura protege contra efeitos necromânticos. Você e todos seus aliados a até 4,5 metros adquirem resistência 5 a energia negativa e +1 de bônus de estado em salvamentos contra efeitos de necromancia.

AURA DE VINGANÇA — TALENTO 14

CAMPEÃO

Pré-requisitos exaltação, Juramento Vingativo

Quando recorrer aos outros para exercer retribuição, você também guia sua mira. Quando usar Golpe Retributivo, seus aliados que desferirem Golpes sofrem apenas –2 de penalidade, em vez de –5.

LITANIA DE RETIDÃO — TALENTO 14

CAMPEÃO

Pré-requisitos magias de devoção, princípios do bem

Você recorre à retidão para expor as fraquezas de um adversário. Você pode conjurar a magia de devoção *litania de retidão*. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

REFLEXOS DIVINOS — TALENTO 14

CAMPEÃO

No início de cada um de seus turnos, você recebe uma reação adicional que pode ser usada somente para realizar sua reação de campeão.

16º NÍVEL

ESCUDO DA GRAÇA — TALENTO 16

CAMPEÃO

Pré-requisitos Guardião de Escudo

Você protege um aliado com seu escudo e corpo. Sempre que usar a reação Bloqueio com Escudo para prevenir dano contra um aliado, você pode dividir igualmente o dano remanescente após o Bloqueio com Escudo entre você mesmo e seu aliado.

INSTRUMENTO DE FERVOR — TALENTO 16

CAMPEÃO

Pré-requisitos aliado divino (lâmina), princípios do bem

Energia divina preenche sua arma. Sempre que atingir um acerto crítico contra um adversário usando Punir o Mal ou Golpe Retributivo, seu ataque adiciona um dado de dano extra e o alvo fica lento 1 no próximo turno dele.

MONTARIA AUSPICIOSA — TALENTO 16

CAMPEÃO

Pré-requisitos aliado divino (montaria), Corcel Imponente

Guiada por seu cuidado contínuo, sua montaria desenvolveu competência e inteligência incríveis. A montaria recebida pela característica de classe aliado divino torna-se um companheiro animal especializado (página 217). Você pode selecionar uma das especializações convencionais ou a especialização auspiciosa.

Sua montaria auspiciosa recebe os benefícios de: ser marcada como uma criatura sagrada para a sua divindade pelo símbolo religioso que se manifesta em seu corpo; ter a graduação de proficiência em Religião aumentada para especialista; e poder falar o idioma associado aos servidores de sua divindade (Celestial para campeões que seguem os princípios do bem). Ainda, o modificador de Inteligência dela é aumentado em 2 pontos e o modificador de Sabedoria dela é aumentado em 1 ponto.

18º NÍVEL

FORMA CELESTIAL — TALENTO 18

CAMPEÃO

Pré-requisitos princípios do bem

Você assume uma fisionomia celestial, parecendo um tipo de celestial que serve à sua divindade; por exemplo, você pode ganhar a auréola e asas emplumadas de um anjo. Você adquire uma Velocidade de voo igual à sua Velocidade. Você também adquire visão no escuro (se ainda não possuir), o traço celestial e o traço apropriado para o tipo de servidor que você se torna (arconte, anjo ou azata, por exemplo).

MISERICÓRDIA DEFINITIVA — TALENTO 18

CAMPEÃO

Pré-requisitos Misericórdia

Sua misericórdia transcende os limites da vida e da morte. Quando usar Misericórdia, você pode conjurar *imposição de mãos* em uma criatura que tenha morrido no máximo na rodada anterior. O alvo retorna à vida com 1 Ponto de Vida e fica ferido 1. Você não pode usar Misericórdia Definitiva se o efeito acionador for *desintegrar* ou um efeito de morte.

20º NÍVEL

ESCUDEIRO EXEMPLAR — TALENTO 20

CAMPEÃO

Pré-requisitos aliado divino (escudo)

Seu escudo é um receptáculo de proteção divina. Quando estiver empunhando seu escudo escolhido, ele está sempre erguido mesmo que você não use a ação Erguer um Escudo. Os PV e LQ de seu escudo escolhido são dobrados, em vez de serem aumentados em 50%. Se fosse ser destruído, ele desaparece e vai para o reino de sua divindade em vez disso, sendo reparado por seu aliado divino. Durante suas próximas preparações diárias, o escudo retorna para você completamente reparado.

MESTRE DA LÂMINA RADIANTE — TALENTO 20

CAMPEÃO

Pré-requisitos aliado divino (lâmina), Espírito da Lâmina Radiante

Seu aliado divino transforma sua arma escolhida em um exímio exemplar de seu tipo. Quando escolher a arma para sua lâmina aliada durante suas preparações diárias, adicione as seguintes runas de propriedade à lista de efeitos disponíveis para sua escolha: *afiada*, *dançarina* e *disruptora maior*.

MONTARIA CELESTIAL — TALENTO 20

CAMPEÃO

Pré-requisitos aliado divino (montaria), princípios do bem

Sua montaria recebe poderes celestiais incríveis concedidos por sua divindade. Ela adquire visão no escuro, seus Pontos de Vida máximos aumentam em 40, e ela adquire fraqueza 10 a dano maligno.

Adicionalmente, ela cresce asas apropriadas para um servidor de sua divindade (como asas metálicas para um arconte), concedendo-a uma Velocidade de voo igual à Velocidade dela. Ela adquire o traço celestial e o traço apropriado para o tipo de servidor que se torna (arconte, anjo ou azata, por exemplo).

Clérigo

As divindades exercem sua vontade sobre o mundo de infinitas formas, e você é um de seus servos mortais mais resolutos. Abençoado com magia divina, você vive segundo os ideais de sua fé, se adorna com os símbolos de sua igreja e treina diligentemente para empunhar a arma favorita de sua divindade. Suas magias podem proteger e curar seus aliados ou punir os adversários e inimigos de sua fé, conforme a vontade de sua divindade. Você tem uma vida de devoção, pregando os ensinamentos de sua fé através das palavras e do exemplo.

ATRIBUTO CHAVE

SABEDORIA
No 1º nível, sua classe lhe concede uma melhoria de atributo em Sabedoria.

PONTOS DE VIDA

8 mais seu modificador de Constituição
No 1º nível e a cada nível subsequente, você acrescenta essa quantidade ao seu valor máximo de PV.

Durante Encontros de Combate...

Se for um capelão da guerra, você se divide entre conjurar magias e atacar seus inimigos — geralmente com a arma favorita de sua divindade. Se for um sacerdote enclausurado, você primariamente conjura magias. A maioria de suas magias aprimora, protege ou cura seus aliados. Dependendo de sua divindade, você recebe magias extras para curar seus aliados ou ferir seus inimigos.

Durante Encontros Sociais...

Você pode fazer propostas diplomáticas ou discursos impressionantes. Por ser sábio, você também percebe as inverdades contadas pelos outros.

Enquanto Explora...

Você detecta magia por perto e interpreta quaisquer escritas religiosas que encontrar. Você também pode concentrar-se em uma magia de proteção para seus aliados em caso de um ataque súbito. Após uma batalha ou perigo, você pode curar qualquer um que tenha se machucado.

Em Recesso...

Você pode prestar serviços em um santuário, viajar para pregar a palavra de sua divindade, pesquisar escrituras, celebrar dias santos ou até mesmo fundar um novo templo.

Você Pode...

- Visitar os templos e lugares sagrados de sua fé e compartilhar uma afinidade imediata com outros adoradores de sua divindade.
- Conhecer os ensinamentos dos textos sagrados de sua religião e como aplicá-los a um dilema.
- Cooperar com seus aliados, desde que eles não lhe peçam para ir contra avontade divina.

Outros Provavelmente...

- Acham sua devoção impressionante, mesmo que não a compreendam completamente.
- Esperam que você cure os ferimentos deles.
- Confiam em você para interagir com outras figuras religiosas.

Proficiências Iniciais

No 1º nível, você recebe as graduações de proficiência listadas nas estatísticas a seguir. Você é destreinado em qualquer estatística não listada a menos que receba alguma graduação de proficiência melhor de outra forma.

Percepção

Treinado em Percepção

Jogadas de Salvamento

Treinado em Fortitude
Treinado em Reflexos
Especialista em Vontade

Perícias

Treinado em Religião
Treinado em uma perícia determinada pela sua escolha de divindade
Treinado em uma quantidade de perícias adicionais igual a 2 mais seu modificador de Inteligência

Ataques

Treinado em armas simples
Treinado na arma favorita de sua divindade. Se a arma de sua divindade for incomum, você também obtém acesso a essa arma.
Treinado em ataques desarmados

Defesas

Destreinado em todas as armaduras, embora sua doutrina possa alterar isto
Treinado em defesa sem armadura

Magias

Treinado em ataques de magias divinas
Treinado em CDs de magias divinas

TABELA 3–8: PROGRESSÃO DE CLÉRIGO

Seu Nível	Característica da Classe
1	Ancestralidade e biografia, conjuração divina, divindade, doutrina, fonte divina, proficiências iniciais
2	Talento de clérigo, talento de perícia
3	Incremento de perícia, magias de 2º nível, segunda doutrina, talento geral
4	Talento de clérigo, talento de perícia
5	Incremento de perícia, magias de 3º nível, melhorias de atributo, prontidão, talento de ancestralidade
6	Talento de clérigo, talento de perícia
7	Incremento de perícia, magias de 4º nível, talento geral, terceira doutrina
8	Talento de clérigo, talento de perícia
9	Determinação, incremento de perícia, magias de 5º nível, talento de ancestralidade
10	Melhorias de atributo, talento de clérigo, talento de perícia
11	Incremento de perícia, magias de 6º nível, quarta doutrina, reflexos rápidos, talento geral
12	Talento de clérigo, talento de perícia
13	Defesa divina, especialização em armas, incremento de perícia, magias de 7º nível, talento de ancestralidade
14	Talento de clérigo, talento de perícia
15	Incremento de perícia, magias de 8º nível, melhorias de atributo, quinta doutrina, talento geral
16	Talento de clérigo, talento de perícia
17	Incremento de perícia, magias de 9º nível, talento de ancestralidade
18	Talento de clérigo, talento de perícia
19	Doutrina final, incremento de perícia, magia milagrosa, talento geral
20	Melhorias de atributo, talento de clérigo, talento de perícia

Características de Classe

Você recebe as habilidades a seguir como um clérigo. Habilidades recebidas em níveis superiores indicam os níveis em que você as recebe ao lado de seus nomes.

ANCESTRALIDADE E BIOGRAFIA

Além das habilidades fornecidas por sua classe no 1º nível, você possui os benefícios da ancestralidade e biografia selecionadas, conforme descrito no Capítulo 2.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe proficiências que representam seu treinamento básico. Estas proficiências são listadas no início desta classe.

DIVINDADE E CAUSA

Como um clérigo, você é um servo mortal de uma divindade e a reverencia acima de todas as outras. As divindades mais comuns no Pathfinder são apresentadas nas páginas 437 a 440, junto com suas tendências, áreas de atuação e os benefícios que você recebe por ser um clérigo dessa divindade. Sua tendência deve ser uma permitida por sua divindade, conforme listado na seção apropriada. Sua divindade lhe concede a graduação de proficiência treinado em uma perícia e na arma favorita dela. Se a arma favorecida for incomum, você também obtém acesso a essa arma.

Sua divindade também adiciona magias à sua lista de magias. Você pode prepará-las da mesma forma que prepararia qualquer magia da lista de magias divinas, desde que possa preparar magias desse nível de magia como um clérigo. Algumas destas magias normalmente não pertencem à lista de magias divinas, mas são magias divinas quando você as prepara desta forma.

Anátema

Atos fundamentalmente opostos à tendência ou aos ideais de sua divindade são anátemas à sua fé. Cometer certos atos, aprender ou conjurar magias e usar itens que são anátemas à sua divindade lhe tiram das boas graças dela.

Conjurar magias malignas quase sempre é anátema para divindades bondosas, e conjurar magias bondosas é igualmente anátema para divindades malignas; similarmente, conjurar magias caóticas é anátema para divindades ordeiras, e conjurar magias ordeiras é anátema para divindades caóticas. Um clérigo neutro que adora uma divindade neutra não é limitado desta maneira, mas sua tendência pode mudar ao longo do tempo se ele frequentemente conjurar magias ou usar habilidades que possuam uma determinada tendência.

Similarmente, conjurar magias que sejam anátemas aos princípios ou objetivos de sua fé pode interferir em sua conexão com a divindade. Por exemplo, conjurar uma magia para criar mortos-vivos seria um anátema para Pharasma, a deusa da morte. Em casos incertos ou duvidosos, você e seu MJ determinam quais atos são considerados anátemas.

Se realizar atos o suficiente que sejam anátemas à sua divindade ou se sua tendência mudar para uma que não seja permitida por ela, você perde as habilidades mágicas oriundas de sua conexão com a divindade. As características de classe que você perde são determinadas pelo MJ, mas provavelmente incluirão conjuração divina e fonte divina. Estas habilidades podem ser recuperadas apenas se você demonstrar seu arrependimento ao conduzir um ritual de *expiação* (veja página 413).

CONJURAÇÃO DIVINA

Sua divindade lhe concede o poder para conjurar magias divinas. Você pode conjurar magias divinas usando a atividade Conjurar uma Magia e pode providenciar componentes materiais, somáticos e verbais quando conjurar magias (veja Conjurando Magias, na página 302). Por ser um clérigo, normalmente você pode segurar um foco divino (tal como um símbolo religioso) para magias que exijam componentes materiais em vez de precisar usar uma bolsa de componentes de magia.

No 1º nível, a cada manhã você pode preparar duas magias de 1º nível e cinco truques mágicos dentre as magias comuns na lista de magias divinas (página 310) ou dentre outras magias divinas às quais tenha acesso. Magias preparadas permanecem disponíveis até você conjurá-las ou preparar suas magias novamente. A quantidade de magias que você pode preparar é chamada de espaços de magia.

Conforme avança de nível como clérigo, a quantidade de magias que você pode preparar por dia aumenta, assim como o maior nível de magia que você é capaz de conjurar, conforme demonstrado na Tabela 3–9: Magias de Clérigo por Dia na página 120.

Algumas de suas magias exigem que você faça uma rolagem de ataque de magia determinar sua efetividade, enquanto outras fazem com que seus inimigos rolem contra sua CD de magia (tipicamente ao tentar uma jogada de salvamento). Como seu atributo chave é Sabedoria, suas rolagens de ataque de magia e CDs de magias utilizam seu modificador de Sabedoria. Detalhes sobre como calcular estas estatísticas aparecem na página 447.

Elevar Magias

Quando receber espaços de magia de 2º nível e superiores, você pode preencher estes espaços com versões mais fortes de magias de níveis inferiores. Isto aumenta o nível da magia para corresponder ao nível do espaço de magia usado. Muitas magias possuem aprimoramentos específicos quando são elevadas para determinados níveis (página 299).

Truques Mágicos

Um truque mágico é um tipo especial de magia que não usa espaços de magia. Você pode conjurar um truque mágico à vontade, qualquer quantidade de vezes por dia. Um truque mágico sempre é automaticamente elevado à metade de seu nível de personagem arredondada para cima — isto normalmente é igual ao maior nível de magia que você é capaz de conjurar como um clérigo. Por exemplo: como um clérigo de 1º nível, seus truques mágicos são magias de 1º nível, enquanto que, como um clérigo de 5º nível, seus truques mágicos são magias de 3º nível.

FONTE DIVINA

Através da benção de sua divindade, você ganha magias adicionais que canalizam a força vital chamada de energia positiva, ou a força contrária a ela, chamada de energia negativa. Todo dia, quando preparar suas magias, você pode preparar magias adicionais de *curar* e *ferir*, dependendo de sua divindade. A magia de fonte divina fornecida por sua divindade é indicada na seção Fonte Divina de sua divindade nas páginas 437 a 440; se ambas estiverem listadas, você pode escolher entre *curar* ou *ferir*. Após fazer essa escolha, você não pode trocá-la sem uma mudança ética ou intervenção divina.

Fonte de Cura: Você ganha espaços de magia adicionais por dia de seu maior nível de espaços de magia de clérigo. Você pode preparar somente a magia *curar* (página 332) nestes espaços de magia, e recebe uma quantidade deles igual a 1 mais seu modificador de Carisma.

Fonte de Ferimento: Você ganha espaços de magia adicionais por dia de seu maior nível de espaços de magia de clérigo. Você pode preparar somente a magia *ferir* (página 342) nestes espaços de magia, e recebe uma quantidade deles igual a 1 mais seu modificador de Carisma.

DOUTRINA

Mesmo entre seguidores da mesma divindade, há várias doutrinas e crenças que frequentemente variam bastante entre seus clérigos. No 1º nível, você seleciona uma doutrina e recebe os benefícios de sua primeira doutrina. As doutrinas apresentadas neste livro são capelão da guerra e sacerdote enclausurado. Cada doutrina lhe concede benefícios iniciais no 1º nível. No 3º, 7º, 11º, 15º e 19º níveis, você recebe outros benefícios concedidos por sua doutrina, chamados respectivamente de segunda, terceira, quarta e, quinta doutrinas e, por fim, a doutrina final.

TABELA 3-9: MAGIAS DE CLÉRIGO POR DIA

Seu Nível	Truques Mágicos	Nível de Magia 1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
1	5	2*	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	3*	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	3	2*	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	3*	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	3	2*	–	–	–	–	–	–	–
6	5	3	3	3*	–	–	–	–	–	–	–
7	5	3	3	3	2*	–	–	–	–	–	–
8	5	3	3	3	3*	–	–	–	–	–	–
9	5	3	3	3	3	2*	–	–	–	–	–
10	5	3	3	3	3	3*	–	–	–	–	–
11	5	3	3	3	3	3	2*	–	–	–	–
12	5	3	3	3	3	3	3*	–	–	–	–
13	5	3	3	3	3	3	3	2*	–	–	–
14	5	3	3	3	3	3	3	3*	–	–	–
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2*	–	–
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3*	–	–
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2*	–
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3*	–
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*†
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*†

* Sua fonte divina lhe concede espaços de magias adicionais para *curar* ou *ferir* deste nível. A quantidade é igual a 1 + seu modificador de Carisma.
† A característica de classe magia milagrosa lhe concede um espaço de magia de 10º nível que funciona diferente dos outros espaços de magia.

Capelão da Guerra

Você treinou em uma doutrina mais militar de sua igreja, focando tanto em magias quanto em batalha.

Primeira Doutrina (1º Nível): Você é treinado em armaduras leves e médias e possui proficiência de especialista em salvamentos de Fortitude. Você recebe o talento geral Bloqueio com Escudo (página 258), uma reação para reduzir dano com um escudo. Se a arma de sua divindade for simples, você recebe o talento de clérigo Simplicidade Mortal (página 122). No 13º nível, se receber a característica de classe defesa divina, você também recebe proficiência de especialista em armaduras leves e médias.

Segunda Doutrina (3º Nível): Você é treinado em armas marciais.

Terceira Doutrina (7º Nível): Você recebe proficiência de especialista com a arma favorita de sua divindade. Quando obtiver um sucesso crítico em uma rolagem de ataque usando essa arma, você aplica o efeito de especialização de crítico da arma; se necessário, utilize sua CD de magias divinas.

Quarta Doutrina (11º Nível): Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias divinas aumentam para especialista.

Quinta Doutrina (15º Nível): Sua graduação de proficiência em salvamentos de Fortitude aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Fortitude, trate o resultado como um sucesso crítico.

Doutrina Final (19º Nível): Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias divinas aumentam para mestre.

Sacerdote Enclausurado

Você é um clérigo membro do sacerdócio, focando em magias divinas e em sua conexão aos domínios de sua divindade.

Primeira Doutrina (1º Nível): Você recebe o talento de clérigo Iniciado no Domínio (página 121).

Segunda Doutrina (3º Nível): Sua graduação de proficiência em salvamentos de Fortitude aumenta para especialista.

Terceira Doutrina (7º Nível): Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias divinas aumentam para especialista.

Quarta Doutrina (11º Nível): Você recebe proficiência de especialista com a arma favorita de sua divindade. Quando obtiver um sucesso crítico em uma rolagem de ataque usando essa arma, você aplica o efeito de especialização de crítico da arma; se necessário, utilize sua CD de magias divinas.

Quinta Doutrina (15º Nível): Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias divinas aumentam para mestre.

Doutrina Final (19º Nível): Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias divinas aumentam para lendário.

TALENTOS DE CLÉRIGO 2º

No 2º nível e a cada nível par subsequente, você recebe um talento de classe de clérigo. Os talentos de classe de clérigo são descritos a partir da página 121.

TALENTOS DE PERÍCIA 2º

No 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um talento de perícia. Talentos de perícia podem ser encontrados no Capítulo 5 e possuem o traço perícia. Você deve possuir uma graduação de proficiência treinado ou melhor na perícia correspondente para selecionar um talento de perícia.

INCREMENTOS DE PERÍCIA 3º

No 3º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um incremento de perícia. Você pode usar este incremento para

aumentar sua graduação de proficiência para treinado em uma perícia na qual seja destreinado ou para aumentar sua graduação de proficiência para especialista em uma perícia na qual já seja treinado.

No 7º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para mestre em uma perícia na qual já seja especialista e, no 15º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para lendário em uma perícia na qual já seja mestre.

TALENTOS GERAIS — 3º

No 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você recebe um talento geral. Talentos gerais são listados no Capítulo 5.

MELHORIAS DE ATRIBUTO — 5º

No 5º nível e a cada 5 níveis subsequentes, você melhora os valores de quatro atributos diferentes. Você pode usar estas melhorias de atributo para aumentar seus valores de atributo acima de 18 pontos. Incrementar um valor de atributo aumenta seu valor em 1 ponto se ele já for 18 ou maior, ou em 2 pontos se ele for menor que 18.

PRONTIDÃO — 5º

Você permanece alerta às ameaças ao seu redor. Sua graduação de proficiência em Percepção aumenta para especialista.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE — 5º

Além do talento de ancestralidade recebido na criação do personagem, você recebe um talento de ancestralidade no 5º nível e a cada 4 níveis subsequentes. A lista de talentos de ancestralidade disponíveis para você pode ser encontrada na seção de sua ancestralidade no Capítulo 2.

DETERMINAÇÃO — 9º

Você reforçou sua mente com determinação. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Vontade aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Vontade, trate o resultado como um sucesso crítico.

REFLEXOS RÁPIDOS — 11º

Seus reflexos são rápidos como um relâmpago. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Reflexos aumenta para especialista.

DEFESA DIVINA — 13º

Seu treinamento e sua divindade lhe protegem do perigo. Sua graduação de proficiência em defesa sem armadura aumenta para especialista.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS — 13º

Você aprendeu a infligir ferimentos graves com suas armas favoritas. Você causa 2 pontos de dano adicionais com armas e ataques desarmados nas quais é especialista. Este dano aumenta para 3 se você for mestre e para 4 se você for lendário.

MAGIA MILAGROSA — 19º

Você é exaltado por sua divindade e recebe magias realmente incríveis. Você recebe um único espaço de magia de 10º nível e pode preparar uma magia nesse espaço usando sua conjuração divina. Você não recebe mais magias de 10º nível conforme avança de nível, embora possa selecionar o talento Fazedor de Milagres para receber um segundo espaço de magia de 10º nível.

TERMOS CHAVE

Você encontrará o seguinte termo em muitas habilidades de clérigo.

Metamágico: Ações com esse traço alteram as propriedades de suas magias. Você deve usar uma ação metamágica logo antes de Conjurar a Magia que deseja alterar. Se usar qualquer outra ação (incluindo ações livres e reações) diferente de Conjurar uma Magia logo após essa ação metamágica, você desperdiça os benefícios da ação metamágica. Efeitos acrescentados por uma ação metamágica são parte do efeito da magia, não da ação metamágica em si.

Talentos de Clérigo

Em todo nível que receber um talento de clérigo, você pode selecionar um dos talentos a seguir. Você deve satisfazer quaisquer pré-requisitos antes de selecionar o talento.

1º NÍVEL

CASTIGO SAGRADO — TALENTO 1

CLÉRIGO

Pré-requisitos tendência bondosa

Você combina energia sagrada com energia positiva para ferir demônios, diabos e outros de sua laia. As magias *curar* que você conjura causam dano a ínferos como se fossem mortos-vivos.

INICIADO NO DOMÍNIO — TALENTO 1

CAMPEÃO

Sua divindade lhe concede uma magia especial relacionada aos poderes dela. Selecione um domínio – um assunto de interesse particular da sua religião – a partir da lista de sua divindade. Você recebe a magia de domínio inicial, uma magia única a esse domínio que não é disponível para outros clérigos. O tema de cada domínio e suas magias de domínio aparecem na Tabela 8–2: Domínios na página 441.

Magias de domínio são um tipo de magia de foco. Conjurar uma magia de foco custa 1 Ponto de Foco, e você adquire uma reserva de foco com 1 Ponto de Foco. Você reabastece sua reserva de foco durante suas preparações diárias e pode recuperar 1 Ponto de Foco ao gastar 10 minutos usando a atividade Refocar orando para sua divindade ou prestando serviços à sua causa.

Magias de foco são automaticamente elevadas à metade de seu nível de personagem arredondada para cima, similarmente a truques mágicos. Magias de foco não exigem espaços de magia e você não pode conjurá-las usando espaços de magia. Alguns talentos podem conceder mais magias de foco e aumentar o tamanho de sua reserva de foco, embora ela nunca possa conter mais do que 3 Pontos de Foco. As regras completas para magias de foco são apresentadas a partir da página 300.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você deve escolher um domínio diferente para receber a magia inicial dele.

MÃOS AGRESSORAS — TALENTO 1

CLÉRIGO

Pré-requisitos fonte de ferimento

O poder incisivo de sua energia negativa aumenta. Quando conjurar *ferir*, você rola d10s em vez de d8s.

TALENTOS DE CLÉRIGO

Utilize esta tabela quando precisar conferir um talento de clérigo pelo nome em vez do nível.

Talento	Nível
Afastar Mortos-Vivos	2
Arma Castigante	10
Arma Divina	6
Audiência do Avatar	20
Banimento Rápido	14
Banimento Rápido Aprimorado	18
Benção Eterna	16
Canalização Direcionada	4
Canalização Ecoante	18
Canalização Metamágica	20
Canalização Rápida	14
Canalizar Punição	4
Castigo Sagrado	1
Comandar Mortos-Vivos	4
Comandar Mortos-Vivos Aprimorado	10
Conjuração Consistente	6
Cremar Mortos-Vivos	8
Cura Comunal	2
Cura Comunal Aprimorada	4
Domínio Avançado	8
Energia Seletiva	6
Exaurir Vida	2
Expansão de Truque Mágico	2
Fazedor de Milagres	20
Foco de Domínio	12
Fonte Versátil	2
Infusão Necrótica	4
Iniciado no Domínio	1
Jogar ao Chão	6
Magia de Alcance	1
Manancial de Domínio	16
Mãos Agressoras	1
Mãos Curandeiras	1
Ornar Antimagia	12
Ornar Armamento	2
Ornar Energia	8
Proteção Divina	14
Provimento Compartilhado	12
Provimento de Guerra	10
Recuperação Defensiva	12
Recuperação Heroica	10
Ressurreicionista	16
Ruína Eterna	16
Simplicidade Mortal	1
Socorro Canalizado	8
Tendenciar Armamento	8
Tendenciar Armamento Prolongado	14

MÃOS CURANDEIRAS — TALENTO 1

CLÉRIGO

Pré-requisitos fonte de cura

Sua energia positiva é mais vibrante e restauradora. Quando conjurar *curar*, você rola d10s em vez de d8s.

MAGIA DE ALCANCE ◆ — TALENTO 1

CLÉRIGO | CONCENTRAÇÃO | METAMÁGICO

Você amplia o alcance de sua magia. Se a próxima ação que você usar for Conjurar uma Magia que possui um alcance, aumente o alcance dessa magia em 9 metros. Como padrão para aumentar alcances de magias, se a magia normalmente tiver um alcance de toque, você amplia seu alcance para 9 metros.

SIMPLICIDADE MORTAL — TALENTO 1

CLÉRIGO

Pré-requisitos divindade com arma favorita simples, treinado com a arma favorita de sua divindade

A arma de sua divindade é especialmente poderosa em suas mãos. Quando estiver empunhando a arma favorita de sua divindade, aumente o tamanho do dado de dano dessa arma em um passo.

Se a arma favorecida de sua divindade for um ataque desarmado (como um punho, se você adorar Irori) e o dado de dano dela for menor que um d6, aumente o tamanho do dado de dano para d6.

2º NÍVEL

AFASTAR MORTOS-VIVOS — TALENTO 2

CLÉRIGO

Mortos-vivos feridos por sua energia positiva podem fugir, compelidos por sua aversão inata à força vital oposta à sua existência. Quando usar a magia *curar* para ferir mortos-vivos, cada morto-vivo do seu nível ou inferior que falhar criticamente em seu salvamento sofre a condição fugindo por 1 rodada.

CURA COMUNAL — TALENTO 2

CLÉRIGO | CURA | POSITIVO

Você é um poderoso conduíte para a energia positiva, e ela cura seus ferimentos menores quando a canaliza através de seu corpo. Quando conjurar a magia *curar* para curar uma única outra criatura, você recupera Pontos de Vida igual ao nível da magia *curar* utilizada.

EXAURIR VIDA — TALENTO 2

CLÉRIGO | CURA

Você drena a força vital de seus inimigos para curar seus próprios ferimentos. Quando conjurar a magia *ferir* e causar dano a pelo menos uma criatura viva, você recupera Pontos de Vida igual ao nível da magia *ferir* utilizada. Você só pode se beneficiar desse talento enquanto for uma criatura viva.

EXPANSÃO DE TRUQUE MÁGICO — TALENTO 2

CLÉRIGO

Você estuda uma maior gama de magias simples. Você pode preparar dois truques mágicos adicionais por dia.

FONTE VERSÁTIL — TALENTO 2

CLÉRIGO

Pré-requisitos fonte de cura ou fonte de ferimento, divindade que permite que clérigos escolham ambas as fontes

Conforme explora os aspectos de sua divindade, você vai além das restrições de curar ou ferir. Você pode preparar *curar* ou *ferir* nos espaços de magia recebidos de sua fonte de cura ou fonte de ferimento.

ORNAR ARMAMENTO — TALENTO 2

CLÉRIGO | EXPLORAÇÃO

Gravando cuidadosamente uma imagem sagrada em um objeto físico, você se fortalece e prepara para a batalha. Você pode gastar 10 minutos ornando um símbolo de sua divindade em uma arma ou escudo. O símbolo não desvanece até que se passe 1 ano. Porém, se você Ornar um Armamento novamente, qualquer símbolo previamente ornado por você (ou no objeto sendo

usado) desaparece imediatamente. O item se torna um símbolo religioso de sua divindade e pode ser utilizado como foco divino enquanto permanecer ornado, e recebe um benefício determinado pelo tipo do item. Este benefício se aplica somente a seguidores da divindade que o símbolo representa.

Arma O empunhador recebe +1 de bônus de estado em rolagens de dano.

Escudo O escudo recebe +1 de bônus de estado em sua Dureza. (Isto permite que ele reduza mais dano com a reação Bloqueio com Escudo.)

4º Nível

Canalização Direcionada — Talento 4

CLÉRIGO

Você pode moldar a energia canalizada em uma única direção, alcançando mais longe e de forma mais direcionada. Quando conjurar uma versão de *curar* ou *ferir* que possua uma área de efeito, você pode torná-la um cone de 18 metros em vez de uma emanação de 9 metros.

Canalizar Punição ◆ — Talento 4

CLÉRIGO | DIVINO | NECROMANCIA

Pré-requisitos fonte de cura ou fonte de ferimento
Custo gastar uma magia *curar* ou *ferir*

Você canaliza as forças destrutivas da energia positiva ou energia negativa através de um ataque corpo a corpo e atinge seu adversário. Faça um Golpe corpo a corpo e adicione o dano da magia ao dano do Golpe. Este dano é positivo se você gastar a magia *curar* ou negativo se você gastar a magia *ferir*.

A magia é gasta sem nenhum efeito se seu Golpe falhar ou atingir uma criatura que não sofra dano desse tipo de energia (como atingir uma criatura que não seja morta-viva com a magia *curar*).

Comandar Mortos-Vivos ◆◆ — Talento 4

CLÉRIGO | CONCENTRAÇÃO | NECROMANCIA

Pré-requisitos fonte de ferimento, tendência maligna

Você prende a força interna que anima um morto-vivo e o faz curvar-se à sua vontade. Se a sua próxima ação for conjurar *ferir* mirando um morto-vivo, você altera os efeitos da magia *ferir*. Em vez dos efeitos normais de *ferir*, o alvo fica controlado por você se o nível dele for igual ou menor ao seu nível – 3. Ele pode tentar uma jogada de salvamento de Vontade para resistir a ser controlado por você. Se o alvo já estiver sob o controle de outra criatura, essa outra criatura também rola uma jogada de salvamento, e o morto-vivo usa o melhor resultado.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado e fica temporariamente imune a esse efeito por 24 horas.

Sucesso O alvo não é afetado.

Falha O morto-vivo se torna um lacaio sob seu controle. A magia recebe uma duração de 1 minuto, mas é dispensada se você ou um aliado atacar o morto-vivo lacaio.

Falha Crítica Como falha, mas a duração é de 1 hora.

Cura Comunal Aprimorada — Talento 4

CLÉRIGO

Pré-requisitos Cura Comunal

Você pode direcionar o excesso de energia canalizada para beneficiar um aliado. Você pode conceder os Pontos de Vida recuperados pela Cura Comunal para qualquer criatura dentro do alcance da magia *curar* em vez de curar a si mesmo. Você também pode usar Cura Comunal quando mirar apenas a si próprio com a magia *curar*; nesse caso, você deve conceder a cura adicional a outra criatura.

Controlando Mortos-Vivos

Mortos-vivos controlados recebem o traço lacaio. Lacaios podem usar 2 ações por turno e não podem usar reações. Em combate, um lacaio age no seu turno após você usar uma ação para emitir um comando verbal (esta ação possui os traços auditivo e concentração). Se não receberem comandos, lacaios mortos-vivos não usam nenhuma ação a não ser para se defenderem ou escaparem de perigos óbvios. Se forem deixados sem atenção por pelo menos 1 minuto, lacaios mortos-vivos acéfalos não agem, enquanto os inteligentes agem como quiserem. Você não pode ter mais de quatro lacaios mortos-vivos ao mesmo tempo.

Infusão Necrótica ◆ — Talento 4

CLÉRIGO | CONCENTRAÇÃO | METAMÁGICO

Pré-requisitos fonte de ferimento, tendência maligna

Você verte energia negativa em seu alvo morto-vivo para potencializar os ataques dele. Se a sua próxima ação for conjurar *ferir* para restaurar Pontos de Vida de um único morto-vivo, o alvo causa 1d6 de dano negativo com suas armas e ataques desarmados corpo a corpo até o final de seu próximo turno.

Se a magia *ferir* for pelo menos de 5º nível, este dano aumenta para 2d6 e, se a magia *ferir* for pelo menos de 8º nível, este dano aumenta para 3d6.

6º Nível

Arma Divina ◇ — Talento 6

CLÉRIGO

Frequência uma vez por turno
Acionamento Você termina de Conjurar uma Magia usando um de seus espaços divinos em seu turno.

Você direciona a energia residual da magia para uma arma que estiver empunhando. Até o final de seu turno, a arma causa 1d4 de dano de força adicional. Em vez disso, você pode causar 1d6 de dano adicional de um tipo de tendência que corresponda a um dos componentes da tendência de sua divindade. Como normal para o dano com tendência, este dano pode ferir somente criaturas da tendência oposta.

Conjuração Consistente — Talento 6

CLÉRIGO

Confiante em sua técnica, você não perde a concentração facilmente quando Conjura uma Magia. Se uma reação fosse interromper sua ação de conjuração, faça um teste simples CD 15. Se obtiver sucesso, sua ação não é interrompida.

Energia Seletiva — Talento 6

CLÉRIGO

Ao convocar o poder divino, você pode impedir alguns inimigos de se beneficiarem ou alguns aliados de se ferirem. Quando conjurar uma versão de *curar* ou *ferir* que tenha uma área, você pode designar uma quantidade de criaturas igual ao seu modificador de Carisma (mínimo 1) que não são afetadas pela magia.

Jogar ao Chão ◆ — Talento 6

CLÉRIGO | CONCENTRAÇÃO | METAMÁGICO

Pré-requisitos fonte de cura ou fonte de ferimento

A força pura de sua fé pode fazer um adversário desmoronar. Se a sua próxima ação for conjurar *curar* ou *ferir* para causar dano em uma criatura, o alvo fica prostrado se sofrer qualquer dano da

EXEMPLO DE CLÉRIGO

Gozreno

Seguindo O Vento e As Ondas, você protege a beleza da natureza em todas as suas formas.

ATRIBUTOS
Priorize Sabedoria e Força. Carisma aumenta sua fonte divina para a magia *curar*.

PERÍCIAS
Atletismo, Natureza, Religião, Sobrevivência

DIVINDADE
Gozreh (tendência: ON; fonte divina: *curar*)

DOUTRINA
Capelão da guerra

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES
Iniciado no Domínio (água, 1º), Arma Divina (6º)

MAGIAS PREPARADAS
1º *lufada de vento, santuário, magias curar* de fonte divina; **Truques Mágicos** *detectar magia, escudo místico, intuir direção, luz, mensagem*

magia. Se o alvo falhar criticamente em seu salvamento contra a magia, ele também sofre –3 metros de penalidade de estado em sua Velocidade por 1 minuto.

8º NÍVEL

CREMAR MORTOS-VIVOS — TALENTO 8

CLÉRIGO

Sua energia positiva queima mortos-vivos. Quando usar a magia *curar* para causar dano a mortos-vivos, todo morto-vivo que sofrer dano também sofre dano persistente de fogo igual ao nível da magia.

DOMÍNIO AVANÇADO — TALENTO 8

CLÉRIGO

Pré-requisitos Iniciado no Domínio

Seus estudos ou orações expõem os segredos profundos do domínio de sua divindade. Você recebe uma magia avançada de domínio de um de seus domínios (conforme listado na Tabela 8–2: Domínios, na página 441). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você deve selecionar uma magia avançada de domínio diferente, desde que seja de um domínio que você já possua uma magia inicial de domínio.

ORNAR ENERGIA — TALENTO 8

CLÉRIGO

Pré-requisitos Ornar Armamento

Canalizando forças elementais, você torna seus símbolos ornados mais potentes. Quando Ornar um Armamento, você pode escolher os efeitos a seguir em vez dos efeitos listados em Ornar Armamento. Estes efeitos possuem as mesmas restrições que as opções base.

- **Arma** Escolha ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico. A arma causa 1d4 de dano extra desse tipo. Aumente este dano extra para 1d6 se você possuir uma magia de domínio com o traço correspondente a esse tipo (tal como fogo).
- **Escudo** Escolha ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico. O portador recebe o bônus de circunstância do escudo em jogadas de salvamento contra esse tipo de dano e pode usar Bloqueio com Escudo contra esse tipo de dano. O escudo também adquire resistência a esse tipo de dano igual à metade de seu nível se você possuir uma magia de domínio com um traço correspondente a esse tipo (tal como fogo).

SOCORRO CANALIZADO — TALENTO 8

CLÉRIGO

Pré-requisitos fonte de cura

Você pode remover condições através da graça divina. Você pode sacrificar uma magia de *curar* que tenha preparado nos espaços de magia adicionais de sua fonte de cura para conjurar uma das seguintes magias: *remover doença*, *remover maldição*, *remover paralisia* ou *restauração*. A magia é elevada para o mesmo nível que a magia *curar* sacrificada.

TENDENCIAR ARMAMENTO ◆ — TALENTO 8

CLÉRIGO | DIVINO | EVOCAÇÃO

Pré-requisitos divindade bondosa, caótica, maligna ou ordeira

Frequência uma vez por rodada

Introdução
Ancestralidades & Biografias
Classes
Perícias
Talentos
Equipamentos
Magias
Era dos Presságios Perdidos
Regras do Jogo
Mestrando
Tesouros & Manufatura
Apêndice

Você conduz uma arma à concordância metafísica com as crenças de sua divindade. Quando selecionar este talento, escolha bem, caos, mal ou ordem. Sua escolha deve corresponder a um dos componentes da tendência de sua divindade. Esta ação possui o traço correspondente à tendência escolhida.

Quando usar esta ação, você toca uma arma. Por 1 rodada, essa arma causa 1d6 de dano adicional do tipo escolhido a criaturas da tendência oposta. Por exemplo: se escolher bem, a arma causaria 1d6 de dano bondoso extra a criaturas malignas. Se você Tendenciar Armamento novamente, qualquer armamento previamente tendenciado perde seu dano adicional.

Especial Você pode selecionar este talento uma segunda vez, escolhendo o outro componente de tendência de sua divindade. Quando Tendenciar Armamento, você pode escolher somente um desses componentes de tendência.

10º Nível

Arma Castigante — Talento 10

CLÉRIGO

Pré-requisitos Castigo Sagrado

A força do castigo de sua divindade fortalece seu corpo para que você possa sobrepujar os perversos. Após causar dano a um ínfero usando a magia *curar*, seus Golpes com arma ou desarmados causam dano bondoso extra a ínferos igual à metade do nível da magia *curar* até o final de seu próximo turno. Isto é cumulativo com qualquer outro dano bondoso já causado pela arma (como de uma runa *sagrada*).

Comandar Mortos-Vivos Aprimorado — Talento 10

CLÉRIGO

Pré-requisitos fonte de ferimento, tendência maligna, Comandar Mortos-Vivos

Criaturas mortas-vivas acham quase impossível resistir aos seus comandos. Quando usar Comandar Mortos-vivos, se o morto-vivo obtiver sucesso (mas não um sucesso crítico) no salvamento, ele se torna seu lacaio por 1 rodada. Se o morto-vivo falhar no salvamento, ele se torna seu lacaio por 10 minutos. Se ele falhar criticamente, se torna seu lacaio por 24 horas.

Provimento de Guerra — Talento 10

CLÉRIGO

Pré-requisitos especialista com a arma favorita de sua divindade

Golpear seus inimigos gera louvor e proteção de sua divindade. Quando causar dano a uma criatura com um Golpe usando a arma favorita de sua divindade, você recebe uma quantidade de Pontos de Vida temporários igual à metade de seu nível (ou igual ao seu nível se o Golpe for um sucesso crítico). Estes Pontos de Vida temporários duram até o início de seu próximo turno.

Recuperação Heroica ◆ — Talento 10

CLÉRIGO | CONCENTRAÇÃO | METAMÁGICO

Pré-requisitos fonte de cura, tendência bondosa

O poder restaurador de sua cura revigora seu receptor. Se a sua próxima ação for conjurar *curar* mirando uma única criatura viva e a magia recuperar Pontos de Vida dela, essa criatura também receberá os seguintes três bônus: +1,5 metros de bônus de estado em Velocidade, +1 de bônus de estado em rolagens de ataque e +1 de bônus de estado em rolagens de dano. Esses benefícios duram até o final do próximo turno da criatura.

12º Nível

Foco de Domínio — Talento 12

CLÉRIGO

Pré-requisitos uma ou mais magias de domínio

Sua devoção aos domínios de sua divindade aumenta, assim como o poder concedido a você. Se tiver gastado pelo menos 2 Pontos de Foco desde a última vez que Refocou, você recupera 2 Pontos de Foco ao Refocar (em vez de recuperar somente 1 ponto).

Ornar Antimagia — Talento 8

CLÉRIGO

Pré-requisitos Ornar Armamento

O símbolo de sua divindade protege contra magia ofensiva. Quando Ornar um Armamento, você também pode escolher dentre os efeitos a seguir em vez dos efeitos listados em Ornar Armamento. Estes efeitos possuem as mesmas restrições que as opções base.

- **Arma** Quando desferir um acerto crítico com a arma, o seu portador pode tentar neutralizar uma magia no alvo, utilizando seu nível como nível de neutralização. Se tentar fazê-lo, o símbolo ornado desaparece imediatamente.
- **Escudo** Quando tiver o escudo erguido, o seu portador recebe o bônus de circunstância do escudo em jogadas de salvamento contra magia e pode usar Bloqueio com Escudo contra o dano das magias de seus inimigos.

Provimento Compartilhado — Talento 12

CLÉRIGO

Pré-requisitos Provimento de Guerra

Quando sua divindade abençoa seus atos bélicos, você pode estender esse favor a seus aliados. Você pode conceder os Pontos de Vida temporários de Provimento de Guerra para um aliado a até 3 metros em vez de concedê-los a si mesmo. Você pode conceder estes Pontos de Vida temporários para um aliado diferente a cada vez, o que significa que você consegue concedê-los a múltiplas criaturas em um mesmo turno.

Recuperação Defensiva ◆ — Talento 12

CLÉRIGO | CONCENTRAÇÃO | METAMÁGICO

Pré-requisitos fonte de cura ou fonte de ferimento

Sua fé fornece proteção temporária além da cura. Se a sua próxima ação for conjurar *curar* ou *ferir* mirando uma única criatura e a magia recuperar Pontos de Vida dela, essa criatura também recebe +2 de bônus de estado na CA e jogadas de salvamento por 1 rodada.

14º Nível

Banimento Rápido ⤾ — Talento 14

CLÉRIGO

Acionamento Você atinge um acerto crítico em uma criatura que não está no plano natal dela.

Requerimentos Você possui a magia *banimento* preparada.

A força de seu golpe envia sua vítima de volta a seu plano natal. Você gasta a magia *banimento* que tem preparada, afetando a criatura atingida pelo acerto crítico sem precisar conjurar a magia. A criatura pode tentar resistir à magia normalmente.

Canalização Rápida — Talento 14

CLÉRIGO

Pré-requisitos fonte de cura ou fonte de ferimento

EXEMPLO DE CLÉRIGO

PHARASMINO

Seguidor da Senhora dos Túmulos, você respeita a santidade da vida e da morte.

ATRIBUTOS
Priorize Sabedoria, com Carisma logo em seguida para maximizar sua cura e ajudá-lo a pregar a palavra de sua fé.

PERÍCIAS
Diplomacia, Medicina, Ocultismo, Religião

DIVINDADE
Pharasma (tendência: N; fonte divina: *curar*)

DOUTRINA
Sacerdote enclausurado (domínio da morte)

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES
Afastar Mortos-Vivos (2º), Energia Seletiva (6º)

MAGIAS PREPARADAS
1º *medo, vínculo mental, magias curar* de fonte divina; **Truques Mágicos** *detectar magia, disrupção de morto-vivo, estabilizar, luz, pasmar*

O poder divino está sempre nas pontas de seus dedos, respondendo rapidamente ao seu chamado. Quando conjurar *curar* ou *ferir* gastando 2 ações, você pode obter os efeitos da versão de 3 ações em vez da versão de 2 ações.

Você pode fazer isto com *curar* se tiver fonte de cura ou com *ferir* se tiver fonte de ferimento (ou com ambas se possuir Fonte Versátil).

PROTEÇÃO DIVINA — TALENTO 14
CLÉRIGO

Pré-requisitos Domínio Avançado

Quando recorrer ao poder de sua divindade para cumprir o objetivo de seu domínio, você recebe proteção divina. Após conjurar uma magia de domínio, você adquire resistência a todo dano até o início de seu próximo turno. O valor da resistência é igual ao nível da magia de domínio conjurada.

TENDENCIAR ARMAMENTO PROLONGADO — TALENTO 14
CLÉRIGO

Pré-requisitos Tendenciar Armamento

A tendência que você impõe em uma arma dura muito mais. A duração de Tendenciar Armamento aumenta para 1 minuto.

16º NÍVEL

BENÇÃO ETERNA — TALENTO 16
CLÉRIGO

Pré-requisitos tendência bondosa

Seus feitos benevolentes lhe concederam a graça eterna de sua divindade. Você é continuamente envolto pela magia *benção* com um nível de magia igual à metade de seu nível de personagem arredondada para cima. O raio da magia é de 4,5 metros e você não pode aumentá-lo. Você pode Dispensar a magia; se o fizer, ela retorna automaticamente após 1 minuto.

RESSURREICIONISTA — TALENTO 16
CLÉRIGO

Quando traz uma criatura de volta à vida, você garante que ela prospere e se revigore. Quando restaurar Pontos de Vida a uma criatura que esteja morrendo ou trouxer uma criatura de volta à vida e restaurar Pontos de Vida dela, você concede cura acelerada 5 à criatura por 1 minuto. Esta cura acelerada se encerra se a criatura for derrubada inconsciente.

RUÍNA ETERNA — TALENTO 16
CLÉRIGO

Pré-requisitos tendência maligna

Uma vida de maldade o tornou um nexo para o poder vil de sua divindade. Você é continuamente envolto pela magia *ruína* com um nível de magia igual à metade de seu nível arredondada para cima. O raio da magia é de 4,5 metros e você não pode aumentá-lo. Você pode Dispensar a magia; se o fizer, ela retorna automaticamente após 1 minuto.

18º NÍVEL

BANIMENTO RÁPIDO APRIMORADO — TALENTO 18
CLÉRIGO

Pré-requisitos Banimento Rápido

Você bane criaturas facilmente com sua arma. Você pode usar Banimento Rápido desde que tenha um espaço de magia de 5º nível ou superior remanescente, mesmo que não tenha *banimento* preparada. Você deve sacrificar uma magia preparada de 5º nível

ou superior para criar um efeito de *banimento* que é elevado para o nível dessa magia. Sua arma serve como o componente material especial de *banimento*, impondo –2 de penalidade no salvamento do alvo contra qualquer *banimento* conjurado por você através de Banimento Rápido.

CANALIZAÇÃO ECOANTE ◆ — TALENTO 18

CLÉRIGO | CONCENTRAÇÃO | METAMÁGICO

Quando convoca energia positiva ou negativa, você também cria um pequeno bolsão dessa energia. Se a sua próxima ação for conjurar *curar* ou *ferir* para curar ou causar dano a uma única criatura, escolha uma criatura adicional adjacente a você ou ao seu alvo. Essa criatura é afetada pela versão de 1 ação da mesma magia. Esta magia é do mesmo nível que a versão de 2 ações de *curar* ou *ferir* conjurada e não custa outro espaço de magia.

MANANCIAL DE DOMÍNIO — TALENTO 18

CLÉRIGO

Pré-requisitos Foco de Domínio

O investimento nos domínios de sua divindade aumenta a intensidade de seu foco. Se tiver gastado pelo menos 3 Pontos de Foco desde a última vez que Refocou, você recupera 3 Pontos de Foco ao Refocar (em vez de recuperar somente 1 ponto).

20º NÍVEL

AUDIÊNCIA DO AVATAR — TALENTO 20

CLÉRIGO

Seu serviço duradouro o tornou um arauto menor de sua divindade, o que lhe proporciona certos privilégios. Primeiro, qualquer criatura encontrada sabe instintivamente que você fala por sua divindade. Segundo, você não precisa pagar qualquer custo para conduzir o ritual *comunhão* para contatar sua divindade e automaticamente obtém um sucesso crítico na rolagem necessária. Terceiro, uma vez por dia, você pode conjurar *salto planar* como uma magia divina inata, mas apenas para viajar para o reino de sua divindade. Quando conjurá-la desta maneira, o tempo de conjuração será de 1 minuto, seu símbolo religioso serve como o diapasão necessário para a magia e você aparece exatamente onde desejar. Se estiver no reino de sua divindade como resultado desta magia, você pode retornar ao ponto de onde saiu quando conjurou esta magia gastando uma ação única(que possui os traços concentração e divino).

CANALIZAÇÃO METAMÁGICA ◇ — TALENTO 20

CLÉRIGO | CONCENTRAÇÃO

A profunda compreensão de revelações divinas sobre a natureza da essência vital lhe permite manipular livremente os seus efeitos de energia positiva ou negativa. Use 1 ação metamágica que você poderia realizar normalmente gastando 1 ação e que possa ser aplicada à magia *curar* ou *ferir*. Se usada desta maneira, seus efeitos se aplicam somente à magia *curar* ou *ferir*.

FAZEDOR DE MILAGRES — TALENTO 20

CLÉRIGO

Pré-requisitos magia milagrosa

Você é um conduíte para o verdadeiro poder deífico. Você recebe um espaço de magia de 10º nível adicional.

Druida

É impossível resistir ao poder da natureza. Ela pode arruinar a mais resistente das fortalezas em minutos, reduzir até mesmo as obras mais bem feitas a detritos, queimá-las em cinzas, enterrá-las sob uma avalanche de neve ou submergi-las sob as ondas. Ela pode fornecer magnanimidade e esplendor de tirar o fôlego àqueles que a respeitam — e uma morte agonizante àqueles que a tratam levianamente. Você é um dos que ouvem o chamado da natureza. Você reverencia a majestade de seu poder e se entrega a seu serviço.

Atributo Chave

SABEDORIA
No 1º nível, sua classe lhe concede uma melhoria de atributo em Sabedoria.

Pontos de Vida

8 mais seu modificador de Constituição
No 1º nível e a cada nível subsequente, você acrescenta essa quantidade ao seu valor máximo de PV.

Durante Encontros de Combate...

Você recorre às forças da natureza para derrotar seus inimigos e proteger seus aliados. Você conjura magias extraídas de uma fonte primal para proteger a si e a seus amigos, curar seus ferimentos ou convocar animais mortais para lutar ao seu lado. Dependendo de sua ligação com a natureza, você pode recorrer a poderosas magias elementais ou transformar-se em uma besta aterrorizante.

Durante Encontros Sociais...

Você traz o equilíbrio e uma abordagem racional aos problemas, buscando soluções ideais para proteger o mundo natural e permitir que os seres vivam em paz e harmonia com ele. Você frequentemente propõe concessões onde ambos os lados conseguem o que precisam, mesmo que eles não possam ter tudo que desejam.

Enquanto Explora...

Suas habilidades na natureza são inestimáveis. Você rastreia inimigos, atravessa os ermos e usa magias para detectar auras mágicas ao seu redor. Você pode até mesmo pedir que animais selvagens usem seus sentidos extraordinários e habilidades de batedor para o bem do seu grupo.

Em Recesso...

Você pode criar itens mágicos ou poções. Seu vínculo com a natureza pode levá-lo a cuidar de uma área selvagem, fazer amizade com bestas e curar os ferimentos causados pela civilização. Você pode até mesmo ensinar técnicas sustentáveis de agricultura e pecuária que permitam que os outros vivam da terra sem ferir o equilíbrio natural.

Você Pode...

- Possuir um respeito profundo e significativo pelo poder da natureza.
- Estar em constante admiração do mundo natural, ansioso por compartilhá-lo com os outros, mas cauteloso com a influência que possam ter na natureza.
- Tratar plantas e animais como aliados, cooperando com eles em direção aos seus objetivos.

Outros Provavelmente...

- O veem como um representante da natureza e podem até mesmo assumir que você é capaz de controlá-la.
- Pressupõem que você é um eremita que evita cidades e suas sociedades, preferindo viver nos ermos.
- O consideram um místico, similar a um sacerdote, mas respondendo apenas às forças da natureza.

Proficiências Iniciais

No 1º nível, você recebe as graduações de proficiência listadas nas estatísticas a seguir. Você é destreinado em qualquer estatística não listada a menos que receba alguma graduação de proficiência melhor de outra forma.

Percepção

Treinado em Percepção

Jogadas de Salvamento

Treinado em Fortitude
Treinado em Reflexos
Especialista em Vontade

Perícias

Treinado em Natureza
Treinado em uma perícia determinada por sua ordem druídica
Treinado em uma quantidade de perícias adicionais igual a 2 mais seu modificador de Inteligência

Ataques

Treinado em armas simples
Treinado em ataques desarmados

Defesas

Treinado em armaduras leves
Treinado em armaduras médias
Treinado em defesa sem armadura

CD de Classe

Treinado em CD de classe de druida

Magias

Treinado em ataques de magias primais
Treinado em CDs de magias primais

TABELA 3-10: PROGRESSÃO DE DRUIDA

Seu Nível	Característica da Classe
1	Anátema, ancestralidade e biografia, Bloqueio com Escudo, conjuração primal, empatia selvagem, idioma Druídico, ordem druídica, proficiências iniciais
2	Talento de druida, talento de perícia
3	Grande fortitude, incremento de perícia, magias de 2º nível, prontidão, talento geral
4	Talento de druida, talento de perícia
5	Incremento de perícia, magias de 3º nível, melhorias de atributo, reflexos rápidos, talento de ancestralidade
6	Talento de druida, talento de perícia
7	Conjurador especialista, incremento de perícia, magias de 4º nível, talento geral
8	Talento de druida, talento de perícia
9	Incremento de perícia, magias de 5º nível, talento de ancestralidade
10	Melhorias de atributo, talento de druida, talento de perícia
11	Determinação, especialidade em armas de druida, incremento de perícia, magias de 6º nível, talento geral
12	Talento de druida, talento de perícia
13	Especialidade em armaduras médias, especialização em armas, incremento de perícia, magias de 7º nível, talento de ancestralidade
14	Talento de druida, talento de perícia
15	Conjurador mestre, incremento de perícia, magias de 8º nível, melhorias de atributo, talento geral
16	Talento de druida, talento de perícia
17	Incremento de perícia, magias de 9º nível, talento de ancestralidade
18	Talento de druida, talento de perícia
19	Conjurador lendário, hierofante primal, incremento de perícia, talento geral
20	Melhorias de atributo, talento de druida, talento de perícia

Características de Classe

Você recebe as habilidades a seguir como um druida. Habilidades recebidas em níveis superiores indicam os níveis em que você as recebe ao lado de seus nomes.

ANCESTRALIDADE E BIOGRAFIA

Além das habilidades fornecidas por sua classe no 1º nível, você possui os benefícios da ancestralidade e biografia selecionadas, conforme descrito no Capítulo 2.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe proficiências que representam seu treinamento básico. Estas proficiências são listadas no início desta classe.

CONJURAÇÃO PRIMAL

O poder do mundo selvagem flui através de você. Você pode conjurar magias primais usando a atividade Conjurar uma Magia e pode providenciar componentes materiais, somáticos e verbais quando conjurar magias (veja Conjurando Magias, na página 302). Por ser um druida, normalmente você pode segurar um foco primal (tal como visco e azevinho) para magias que exijam componentes materiais em vez de precisar de uma bolsa de componentes de magia.

No 1º nível, a cada manhã você pode preparar duas magias de 1º nível e cinco truques mágicos dentre as magias comuns na lista de magias primais (página 314) ou dentre outras magias primais às quais tenha acesso. Magias preparadas permanecem disponíveis até você conjurá-las ou preparar suas magias novamente. A quantidade de magias que você pode preparar é chamada de espaços de magia.

Conforme avança de nível como druida, a quantidade de magias que você pode preparar por dia aumenta, assim como o maior nível de magia que você é capaz de conjurar, conforme demonstrado na Tabela 3–11: Magias de Druida por Dia na página 132.

Algumas de suas magias exigem que você faça uma rolagem de ataque de magia para determinar sua efetividade, enquanto outras fazem com que seus inimigos rolem contra sua CD de magia (tipicamente ao tentar uma jogada de salvamento). Como seu atributo chave é Sabedoria, suas rolagens de ataque de magia e CDs de magias utilizam seu modificador de Sabedoria. Detalhes sobre como calcular estas estatísticas aparecem na página 447.

Elevar Magias

Quando receber espaços de magia de 2º nível e superiores, você pode preencher estes espaços com versões mais fortes de magias de níveis inferiores. Isto aumenta o nível da magia para corresponder ao nível do espaço de magia usado. Muitas magias possuem aprimoramentos específicos quando são elevadas para determinados níveis (página 299).

Truques Mágicos

Um truque mágico é um tipo especial de magia que não usa espaços de magia. Você pode conjurar um truque mágico à vontade, qualquer quantidade de vezes por dia. Um truque mágico sempre é automaticamente elevado à metade de seu nível de personagem arredondada para cima — isto normalmente é igual ao maior nível de magia que você é capaz de conjurar como um druida. Por exemplo: como um druida de 1º nível, seus truques mágicos são magias de 1º nível, enquanto que, como um druida de 5º nível, seus truques mágicos são magias de 3º nível.

ANÁTEMA

Como guardiões da ordem natural, druidas consideram afrontas à natureza como anátemas. Se realizar atos o suficiente que sejam anátemas à natureza, você perde suas habilidades mágicas oriundas da classe druida, incluindo sua conjuração primal e os benefícios de sua ordem. Estas habilidades só podem ser recuperadas se você demonstrar seu arrependimento ao conduzir um ritual de *expiação* (veja página 413).

Os seguintes atos são anátemas para todos os druidas:

- Usar armaduras ou escudos de metal.
- Espoliar locais naturais.
- Ensinar o idioma Druídico para não-druidas.

Cada ordem druídica também possui atos anátemas adicionais, detalhados na seção de cada ordem.

Idioma Druídico

Você conhece o Druídico, um idioma secreto conhecido apenas por druidas, em adição a quaisquer idiomas conhecidos através de sua ancestralidade. O Druídico possui seu próprio alfabeto. Ensinar o idioma Druídico para qualquer criatura que não seja um druida é um anátema.

Ordem Druídica

Ao se tornar um druida, você se alinha a uma ordem que lhe concede um talento de classe, uma magia de ordem (veja abaixo) e uma perícia treinada adicional específica à ordem. Embora você sempre seja um membro de sua ordem inicial, não é incomum um druida querer estudar com outras ordens buscando uma maior compreensão do mundo natural, e PJs druidas estão entre os mais prováveis de mesclar poderes de ordens diferentes.

Magias de ordem são um tipo de magia de foco. Conjurar uma magia de foco custa 1 Ponto de Foco, e você adquire uma reserva de foco com 1 Ponto de Foco. Você reabastece sua reserva de foco durante suas preparações diárias e pode recuperar 1 Ponto de Foco ao gastar 10 minutos usando a atividade Refocar comungando com espíritos locais da natureza ou cuidando das terras ermas de forma adequada à sua ordem.

Magias de foco são automaticamente elevadas à metade de seu nível de personagem arredondada para cima, similarmente a truques mágicos. Magias de foco não exigem espaços de magia e você não pode conjurá-las usando espaços de magia. Alguns talentos podem conceder mais magias de foco e aumentar o tamanho de sua reserva de foco, embora ela nunca possa conter mais do que 3 Pontos de Foco. As regras completas para magias de foco são apresentadas a partir da página 300.

Animais

Você possui uma forte conexão com bestas e está aliado a uma besta companheira. Você é treinado em Atletismo e recebe o talento de druida Companheiro Animal. Você também recebe a magia de ordem *curar animal*. Cometer crueldade arbitrária com animais ou matar animais desnecessariamente é anátema à sua ordem. (Isto não o impede de defender-se de animais ou matá-los para alimentar-se.)

Folha

Você reverencia plantas e a magnanimidade da natureza, agindo como jardineiro e guardião dos ermos, ensinando técnicas sustentáveis para comunidades e ajudando a recuperação de regiões que sofreram desastres ou expansão humanoide negligente. Você é treinado em Diplomacia e recebe o talento de druida

TABELA 3-11: MAGIAS DE DRUIDA POR DIA

Seu		Nível de Magia									
Nível	Truques Mágicos	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
1	5	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–
6	5	3	3	3	–	–	–	–	–	–	–
7	5	3	3	3	2	–	–	–	–	–	–
8	5	3	3	3	3	–	–	–	–	–	–
9	5	3	3	3	3	2	–	–	–	–	–
10	5	3	3	3	3	3	–	–	–	–	–
11	5	3	3	3	3	3	2	–	–	–	–
12	5	3	3	3	3	3	3	–	–	–	–
13	5	3	3	3	3	3	3	2	–	–	–
14	5	3	3	3	3	3	3	3	–	–	–
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2	–	–
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3	–	–
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	–
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	–
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*

* A característica de classe hierofante primal lhe concede um espaço de magia de 10º nível que funciona diferente dos outros espaços de magia.

Familiar Leshy. Você também recebe a magia de ordem *bom fruto* e aumenta em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco. Cometer crueldade arbitrária com plantas ou matá-las desnecessariamente é anátema à sua ordem. (Isto não o impede de defender-se de plantas ou colhê-las quando necessário para sobrevivência.)

Tempestade

Você carrega a fúria da tempestade em seu interior, canalizando-a em efeitos aterrorizantes e cavalgando os ventos pelo céu. Você é treinado em Acrobatismo e recebe o talento de druida Nascido da Tempestade. Você também recebe a magia de ordem *surto de tempestade* e aumenta em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco. Poluir o ar ou permitir que os causadores de grande poluição do ar ou mudanças climáticas permaneçam impunes é anátema para sua ordem. (Isto não lhe força a tomar ações contra atos apenas potencialmente nocivos ao ambiente ou a sacrificar-se enfrentando contra um adversário obviamente superior.)

Selvagens

O selvagem e incontrolável chamado da natureza lhe infunde, além de conceder a habilidade de se transformar e assumir a forma feroz de criaturas selvagens. Você é treinado em Intimidação e recebe o talento de druida Aspecto Selvagem. Você também recebe a magia de ordem *morfia selvagem*. Tornar-se completamente domesticado pelas tentações da civilização é anátema para sua ordem. (Isto não lhe impede de comprar ou usar itens processados ou permanecer em uma cidade durante uma aventura, mas você nunca pode vir a depender destas conveniências ou realmente chamar um lugar desses de seu lar permanente.)

BLOQUEIO COM ESCUDO

Você recebe o talento geral Bloqueio com Escudo (página 258), uma reação que lhe permite reduzir dano com seu escudo.

EMPATIA SELVAGEM

Você possui uma conexão com as criaturas do mundo natural que lhe permite comunicar-se com elas em um nível rudimentar. Você pode utilizar Diplomacia para Impressionar animais e para fazer Pedidos simples a eles. Na maioria dos casos, animais selvagens esperam e ouvem seus argumentos.

TALENTOS DE DRUIDA 2º

No 2º nível e a cada nível par subsequente, você recebe um talento de classe de druida. Os talentos de classe de druida são descritos a partir da página 133.

TALENTOS DE PERÍCIA 2º

No 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um talento de perícia. Talentos de perícia podem ser encontrados no Capítulo 5 e possuem o traço perícia. Você deve possuir uma graduação de proficiência treinado ou melhor na perícia correspondente para selecionar um talento de perícia.

PRONTIDÃO 3º

A experiência lhe tornou incrivelmente alerta às ameaças ao seu redor, e você reage mais rapidamente ao perigo. Sua graduação de proficiência em Percepção aumenta para especialista.

TALENTOS GERAIS 3º

No 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você recebe um talento geral. Talentos gerais são listados no Capítulo 5.

GRANDE FORTITUDE 3º
Seu físico se torna incrivelmente resistente. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Fortitude aumenta para especialista.

INCREMENTOS DE PERÍCIA 3º
No 3º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um incremento de perícia. Você pode usar este incremento para aumentar sua graduação de proficiência para treinado em uma perícia na qual seja destreinado ou para aumentar sua graduação de proficiência para especialista em uma perícia na qual já seja treinado.

No 7º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para mestre em uma perícia na qual já seja especialista e, no 15º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para lendário em uma perícia na qual já seja mestre.

MELHORIAS DE ATRIBUTO 5º
No 5º nível e a cada 5 níveis subsequentes, você melhora os valores de quatro atributos diferentes. Você pode usar estas melhorias de atributo para aumentar seus valores de atributo acima de 18 pontos. Incrementar um valor de atributo aumenta seu valor em 1 ponto se ele já for 18 ou maior, ou em 2 pontos se ele for menor que 18.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE 5º
Além do talento de ancestralidade recebido na criação do personagem, você recebe um talento de ancestralidade no 5º nível e a cada 4 níveis subsequentes. A lista de talentos de ancestralidade disponíveis para você pode ser encontrada na seção de sua ancestralidade no Capítulo 2.

REFLEXOS RÁPIDOS 5º
Seus reflexos são rápidos como um relâmpago. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Reflexos aumenta para especialista.

CONJURADOR ESPECIALISTA 7º
Seu comando sobre forças primais se aprofundou, potencializando suas magias. Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias primais aumentam para especialista.

DETERMINAÇÃO 11º
Você reforçou sua mente com determinação. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Vontade aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Vontade, trate o resultado como um sucesso crítico.

ESPECIALIDADE EM ARMAS DE DRUIDA 11º
Você se tornou totalmente familiarizado com as armas às quais está habituado. Suas graduações de proficiência em armas simples e ataques desarmados aumentam para especialista.

TERMOS CHAVE

Você encontrará o seguinte termo em muitas habilidades de druida.

Metamágico: Ações com esse traço alteram as propriedades de suas magias. Você deve usar uma ação metamágica logo antes de Conjurar a Magia que deseja alterar. Se usar qualquer outra ação (incluindo ações livres e reações) diferente de Conjurar uma Magia logo após essa ação metamágica, você desperdiça os benefícios da ação metamágica. Efeitos acrescentados por uma ação metamágica são parte do efeito da magia, não da ação metamágica em si.

ESPECIALIDADE EM ARMADURAS MÉDIAS 13º
Você aprendeu a se defender melhor contra ataques. Suas graduações de proficiência em armaduras leves, armaduras médias e defesa sem armadura aumentam para especialista.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS 13º
Você aprendeu a infligir ferimentos graves com suas armas favoritas. Você causa 2 pontos de dano adicionais com armas e ataques desarmados nas quais é especialista. Este dano aumenta para 3 se você for mestre e para 4 se você for lendário.

CONJURADOR MESTRE 15º
A magia primal responde aos seus comandos. Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias primais aumentam para mestre.

CONJURADOR LENDÁRIO 19º
Você desenvolveu uma harmonia inigualável com a magia da natureza. Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias primais aumentam para lendário.

HIEROFANTE PRIMAL 19º
Você comanda as forças mais potentes da magia primal e pode conjurar uma magia de poder verdadeiramente incrível. Você recebe um único espaço de magia de 10º nível e pode preparar uma magia nesse espaço usando sua conjuração primal. Você não recebe mais magias de 10º nível conforme avança de nível, embora possa selecionar o talento Poder do Hierofante para receber um segundo espaço de magia de 10º nível.

Talentos de Druida
Em todo nível que receber um talento de druida, você pode selecionar um dos talentos a seguir. Você deve satisfazer quaisquer pré-requisitos antes de selecionar o talento.

1º NÍVEL

AMPLIAR MAGIA ◆ TALENTO 1

DRUIDA | MANUSEIO | METAMÁGICO

Você manipula a energia de sua magia, propagando-a para afetar uma área mais ampla. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia que possui uma área de cone, explosão ou linha e não possui uma duração, aumente a área dessa magia. Acrescente 1,5 metros ao raio de uma explosão que normalmente tenha um raio de pelo menos 3 metros (uma explosão com raio menor não é

EXEMPLO DE DRUIDA

Druida Selvagem

Assumindo s formas de criaturas perigosas, você luta com uma intensidade feral. Embora confie em seus instintos, você pode desconfiar dos maneirismos da sociedade educada.

ATRIBUTOS
Priorize Sabedoria e Força para que possa conjurar magias e entrar em combate corpo a corpo. Você também precisa de Destreza e Constituição para aprimorar suas defesas e capacidade de sobrevivência.

PERÍCIAS
Acrobatismo, Atletismo, Intimidação, Natureza

ORDEM
Selvagens

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES
Controlar Forma (4º), Aspecto de Inseto (6º), Forma Altaneira (8º), Aspecto de Planta (10º), Aspecto de Monstruosidade (16º)

MAGIAS PREPARADAS
1º *curar, presa mágica;* **Truques Mágicos** *detectar magia, emaranhapé, intuir direção, luzes dançantes, produzir chama*

afetada). Adicione 1,5 metros ao comprimento de um cone ou linha que normalmente tenha 4,5 metros ou menos, e adicione 3 metros ao comprimento de um cone ou linha maior que isso.

ASPECTO SELVAGEM — TALENTO 1
DRUIDA

Pré-requisitos ordem dos selvagens

Você é uno com os ermos, sempre mudando e adaptando-se a qualquer desafio. Você recebe a magia de ordem *aspecto selvagem*, que lhe permite se transformar em uma grande variedade de formas que pode ser expandida com talentos de druida.

COMPANHEIRO ANIMAL — TALENTO 1
DRUIDA

Pré-requisitos ordem dos animais

Você recebe o serviço de um companheiro animal jovem que o acompanha em aventuras e obedece a seus comandos simples da melhor forma possível para as capacidades dele. Veja Companheiros Animais na página 214 para mais informações.

FAMILIAR LESHY — TALENTO 1
DRUIDA

Pré-requisitos ordem da folha

Você recebe um familiar leshy, uma planta Minúscula que incorpora um dos muitos espíritos da natureza. Exceto por assumir a forma de uma planta em vez da forma de um animal, este familiar utiliza todas as mesmas regras que outros familiares (detalhadas na página 217).

MAGIA DE ALCANCE ◆ — TALENTO 1
CONCENTRAÇÃO | DRUIDA | METAMÁGICO

Você amplia o alcance de sua magia. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia que possui um alcance, aumente o alcance dessa magia em 9 metros. Como padrão para aumentar alcances de magias, se a magia normalmente tiver um alcance de toque, você amplia seu alcance para 9 metros.

NASCIDO DA TEMPESTADE — TALENTO 1
DRUIDA

Pré-requisitos ordem da tempestade

Você está em casa nos ermos, regozijando-se no poder da natureza liberta. Você não sofre penalidades de circunstância causadas pelo clima em ataques de magia à distância ou testes de Percepção, e suas magias com alvos não exigem um teste simples para obterem sucesso contra um alvo ocultado por efeitos climáticos(como névoa).

2º NÍVEL

CHAMADO DOS ERMOS — TALENTO 2
DRUIDA

Você chama as criaturas da natureza para lhe ajudar. Você pode gastar 10 minutos comungando com a natureza para substituir uma das magias que tenha preparada em um de seus espaços de magia de druida por uma magia *convocar animal* ou *convocar plantas e fungos* do mesmo nível.

EXPLORADOR DE ORDEM — TALENTO 2
DRUIDA

Você aprendeu os segredos de outra ordem druídica, passando pelos ritos de iniciação exigidos e obtendo acesso

a seus segredos. Escolha uma ordem diferente da sua. Você recebe um talento de 1º nível que possui essa ordem como pré-requisito e se torna um membro dessa ordem para o propósito de atender a pré-requisitos de talentos. Se cometer atos anátemas à sua nova ordem, você perde todos os talentos e habilidades dessa nova ordem, mas retém seus outros talentos e habilidades de druida. Você não recebe quaisquer outros benefícios da ordem que escolher.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você deve escolher uma ordem diferente da sua.

FAMILIAR MELHORADO — TALENTO 2

DRUIDA

Pré-requisitos um familiar

Você infunde seu familiar com mais energia primal, aumentando as habilidades dele. Você pode selecionar quatro habilidades de familiar ou de mestre por dia, em vez de apenas duas.

RESISTÊNCIA A VENENO — TALENTO 2

DRUIDA

Sua afinidade com o mundo natural lhe concede proteção contra alguns de seus perigos. Você adquire resistência a veneno igual à metade de seu nível, e recebe +1 de bônus de estado em jogadas de salvamento contra venenos.

4º NÍVEL

COMPANHEIRO ANIMAL MADURO — TALENTO 4

DRUIDA

Pré-requisitos Companheiro Animal

Seu companheiro animal cresce, tornando-se um companheiro animal maduro e recebendo capacidades adicionais. Veja as regras para companheiros animais na página 214 para mais informações. Seu companheiro animal é mais bem treinado que a maioria. Durante um encontro, mesmo se você não usar a ação Comandar um Animal, seu companheiro animal ainda pode usar 1 ação em seu turno nessa rodada para Andar ou Golpear.

CONTROLAR FORMA ◆ — TALENTO 4

DRUIDA | MANUSEIO | METAMÁGICO

Pré-requisitos Força 14, Aspecto Selvagem

Com cuidado e esforço adicional, você pode assumir uma forma alternativa por um maior período de tempo. Se a sua próxima ação for conjurar *aspecto selvagem*, o nível de *aspecto selvagem* é inferior ao normal em 2 (mínimo 1º nível), mas você pode permanecer transformado por até 1 hora ou pela duração listada (o que for maior). Você ainda pode dispensar a forma a qualquer momento, conforme permitido pela magia.

DESLOCAMENTO DA FLORESTA — TALENTO 4

DRUIDA

Pré-requisitos ordem da folha

Você sempre encontra um caminho, quase como se a folhagem se abrisse diante de você. Você ignora qualquer terreno difícil causado por plantas (como arbustos, matagal e vinhas). Mesmo plantas manipuladas por magia não impedem seu progresso.

MAGIA DE ORDEM — TALENTO 4

DRUIDA

Pré-requisitos Explorador de Ordem

Você se aprofundou ainda mais no aprendizado de uma nova ordem, obtendo acesso a uma valiosa magia de ordem. Escolha uma ordem previamente selecionada com Explorador de Ordem. Você recebe a magia de ordem inicial dessa ordem.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você deve escolher uma ordem diferente previamente selecionada com Explorador de Ordem.

MIL FACES — TALENTO 4

DRUIDA

Pré-requisitos Aspecto Selvagem

TALENTOS DE DRUIDA

Utilize esta tabela quando precisar conferir um talento de druida pelo nome em vez do nível.

Talento	Nível
Ampliar Magia	1
Aspecto Altaneiro	8
Aspecto de Dinossauro	8
Aspecto de Dragão	12
Aspecto de Elemental	10
Aspecto de Inseto	6
Aspecto de Monstruosidade	16
Aspecto de Planta	10
Aspecto Selvagem	1
Chamado dos Ermos	2
Companheiro Animal Maduro	4
Companheiro Especializado	14
Companheiro Incrível	8
Concentração Sem Esforço	16
Conduíte de Linha de Ley	20
Conjuração Consistente	6
Controlar Forma	4
Controlar Forma Perfeitamente	18
Convocações Primais	12
Convocador de Fadas	8
Deslocamento da Floresta	4
Empatia Verde	6
Energia Avassaladora	10
Explorador de Ordem	2
Familiar Leshy	1
Familiar Melhorado	2
Foco Primal	12
Invocador de Ventos	8
Invocar Desastre	18
Lado a Lado	10
Língua Verde	12
Magia de Alcance	1
Magia de Ordem	4
Manancial Primal	18
Metamorfo Verdadeiro	20
Metamorfose Verdejante	14
Mil Faces	4
Nascido da Tempestade	1
Natureza Atemporal	14
Poder do Hierofante	20
Resistência a Veneno	2
Retribuição da Tempestade	6
Silvados Empaladores	16
Transformação Curativa	10

EXEMPLO DE DRUIDA

Druida da Tempestade

Você recorre ao poder da natureza para lançar relâmpagos, intensos efeitos climáticos e magias elementais.

ATRIBUTOS

Priorize Sabedoria. Você geralmente se mantém à distância, portanto, tenha uma Destreza alta. Você pode escolher focar mais em sua saúde com Constituição ou ser mais bem informado e perito com Inteligência.

PERÍCIAS

Acrobatismo, Medicina, Natureza, Sobrevivência

ORDEM

Tempestade

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES

Ampliar Magia (1º), Retribuição da Tempestade (6º), Invocador de Ventos (8º), Foco Primal (12º), Invocar Desastre (18º)

MAGIAS PREPARADAS

1º *lufada de vento, mãos flamejantes;* **Truques Mágicos** *arco elétrico, detectar magia, intuir direção, luz, raio de gelo*

Sua forma é tão mutável quando o clima, mudando para atender aos seus caprichos. Você adiciona as formas listadas em *forma de humanoide* à sua lista de *aspecto selvagem*.

6º NÍVEL

ASPECTO DE INSETO — TALENTO 6

DRUIDA

Pré-requisitos Aspecto Selvagem

Sua compreensão da vida se expande, permitindo-o imitar uma maior gama de criaturas. Acrescente as formas de *forma de inseto* à sua lista de *aspecto selvagem*. Sempre que usar *aspecto selvagem* para polimorfar para uma forma de inseto não voadora listada em *forma de inseto*, a duração é 24 horas em vez de 10 minutos.

CONJURAÇÃO CONSISTENTE — TALENTO 6

DRUIDA

Confiante em sua técnica, você não perde a concentração facilmente quando Conjura uma Magia. Se uma reação fosse interromper sua ação de conjuração, faça um teste simples CD 15. Se obtiver sucesso, sua ação não é interrompida.

EMPATIA VERDE — TALENTO 6

DRUIDA

Pré-requisitos ordem da folha

Você pode se comunicar com plantas em um nível básico, utilizando Diplomacia para Impressioná-las e para fazer Pedidos simples a elas. Tipicamente, plantas que não sejam criaturas são incapazes de atender à maioria dos pedidos a menos que você tenha acesso a magias como *falar com plantas*. Devido à sua afiliação à ordem da folha, as plantas sentem que você as apoia, fazendo com que você receba +2 de bônus de circunstância em seu teste para Impressionar uma planta utilizando Empatia Verde.

RETRIBUIÇÃO DA TEMPESTADE — TALENTO 6

DRUIDA | MANUSEIO | METAMÁGICO

Pré-requisitos ordem da tempestade, magia de ordem *surto da tempestade*

Acionamento Um oponente adjacente a você o atinge com um acerto crítico com uma arma corpo a corpo ou ataque desarmado corpo a corpo.

Requerimentos Você tem pelo menos 1 Ponto de Foco disponível.

Você irrompe em uma explosão de tempestade furiosa na direção da criatura que o feriu. Você pode conjurar *surto de tempestade* no oponente acionador e empurrá-lo, afastando-o 1,5 metros de você se ele falhar no salvamento de Reflexos, ou 3 metros se ele falhar criticamente. Este é um movimento forçado.

8º NÍVEL

ASPECTO ALTANEIRO — TALENTO 8

DRUIDA

Pré-requisitos Aspecto Selvagem

Asas o libertam dos grilhões do chão. Acrescente as formas de *forma aérea* à sua lista de *aspecto selvagem*. Se possuir Aspecto de Inseto, você também acrescenta a forma de vespa à sua lista de *aspecto selvagem*. Se possuir Aspecto de Dinossauro, você também acrescenta a forma de pterossauro à sua lista de *aspecto selvagem*. Sempre que usar *aspecto selvagem* para assumir uma

forma que concede um modificador de Acrobatismo específico, você recebe +1 de bônus de estado em seus testes de Acrobatismo.

ASPECTO DE DINOSSAURO — TALENTO 8

DRUIDA

Pré-requisitos Aspecto Selvagem

Você dominou o formato de dinossauros ferozes. Acrescente as formas de *forma de dinossauro* à sua lista de *aspecto selvagem*. Sempre que usar *aspecto selvagem* para assumir uma forma que concede um modificador de Atletismo específico, você recebe +1 de bônus de estado em seus testes de Atletismo.

COMPANHEIRO INCRÍVEL — TALENTO 8

DRUIDA

Pré-requisitos Companheiro Animal Maduro

Seu companheiro animal continua a crescer e a se desenvolver. Ele se torna um companheiro animal ágil ou selvagem (à sua escolha), recebendo capacidades adicionais determinadas pelo tipo de companheiro (página 214).

CONVOCADOR DE FADAS — TALENTO 8

DRUIDA

Você aprendeu alguns dos truques usados pelas fadas para manipular magia primal criando ilusões e trapaças. Adicione *cena ilusória*, *disfarce ilusório*, *objeto ilusório* e *véu* à sua lista de magias como magias primais.

INVOCADOR DE VENTOS — TALENTO 8

DRUIDA

Pré-requisitos ordem da tempestade

Você ordena os ventos para que o ergam e o carreguem pelo ar. Você recebe a magia de ordem *voo dos ventos tempestuosos*. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

10º NÍVEL

ASPECTO DE ELEMENTAL — TALENTO 10

DRUIDA

Pré-requisitos Aspecto Selvagem

Você compreende tanto os elementos fundamentais da natureza que é capaz de imbuí-los em seu corpo, manifestando-se como uma personificação desses elementos. Acrescente as formas de *forma de elemental* à sua lista de *aspecto selvagem*. Sempre que estiver polimorfado em outra forma usando *aspecto selvagem*, você adquire resistência 5 a fogo.

ASPECTO DE PLANTA — TALENTO 10

DRUIDA

Pré-requisitos ordem da folha ou Aspecto Selvagem

Você assume a forma de uma criatura planta. Acrescente as formas de *forma de planta* à sua lista de *aspecto selvagem*; se não possuir *aspecto selvagem*, em vez disso você pode conjurar *forma de planta* uma vez por dia, elevada ao maior nível de magia que seja capaz de conjurar. Sempre que estiver polimorfado em outra forma usando *aspecto selvagem*, você adquire resistência 5 a veneno.

ENERGIA AVASSALADORA ◆ — TALENTO 10

DRUIDA | MANUSEIO | METAMÁGICO

Com um gesto complexo, você recorre ao poder primal de sua magia para superar as resistências de inimigos. Se a sua próxima

EXEMPLO DE DRUIDA

Druida da Folha

Você é um zelador cuidadoso sintonizado com o mundo natural e a magia da vida. Uma pequena planta chamada de leshy o acompanha.

ATRIBUTOS
Priorize Sabedoria. Coloque Destreza e Constituição para aumentar suas defesas, e Carisma para ser mais diplomático – ou Força, se pretender causar mais dano em corpo a corpo.

PERÍCIAS
Diplomacia, Medicina, Natureza, Sobrevivência

ORDEM
Folha

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES
Chamado dos Ermos (2º), Deslocamento da Floresta (4º), Empatia Verde (6º), Aspecto de Planta (10º), Língua Verde (12º)

MAGIAS PREPARADAS
1º *curar, convocar plantas e fungos;* **Truques Mágicos** *detectar magia, emaranhapé, estabilizar, intuir direção, luz*

ação for Conjurar uma Magia, essa magia ignora um valor igual ao seu nível de personagem da resistência do alvo contra dano de ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico. Isto se aplica a todo dano causado pela magia, incluindo dano persistente e qualquer dano causado por algum efeito contínuo (como da muralha criada por *muralha de fogo*). As imunidades de uma criatura não são afetadas.

LADO A LADO — TALENTO 10
DRUIDA

Pré-requisitos Companheiro Animal

Você e seu companheiro animal lutam em sincronia, distraindo seus adversários e tirando seu equilíbrio. Sempre que você e seu companheiro animal estiverem adjacentes ao mesmo adversário, ambos o flanqueiam independentemente de suas posições.

TRANSFORMAÇÃO CURATIVA ◆ — TALENTO 10
DRUIDA | METAMÁGICO

Você canaliza a magia de metamorfose para fechar ferimentos e sarar lesões. Se a sua próxima ação for conjurar uma magia de polimorfia que não seja um truque mágico e que mire apenas uma criatura, sua magia de polimorfia também restaura 1d6 Pontos de Vida por nível a essa criatura. Este é um efeito de cura.

12º NÍVEL

ASPECTO DE DRAGÃO — TALENTO 12
DRUIDA

Pré-requisitos Forma Altaneira

Você pode assumir a forma de algumas das criaturas mais temíveis do mundo. Acrescente as formas de *forma de dragão* à sua lista de *aspecto selvagem*. Sempre que estiver polimorfado em outra forma usando *aspecto selvagem*, você adquire resistência 5 a ácido, eletricidade, fogo, frio ou veneno (à sua escolha).

CONVOCAÇÕES PRIMAIS — TALENTO 12
DRUIDA

Pré-requisitos Chamado dos Ermos

Sempre que convocar um aliado, você pode potencializá-lo com o poder elemental da água, ar, fogo ou terra. Você recebe a magia de ordem *convocações primais*.

FOCO PRIMAL — TALENTO 12
DRUIDA

Sua conexão com a natureza é particularmente forte, e os espíritos da natureza se reúnem ao seu redor e o ajudam a recuperar seu foco. Se tiver gastado pelo menos 2 Pontos de Foco desde a última vez que Refocou, você recupera 2 Pontos de Foco ao Refocar (em vez de recuperar somente 1 ponto).

LÍNGUA VERDE — TALENTO 12
DRUIDA

Pré-requisitos Empatia Verde

Você compartilha uma afinidade especial com todos os seres verdes e vivos. Você (e seu familiar leshy, se possuir) está constantemente sob os efeitos de *falar com plantas*. A maioria das plantas que não sejam criaturas o reconhecem como um druida da ordem da folha e são amistosas a você.

Introdução
Ancestralidades & Biografias
Classes
Perícias
Talentos
Equipamentos
Magias
Era dos Presságios Perdidos
Regras do Jogo
Mestrando
Tesouros & Manufatura
Apêndice

14º NÍVEL

COMPANHEIRO ESPECIALIZADO — TALENTO 14

DRUIDA

Pré-requisitos Companheiro Incrível

Seu companheiro animal continua a crescer em poder e habilidade, e agora é astuto o suficiente para se tornar especializado. Seu companheiro animal recebe uma especialização à sua escolha. (Veja a seção Companheiro Animal, na página 214).

Especial Você pode selecionar este talento até três vezes. Cada vez que o fizer, adicione uma especialização diferente ao seu companheiro

METAMORFOSE VERDEJANTE — TALENTO 14

DRUIDA

Pré-requisitos ordem da folha

Você se transforma em uma versão planta de si mesmo. Você adquire o traço planta e perde qualquer traço inapropriado para sua nova forma (tipicamente humanoide para um PJ, e possivelmente animal ou fungo). Você pode mudar entre uma forma que se parece bastante com a sua antiga aparência para uma árvore ou qualquer outra planta que não seja uma criatura como uma ação única que possui o traço de concentração. Isto tem o mesmo efeito que *aspecto de árvore*, exceto que você pode se transformar em qualquer tipo de planta que não seja uma criatura e sua CA é 30.

Se descansar por 10 minutos enquanto está transformado em uma planta que não seja uma criatura durante horas do dia sob luz solar direta, você recupera metade de seus Pontos de Vida máximos. Se passar o resto do dia descansando desta forma, você restaura seus Pontos de Vida máximos e remove todas as condições não-permanentes de desajeitado, drenado, enfraquecido e estupefato, assim como todos os venenos e doenças de 19º nível ou inferior.

NATUREZA ATEMPORAL — TALENTO 14

DRUIDA

Com a magia primal sustentando-o, você para de envelhecer. O grande fluxo de energia primal lhe concede +2 de bônus de estado em salvamentos contra doenças e magias primais.

16º NÍVEL

ASPECTO DE MONSTRUOSIDADE — TALENTO 16

DRUIDA

Pré-requisitos Aspecto Selvagem

Você pode se transformar em uma poderosa criatura mágica. Acrescente as formas de serpente marinha e verme púrpura listadas em *forma de monstruosidade* à sua lista de *aspecto selvagem*. Se possuir Forma Altaneira, acrescente a forma de fênix listada em *forma aérea* à sua lista de *aspecto selvagem*.

CONCENTRAÇÃO SEM ESFORÇO ◇ — TALENTO 16

DRUIDA

Acionamento Seu turno começa.

Você pode sustentar uma magia com pouco mais do que um pensamento. Você imediatamente recebe os efeitos da ação Sustentar uma Magia, permitindo-lhe prolongar a duração de uma de suas magias de druida ativas.

SILVADOS EMPALADORES — TALENTO 16

DRUIDA

Pré-requisitos ordem da folha

Você pode preencher uma área com silvados devastadores que empalam e impedem seus adversários. Você recebe a magia de ordem *silvados empaladores*. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

18º NÍVEL

CONTROLAR FORMA PERFEITAMENTE — TALENTO 18

DRUIDA

Pré-requisitos Força 18, Controlar Forma

Graças à magia e memória muscular, você pode permanecer em formas alternativas indefinidamente – talvez tenha até mesmo esquecido sua forma original. Quando usar Controlar Forma, em vez de durar 1 hora, o *aspecto selvagem* é permanente até você Dispensá-lo.

INVOCAR DESASTRE — TALENTO 18

DRUIDA

Pré-requisitos Invocador de Ventos

Você pode invocar a fúria da natureza sobre seus adversários. Você recebe a magia de ordem *senhor da tempestade*. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

MANANCIAL PRIMAL — TALENTO 18

DRUIDA

Pré-requisitos Foco Primal

Seu reservatório de Pontos de Foco é um manancial profundo. Se tiver gastado pelo menos 3 Pontos de Foco desde a última vez que Refocou, você recupera 3 Pontos de Foco ao Refocar (em vez de recuperar somente 1 ponto).

20º NÍVEL

CONDUÍTE DE LINHA DE LEY ◆ — TALENTO 20

CONCENTRAÇÃO | DRUIDA | MANUSEIO | METAMÁGICO

Frequência uma vez por minuto

Você pode tocar as linhas de ley do mundo para conjurar suas magias sem esforço. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia de 5º nível ou inferior que não possua duração, você não gasta a magia preparada ao conjurá-la.

METAMORFO VERDADEIRO ◆◆ — TALENTO 20

CONCENTRAÇÃO | DRUIDA

Pré-requisitos Aspecto de Dragão, Aspecto Selvagem

Você transcende as limitações do corpo. Enquanto estiver sob os efeitos de *aspecto selvagem*, você pode se transformar em qualquer outra forma em sua lista de *aspecto selvagem*; se as durações das formas forem diferentes, utilize a mais curta entre as duas.

Uma vez por dia, você pode se transformar em um kaiju com os efeitos de *encarnação da natureza*; se possuir Aspecto de Planta, em vez disso você pode se transformar na criatura homem verde.

PODER DO HIEROFANTE — TALENTO 20

DRUIDA

Pré-requisitos hierofante primal

Você se entrelaçou ao mundo natural e o poder completo dele flui através de seu corpo. Você recebe um espaço de magia adicional de 10º nível.

Feiticeiro

Você não escolheu se tornar um conjurador — você nasceu assim. A magia corre em seu sangue, seja porque uma divindade marcou um de seus ancestrais, porque um antepassado comungou com uma criatura primal ou porque um poderoso ritual ocultista influenciou sua linhagem. Autorreflexão e estudo lhe permitem refinar suas habilidades mágicas inerentes e acessar novas habilidades mais poderosas. Entretanto, o poder em seu sangue carrega um risco e você constantemente enfrenta a escolha de se erguer como um mestre conjurador ou sucumbir à destruição.

ATRIBUTO CHAVE

CARISMA
No 1º nível, sua classe lhe concede uma melhoria de atributo em Carisma.

PONTOS DE VIDA

6 mais seu modificador de Constituição
No 1º nível e a cada nível subsequente, você acrescenta essa quantidade ao seu valor máximo de PV.

DURANTE ENCONTROS DE COMBATE...

Você usa suas magias para ferir seus inimigos, influenciar suas mentes e impedir seus movimentos. Você pode ser vulnerável demais para entrar em combate corpo a corpo ou pode possuir uma linhagem que o conceda habilidades para se virar em uma peleja. Embora sua magia seja poderosa, você também recorre a truques mágicos para conservar suas melhores magias — ou após usar todas.

DURANTE ENCONTROS SOCIAIS...

Seu carisma natural lhe torna habilidoso em interagir com as pessoas.

ENQUANTO EXPLORA...

Você detecta a magia ao seu redor, encontra tesouros e alerta seu grupo sobre armadilhas mágicas. Quando o grupo encontra mistérios ou problemas relacionados à sua linhagem, você tenta solucioná-los.

EM RECESSO...

Você cria itens mágicos ou escreve pergaminhos. Sua linhagem pode levá-lo a pesquisar sua ancestralidade ou associar-se a pessoas ou criaturas afiliadas a ela.

VOCÊ PODE...

- Possuir um forte espírito independente e, seja aceitando ou rejeitando sua herança mágica, desejar distinguir-se como um conjurador e indivíduo único.
- Ver sua linhagem com uma mistura de fascínio e medo — qualquer sentimento entre uma aceitação sincera e uma rejeição veemente.
- Recorrer a itens mágicos, como pergaminhos e varinhas, para suplementar sua seleção limitada de magias.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- Maravilham-se com sua habilidade de criar magia do nada e veem suas habilidades com igual admiração e desconfiança.
- O consideram menos dedicado do que magos estudiosos, clérigos devotados e outros praticantes de magia, já que seus poderes surgem naturalmente.
- Pressupõem que você é imprevisível e caótico como a magia que carrega, mesmo que sua personalidade prove o contrário.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe as graduações de proficiência listadas nas estatísticas a seguir. Você é destreinado em qualquer estatística não listada a menos que receba alguma graduação de proficiência melhor de outra forma.

PERCEPÇÃO

Treinado em Percepção

JOGADAS DE SALVAMENTO

Treinado em Fortitude
Treinado em Reflexos
Especialista em Vontade

PERÍCIAS

Treinado em uma ou mais perícias determinadas por sua linhagem
Treinado em uma quantidade de perícias adicionais igual a 2 mais seu modificador de Inteligência

ATAQUES

Treinado em armas simples
Treinado em ataques desarmados

DEFESAS

Destreinado em todas as armaduras
Treinado em defesa sem armadura

MAGIAS

Treinado em ataques de magias de sua tradição de magia, conforme indicado por sua linhagem
Treinado em CDs de magias de sua tradição de magia, conforme indicado por sua linhagem

TABELA 3–12: PROGRESSÃO DE FEITICEIRO

Seu Nível	Característica da Classe
1	Ancestralidade e biografia, conjuração de feiticeiro, linhagem, proficiências iniciais, repertório de magias
2	Talento de feiticeiro, talento de perícia
3	Incremento de perícia, magias de 2º nível, magias emblemáticas, talento geral
4	Talento de feiticeiro, talento de perícia
5	Fortitude mágica, incremento de perícia, magias de 3º nível, melhorias de atributo, talento de ancestralidade
6	Talento de feiticeiro, talento de perícia
7	Conjurador especialista, incremento de perícia, magias de 4º nível, talento geral
8	Talento de feiticeiro, talento de perícia
9	Incremento de perícia, magias de 5º nível, reflexos rápidos, talento de ancestralidade
10	Melhorias de atributo, talento de feiticeiro, talento de perícia
11	Especialidade em armas simples, incremento de perícia, magias de 6º nível, prontidão, talento geral
12	Talento de feiticeiro, talento de perícia
13	Especialização em armas, incremento de perícia, magias de 7º nível, robes defensivos, talento de ancestralidade
14	Talento de feiticeiro, talento de perícia
15	Conjurador mestre, incremento de perícia, magias de 8º nível, melhorias de atributo, talento geral
16	Talento de feiticeiro, talento de perícia
17	Incremento de perícia, magias de 9º nível, talento de ancestralidade
18	Talento de feiticeiro, talento de perícia
19	Conjurador lendário, exemplar de linhagem, incremento de perícia, talento geral
20	Melhorias de atributo, talento de feiticeiro, talento de perícia

Características de Classe

Você recebe as habilidades a seguir como um feiticeiro. Habilidades recebidas em níveis superiores indicam os níveis em que você as recebe ao lado de seus nomes.

ANCESTRALIDADE E BIOGRAFIA

Além das habilidades fornecidas por sua classe no 1º nível, você possui os benefícios da ancestralidade e biografia selecionadas, conforme descrito no Capítulo 2.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe proficiências que representam seu treinamento básico. Estas proficiências são listadas no início desta classe.

CONJURAÇÃO DE FEITICEIRO

Sua linhagem lhe fornece um poder mágico incrível. Você pode conjurar magias usando a atividade Conjurar uma Magia e pode providenciar componentes materiais, somáticos e verbais quando conjurar magias (veja Conjurando Magias, na página 302). Por ser um feiticeiro, normalmente você pode substituir componentes materiais por componentes somáticos, de forma que não precisa usar uma bolsa de componentes de magia.

A cada dia, você pode conjurar até três magias de 1º nível. Você deve conhecer as magias para conjurá-las, e as aprende através da característica de classe repertório de magias. A quantidade de magias que você pode conjurar por dia é chamada de espaços de magia.

Conforme avança de nível como feiticeiro, sua quantidade de magias por dia aumenta, assim como o maior nível de magia que você é capaz de conjurar através de seus espaços de magia, conforme mostrado na Tabela 3–13: Magias de Feiticeiro por Dia na página 143.

Algumas de suas magias exigem que você faça uma rolagem de ataque de magia para determinar sua efetividade, enquanto outras fazem com que seus inimigos rolem contra sua CD de magia (tipicamente ao tentar uma jogada de salvamento). Como seu atributo chave é Carisma, suas rolagens de ataque de magia e CDs de magias utilizam seu modificador de Carisma. Detalhes sobre como calcular estas estatísticas aparecem na página 447.

Elevar Magias

Quando receber espaços de magia de 2º nível e superiores, você pode preencher estes espaços com versões mais fortes de magias de níveis inferiores. Isto aumenta o nível da magia para corresponder ao nível do espaço de magia usado. Para elevar uma magia para um determinado nível, você deve possuir pelo menos uma magia em seu repertório de magias do nível de magia desejado. Muitas magias possuem aprimoramentos específicos quando são elevadas para determinados níveis (página 299). A característica de classe magias emblemáticas lhe permite elevar determinadas magias livremente.

Truques Mágicos

Um truque mágico é um tipo especial de magia que não usa espaços de magia. Você pode conjurar um truque mágico à vontade, qualquer quantidade de vezes por dia. Um truque mágico sempre é automaticamente elevado à metade de seu nível de personagem arredondada para cima — isto normalmente é igual ao maior nível de magia que você é capaz de conjurar como um feiticeiro. Por exemplo: como um feiticeiro de 1º nível, seus truques mágicos são magias de 1º nível, enquanto que, como um feiticeiro de 5º nível, seus truques mágicos são magias de 3º nível.

REPERTÓRIO DE MAGIAS

A coleção de magias que você pode conjurar é chamada de repertório de magias. No 1º nível, você aprende duas magias de 1º nível e quatro truques mágicos à sua escolha, assim como uma magia e um truque mágico adicionais de sua linhagem (página 143). Você escolhe estas magias e truques dentre as magias comuns da lista de magias correspondente à tradição de sua linhagem ou dentre outras magias dessa tradição às quais tenha acesso. Você pode conjurar qualquer magia de seu repertório de magias usando um espaço de magia do nível de magia apropriado.

Conforme avança de nível, você adiciona magias a este repertório de magias. Para cada espaço de magia recebido (veja a Tabela 3–13), você adiciona uma magia do mesmo nível ao seu repertório de magias. Quando você obtém acesso a um novo nível de magias, sua primeira nova magia é sempre a magia concedida de sua linhagem, embora as outras magias

TABELA 3–13: MAGIAS DE FEITICEIRO POR DIA

Seu		Nível de Magia									
Nível	**Truques Mágicos**	**1º**	**2º**	**3º**	**4º**	**5º**	**6º**	**7º**	**8º**	**9º**	**10º**
1	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	4	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	4	3	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	4	4	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	4	4	3	–	–	–	–	–	–	–
6	5	4	4	4	–	–	–	–	–	–	–
7	5	4	4	4	3	–	–	–	–	–	–
8	5	4	4	4	4	–	–	–	–	–	–
9	5	4	4	4	4	3	–	–	–	–	–
10	5	4	4	4	4	4	–	–	–	–	–
11	5	4	4	4	4	4	3	–	–	–	–
12	5	4	4	4	4	4	4	–	–	–	–
13	5	4	4	4	4	4	4	3	–	–	–
14	5	4	4	4	4	4	4	4	–	–	–
15	5	4	4	4	4	4	4	4	3	–	–
16	5	4	4	4	4	4	4	4	4	–	–
17	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	–
18	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	–
19	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1*
20	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1*

* A característica de classe exemplar de linhagem lhe concede um espaço de magia de 10º nível que funciona diferente dos outros espaços de magia.

recebidas sejam escolhidas normalmente. No 2º nível, você seleciona outra magia de 1º nível; no 3º nível, você recebe uma nova magia concedida de sua linhagem e seleciona duas magias de 2º nível, e assim por diante. Quando adicionar magias ao seu repertório, você pode decidir adicionar uma versão de nível superior de uma magia que já possua para que possa conjurar uma versão elevada dessa magia.

Embora os receba na mesma quantidade, seus espaços de magia e as magias em seu repertório são valores separados. Um talento ou outra habilidade que adicione uma magia ao seu repertório de magias não lhe concede um espaço de magia e vice-versa.

Trocando Magias em Seu Repertório

Conforme ganha novas magias em seu repertório, você pode substituir algumas das magias que aprendeu anteriormente. Cada vez que ganhar um nível e aprender novas magias, você pode trocar uma de suas magias antigas por uma magia diferente do mesmo nível. Esta magia pode ser um truque mágico, mas você não pode trocar magias concedidas por sua linhagem. Você também pode trocar magias ao retreinar durante seu recesso (página 481).

LINHAGEM

Escolha uma linhagem que lhe concede seu talento de conjuração. Esta escolha determina o tipo de magias que você conjura, a lista de magias que podem ser escolhidas, algumas magias adicionais conhecidas e perícias treinadas adicionais. Você também recebe Pontos de Foco e magias de foco especiais baseadas em sua linhagem. As linhagens apresentadas neste livro são as seguintes:

Aberrante: Uma influência estranha e desconhecida lhe disponibiliza magias ocultistas.

Angelical: A graça sagrada confere magias divinas a você.

Bruxa: A praga de uma bruxa lhe proporciona magias ocultistas.

Demoníaca: Uma corrupção pecaminosa lhe oferece magias divinas.

Diabólica: Um elo com diabos lhe outorga magias divinas.

Dracônica: O sangue de dragões lhe fornece magias arcanas.

Elemental: O poder dos elementos se manifesta em você através de magias primais.

Fada: A influência das fadas lhe agracia com magias primais.

Imperial: Um poder antigo lhe agracia com magias arcanas.

Morta-Viva: O toque da morte lhe revela magias divinas.

Veja linhagens na página 145 para mais informações.

TALENTOS DE FEITICEIRO 2º

No 2º nível e a cada nível par subsequente, você recebe um talento de classe de feiticeiro. Os talentos de classe de feiticeiro são descritos a partir da página 148.

TALENTOS DE PERÍCIA 2º

No 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um talento de perícia. Talentos de perícia podem ser encontrados no Capítulo 5 e possuem o traço perícia. Você deve possuir uma graduação de proficiência treinado ou melhor na perícia correspondente para selecionar um talento de perícia.

INCREMENTOS DE PERÍCIA 3º

No 3º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um incremento de perícia. Você pode usar este incremento para aumentar sua graduação de proficiência para treinado em uma perícia na qual seja destreinado ou para aumentar sua graduação de proficiência para especialista em uma perícia na qual já seja treinado.

OS ABENÇOADOS E OS CONDENADOS

Muitas linhagens são ligadas a determinados tipos de criaturas, e as reputações dessas criaturas influenciam a maneira que as pessoas o veem. Se tiver o sangue de demônios, as pessoas podem lhe temer; por outro lado, pessoas de fés bondosas podem assumir que seu sangue angelical os coloca ao lado delas. Estes preconceitos não são necessariamente verdade, e certamente você pode utilizar poderes demoníacos ou infernais para fazer o bem. Ter uma linhagem ligada a criaturas de uma determinada tendência não gera efeito em sua própria tendência a menos que você queira; sua magia não depende dessa fonte. Dito isso, muitos feiticeiros buscam criaturas ou organizações associadas com suas linhagens, o que pode expô-los às influências destas forças.

No 7º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para mestre em uma perícia na qual já seja especialista e, no 15º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para lendário em uma perícia na qual já seja mestre.

MAGIAS EMBLEMÁTICAS 3º

Sua experiência permite que você conjure algumas magias de forma mais flexível. Para cada nível de magia que tiver acesso, escolha uma magia desse nível como uma magia emblemática. Você não precisa aprender as versões elevadas de magias emblemáticas separadamente; em vez disso, você pode elevar estas magias livremente. Se tiver aprendido uma magia emblemática em um nível maior que o nível mínimo dessa magia, você também pode conjurar todas suas versões de níveis inferiores sem precisar aprendê-las separadamente. Se trocar uma magia emblemática, você pode escolher outra magia que conheça do mesmo nível para substituí-la como nova magia emblemática. Você também pode retreinar especificamente para tornar outra magia do mesmo nível como emblemática sem trocar quaisquer magias conhecidas; isto leva o mesmo tempo que retreinar uma magia normalmente.

TALENTOS GERAIS 3º

No 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você recebe um talento geral. Talentos gerais são listados no Capítulo 5.

FORTITUDE MÁGICA 5º

O poder mágico aprimorou a resiliência de seu corpo. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Fortitude aumenta para especialista.

MELHORIAS DE ATRIBUTO 5º

No 5º nível e a cada 5 níveis subsequentes, você melhora os valores de quatro atributos diferentes. Você pode usar estas melhorias de atributo para aumentar seus valores de atributo acima de 18 pontos. Incrementar um valor de atributo aumenta seu valor em 1 ponto se ele já for 18 ou maior, ou em 2 pontos se ele for menor que 18.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE 5º

Além do talento de ancestralidade recebido na criação do personagem, você recebe um talento de ancestralidade no 5º nível e a cada 4 níveis subsequentes. A lista de talentos de ancestralidade disponíveis para você pode ser encontrada na seção de sua ancestralidade no Capítulo 2.

CONJURADOR ESPECIALISTA 7º

Sua magia inerente responde de forma fácil e poderosa aos seus comados. Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias da tradição de sua linhagem aumentam para especialista.

REFLEXOS RÁPIDOS 9º

Seus reflexos são rápidos como um relâmpago. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Reflexos aumenta para especialista.

ESPECIALIDADE EM ARMAS SIMPLES 11º

Treinamento e magia aprimoraram suas técnicas com armas. Sua graduação de proficiência em armas simples aumenta para especialista.

PRONTIDÃO 11º

Você permanece alerta às ameaças ao seu redor. Sua graduação de proficiência em Percepção aumenta para especialista.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS 13º

Você aprendeu a infligir ferimentos graves com suas armas favoritas. Você causa 2 pontos de dano adicionais com armas e ataques desarmados nas quais é especialista. Este dano aumenta para 3 se você for mestre e para 4 se você for lendário.

ROBES DEFENSIVOS 13º

O fluxo da magia e seu treinamento defensivo se combinam para lhe ajudar a sair do caminho de um ataque. Sua graduação de proficiência em defesa sem armadura aumenta para especialista.

CONJURADOR MESTRE 15º

Você alcançou maestria sobre a magia que corre em seu sangue. Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias da tradição de sua linhagem aumentam para mestre.

CONJURADOR LENDÁRIO 19º

Você demonstra um talento prodigioso para conjuração. Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias da tradição de sua linhagem aumentam para lendário.

EXEMPLAR DE LINHAGEM 19º

Você aperfeiçoou a magia em sua linhagem. Adicione duas magias comuns de 10º nível da sua tradição ao seu repertório de magias. Você recebe um único espaço de magia de 10º nível que pode ser usado para conjurar uma dessas duas magias usando sua conjuração de feiticeiro. Ao contrário dos outros espaços de magia, você não recebe mais magias de 10º nível conforme avança de nível, e não pode usar espaços de 10º nível de magia junto com habilidades que lhe concederiam mais espaços de magias ou que lhe permitiriam conjurar magias sem gastar espaços de magia. Você pode selecionar o talento Perfeição de Linhagem para receber um segundo espaço de magia de 10º nível.

Linhagens

Escolha a linhagem que serve como fonte de seu poder. Ela possui grande influência em suas habilidades, determinando sua lista de magias, a tradição das magias que você pode conjurar e duas perícias treinadas.

Magias de Linhagem

Sua linhagem lhe concede algumas magias de linhagem, que são magias especiais disponíveis somente para seus membros.

Magias de linhagem são um tipo de magia de foco. Conjurar uma magia de foco custa 1 Ponto de Foco, e você adquire uma reserva de foco com 1 Ponto de Foco. Você reabastece sua reserva de foco durante suas preparações diárias e pode recuperar 1 Ponto de Foco ao gastar 10 minutos usando a atividade Refocar. Ao contrário de outros personagens, você não precisa fazer nada específico para Refocar, já que o poder do sangue que flui em suas veias reabastece sua reserva de foco naturalmente.

Magias de foco são automaticamente elevadas à metade de seu nível de personagem arredondada para cima, similarmente a truques mágicos. Magias de foco não exigem espaços de magia e você não pode conjurá-las usando espaços de magia. Alguns talentos podem conceder mais magias de foco e aumentar o tamanho de sua reserva de foco, embora ela nunca possa conter mais do que 3 Pontos de Foco. As regras completas para magias de foco são apresentadas a partir da página 300.

Como Ler uma Seção de Linhagem

A seção de cada linhagem contém as informações a seguir.

Lista de Magias Você usa esta tradição mágica e a lista de magias correspondente.

Perícias de Linhagem Você se torna treinado nas perícias listadas.

Magias Concedidas Você automaticamente adiciona as magias aqui listadas a seu repertório de magias, em adição às recebidas através de conjuração de feiticeiro. No 1º nível, você recebe um truque mágico e uma magia de 1º nível. Você aprende as outras magias da lista quando recebe a habilidade de conjurar magias de feiticeiro daquele nível.

Magias de Linhagem Você automaticamente recebe a magia de linhagem inicial no 1º nível e pode receber mais magias selecionando os talentos Linhagem Avançada e Linhagem Maior.

Mágica Sanguínea Sempre que conjurar uma magia de linhagem usando Pontos de Foco ou uma magia concedida de sua linhagem usando um espaço de magia, você recebe um efeito de mágica sanguínea. Se a mágica sanguínea oferecer uma escolha, você deve fazê-la antes de resolver a magia. O efeito de mágica sanguínea ocorre depois da resolução de quaisquer testes para os efeitos iniciais da magia. Quando usado contra um adversário, esse efeito somente é aplicado se o ataque da magia for bem-sucedido ou se o adversário falhar na jogada de salvamento dele. Se a magia afetar uma área, designe você mesmo ou uma criatura dentro dessa área como alvo do efeito da mágica sanguínea. Todas as referências a nível de magia usam o nível da magia conjurada.

Aberrante

Você ouve uma voz vinda das estrelas ou abaixo da terra. Antiga e desconhecida, esta influência alienígena pressiona sua mente.

Lista de Magias ocultista (página 311)

Perícias de Linhagem Intimidação, Ocultismo

Magias Concedidas truque mágico: *pasmar*; 1º: *ferrão de aranha*; 2º: *toque da idiotice*; 3º: *toque vampírico*; 4º: *confusão*; 5º: *tentáculos negros*; 6º: *enfraquecer mente*; 7º: *distorcer mente*; 8º: *dança incontrolável*; 9º: *canção incomensurável*

Magias de Linhagem inicial: *membros tentaculares*; avançada: *sussurros aberrantes*; maior: *anatomia inusitada*

EXEMPLO DE FEITICEIRO

Tocado-Pelas-Fadas

Seu sangue o liga à magia do Primeiro Mundo e às fadas extraterrenas. Como elas, você é caprichoso, cativante e difícil de convencer.

ATRIBUTOS
Aprimore seu Carisma primeiro. Uma boa Destreza, Constituição e Sabedoria garantem defesas sólidas.

PERÍCIAS
Diplomacia, Dissimulação, Furtividade, Natureza

LINHAGEM
Feérica

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES
Magia de Alcance (1º), Evolução Primal (4º), Linhagem Avançada (6º), Linhagem Maior (10º), Foco de Linhagem (12º)

MAGIAS PREPARADAS
1º *cativar, convocar fada, passos velozes;* **Truques Mágicos** *detectar magia, emaranhapé, luzes dançantes, pasmar, som fantasma*

Mágica Sanguínea Sussurros aberrantes protegem sua mente ou a mente de um alvo, concedendo-o +2 de bônus de estado em jogadas de salvamento de Vontade por 1 rodada.

ANGELICAL

Um de seus antepassados veio de um reino celestial, ou a devoção de seus ancestrais levou sua linhagem a ser abençoada.
Lista de Magias divina (página 309)
Perícias de Linhagem Diplomacia, Religião
Magias Concedidas truque mágico: *luz*; 1º: *curar*; 2º: *arma espiritual*; 3º: *luz abrasadora*; 4º: *ira divina*; 5º: *chuva de fogo*; 6º: *barreira de lâminas*; 7º: *decreto divino*; 8º: *aura divina*; 9º: *presciência*
Magias de Linhagem inicial: *auréola angelical*; avançada: *asas angelicais*; maior: *marca celestial*
Mágica Sanguínea Uma aura angelical protege você ou um alvo, concedendo +1 de bônus de estado em jogadas de salvamento por 1 rodada.

BRUXA

Uma bruxa amaldiçoou sua família há muito tempo, você descende de uma bruxa ou cambiante, e a corrupção amaldiçoada desse ser infesta seu sangue e alma.
Lista de Magias ocultista (página 311)
Perícias de Linhagem Dissimulação, Ocultismo
Magias Concedidas truque mágico: *pasmar*; 1º: *disfarce ilusório*; 2º: *toque da idiotice*; 3º: *cegueira*; 4º: *maldição do exilado*; 5º: *maldição do marinheiro*; 6º: *polimorfia perniciosa*; 7º: *distorcer mente*; 8º: *epidemia espiritual*; 9º: *inimizade da natureza*
Magias de Linhagem inicial: *bruxaria invejosa*; avançada: *fisionomia horrorosa*; maior: *você é meu*
Mágica Sanguínea Maldições rancorosas punem seus adversários. A primeira criatura que causar dano a você antes do final de seu próximo turno sofre 2 de dano mental por nível da magia e deve tentar um salvamento básico de Vontade.

DEMONÍACA

Demônios corrompem tudo que tocam. Um de seus ancestrais se tornou vítima da corrupção deles, e você carrega esse pesado fardo.
Lista de Magias divina (página 309)
Perícias de Linhagem Intimidação, Religião
Magias Concedidas truque mágico: *jorro ácido*; 1º: *medo*; 2º: *crescer*; 3º: *lentidão*; 4º: *ira divina*; 5º: *praga abissal*; 6º: *desintegrar*; 7º: *decreto divino*; 8º: *aura divina*; 9º: *implosão*
Magias de Linhagem inicial: *mandíbulas do glutão*; avançada: *pântano de preguiça*; maior: *ira abissal*
Mágica Sanguínea A corrupção do pecado enfraquece as defesas do alvo ou torna você mais imponente. O alvo sofre –1 de penalidade de estado na CA por 1 rodada ou você recebe +1 de bônus de estado em testes de Intimidação por 1 rodada.

DIABÓLICA

Diabos são malignos e possuem uma língua afiada, e um de seus ancestrais flertou com a escuridão ou fez um pacto infernal.
Lista de Magias divina (página 309)
Perícias de Linhagem Dissimulação, Religião
Magias Concedidas truque mágico: *produzir chama*; 1º: *cativar*; 2º: *esfera flamejante*; 3º: *subjugar*; 4º: *sugestão*; 5º: *desespero esmagador*; 6º: *visão verdadeira*; 7º: *decreto divino*; 8º: *aura divina*; 9º: *chuva de meteoros*

Magias de Linhagem inicial: *édito diabólico*; avançada: *abraçar o fosso*; maior: *erupção de fogo infernal*

Mágica Sanguínea Fogo infernal queima um alvo ou enche sua língua de mentiras. O alvo sofre 1 de dano de fogo por nível da magia (se ela já causar dano de fogo, combine este valor com o dano da magia antes de determinar fraquezas e resistências) ou você recebe +1 de bônus de estado em testes de Dissimulação por 1 rodada.

Dracônica

O sangue de dragões corre em suas veias. Estas bestas são temíveis em combate e habilidosas com magia.

Lista de Magias arcana (página 307)

Perícias de Linhagem Arcanismo, Intimidação

Magias Concedidas truque mágico: *escudo místico*; 1º: *golpe certo*; 2º: *resistir a energia*; 3º: *rapidez*; 4º: *imunidade a magia*; 5º: *muralha cromática*; 6º: *forma de dragão*; 7º: *máscara de terror*; 8º: *muralha prismática*; 9º: *presença avassaladora*

Magias de Linhagem inicial: *garras de dragão*; avançada: *sopro de dragão*; maior: *asas de dragão*

Mágica Sanguínea Escamas dracônicas crescem brevemente em você ou em um alvo, concedendo +1 de bônus de estado na CA em 1 rodada.

Tipo de Dragão

No 1º nível, escolha o tipo de dragão que influenciou sua linhagem. Você não pode trocar seu tipo de dragão posteriormente. Isto afeta o funcionamento de algumas de suas magias de linhagem. Os dragões metálicos bondosos e seus tipos de dano associados são bronze (eletricidade), cobre (ácido), latão (fogo), prata (frio) e ouro (fogo). Os dragões cromáticos malignos e seus tipos de dano associados são azul (eletricidade), branco (frio), negro (ácido), verde (veneno) e vermelho (fogo)

Elemental

Um ancestral gênio ou alguma outra influência elemental imbuiu seu sangue com um furor primal, afetando o funcionamento de suas magias de linhagem, as magias concedidas marcadas com um asterisco (*) e sua mágica sanguínea.

Lista de Magias primal (página 314)

Perícias de Linhagem Intimidação, Natureza

Magias Concedidas truque mágico: *produzir chama**; 1º: *mãos flamejantes**; 2º: *resistir a energia*; 3º: *bola de fogo**; 4º: *liberdade de movimento*; 5º: *forma de elemental*; 6º: *repulsão*; 7º: égide de energia; 8º: *muralha prismática*; 9º: *tempestade da vingança*

Magias de Linhagem inicial: *arremesso elemental**; avançada: *movimento elemental*; maior: *rajada elemental**

Mágica Sanguínea Energia elemental envolve você ou um alvo. O alvo sofre 1 de dano contundente ou de fogo (de acordo com seu tipo elemental; veja abaixo) por nível da magia (se a magia já causar esse tipo de dano, combine este valor com o dano da magia antes de determinar fraquezas e resistências) ou você recebe +1 de bônus de estado em testes de Intimidação por 1 rodada.

TERMOS CHAVE

Você encontrará os seguintes termos em muitas habilidades de feiticeiro.

Metamágico: Ações com esse traço alteram as propriedades de suas magias. Você deve usar uma ação metamágica logo antes de Conjurar a Magia que deseja alterar. Se usar qualquer outra ação (incluindo ações livres e reações) diferente de Conjurar uma Magia logo após essa ação metamágica, você desperdiça os benefícios da ação metamágica. Efeitos acrescentados por uma ação metamágica são parte do efeito da magia, não da ação metamágica em si.

Tipo de Elemental

No 1º nível, escolha o tipo de elemental que influenciou sua linhagem: água, ar, fogo ou terra. Se seu elemento for água, você inunda seus adversários com torrentes de água; se for ar, você esbofeteia seus adversários com ventos poderosos; se for fogo, você incinera seus adversários com chamas; e se for terra, você arremessa grandes pedaços de rocha. Para fogo, todas as magias marcadas causam dano de fogo. Para os outros elementais, elas causam dano contundente. Você também adiciona a elas o traço do elemento escolhido.

FEÉRICA

Por capricho das fadas ou devido a um encontro em um bosque iluminado pela luz da lua, a magia do Primeiro Mundo incorporou-se na linhagem de sua família.

Lista de Magias primal (página 314)

Perícias de Linhagem Dissimulação, Natureza

Magias Concedidas truque mágico: *som fantasma*; 1º: *cativar*; 2º: *riso histérico*; 3º: *subjugar*; 4º: *sugestão*; 5º: *manto de cores*; 6º: *despistar*; 7º: *visões de perigo*; 8º: *dança incontrolável*; 9º: *mansão resplandecente*

Magias de Linhagem inicial: *pó das fadas*; avançada: *desaparecimento feérico*; maior: *glamour feérico*

Mágica Sanguínea Encantamentos feéricos coloridos dançam ao seu redor ou de um alvo, deixando-o ocultado por 1 rodada. Essa ocultação tão óbvia não pode ser utilizada para se Esconder.

IMPERIAL

Um de seus ancestrais foi um mortal que dominou a magia. Esse sangue mágico pode permanecer latente por gerações, mas se manifestou por completo em você.

Lista de Magias arcana (página 307)

Perícias de Linhagem Arcanismo, Sociedade

Magias Concedidas truque mágico: *detectar magia*; 1º: *mísseis mágicos*; 2º: *dissipar magia*; 3º: *rapidez*; 4º: *porta dimensional*; 5º: *olho bisbilhoteiro*; 6º: *desintegrar*; 7º: *rajada prismática*; 8º: *labirinto*; 9º: *esfera prismática*

Magias de Linhagem inicial: *memórias ancestrais*; avançada: *prolongar magia*; maior: *contramedida arcana*

Mágica Sanguínea Um ressurgimento de memórias ancestrais concede a você ou a um alvo +1 de bônus de estado em testes de perícia por 1 rodada.

MORTA-VIVA

O toque da não-morte corre em todo seu sangue. Sua árvore genealógica pode conter mortos-vivos poderosos, como um vampiro, ou talvez você tenha morrido e retornado um pouco diferente.

Lista de Magias divina (página 309)

Perícias de Linhagem Intimidação, Religião

Magias Concedidas truque mágico: *toque gélido*; 1º: *ferir*; 2º: *vitalidade falsa*; 3º: *compelir morto-vivo*; 4º: *cadáver falante*; 5º: *nuvem mortal*; 6º: *exsanguinação vampírica*; 7º: *dedo da morte*; 8º: *ressecamento horrível*; 9º: *lamento da banshee*

Magias de Linhagem inicial: *toque da não-morte*; avançada: *drenar vida*; maior: *túmulo ávido*

Mágica Sanguínea Energia necromântica flui através de você ou um alvo. Você recebe Pontos de Vida temporários igual ao nível da magia por 1 rodada ou o alvo sofre 1 de dano negativo por nível da magia (se a magia já causar dano negativo, combine este valor com o dano da magia antes de determinar fraquezas e resistências).

TALENTOS DE FEITICEIRO

Em todo nível que receber um talento de feiticeiro, você pode selecionar um dos talentos a seguir. Você deve satisfazer quaisquer pré-requisitos antes de selecionar o talento.

1º NÍVEL

AMPLIAR MAGIA ◆ — TALENTO 1

FEITICEIRO | MANUSEIO | METAMÁGICO

Você manipula a energia de sua magia, propagando-a para afetar uma área mais ampla. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia que possui uma área de cone, explosão ou linha e não possui uma duração, aumente a área dessa magia. Acrescente 1,5 metros ao raio de uma explosão que normalmente tenha um raio de pelo menos 3 metros (uma explosão com raio menor não é afetada). Adicione 1,5 metros ao comprimento de um cone ou linha que normalmente tenha 4,5 metros ou menos, e adicione 3 metros ao comprimento de um cone ou linha maior que isso.

CONTRAMÁGICA ⮌ — TALENTO 1

ABJURAÇÃO | FEITICEIRO

Acionamento Uma criatura conjura uma magia que você possui em seu repertório.

Requerimentos Você tem um espaço de magia disponível que poderia usar para conjurar a magia acionadora.

Quando um adversário Conjurar uma Magia que você conhece e é capaz de ver suas manifestações, você pode usar sua própria magia para interrompê-la. Você gasta um de seus espaços de magia para neutralizar a conjuração de uma magia da criatura acionadora que conste em seu repertório. Você perde seu espaço de magia como se tivesse conjurado a magia acionadora e então tenta neutralizar a magia acionadora (página 458).

Especial Este talento possui o traço correspondente à tradição de magias que você conjura (arcana, divina, natural ou ocultista).

FAMILIAR — TALENTO 1

FEITICEIRO

Um animal lhe serve e auxilia sua conjuração. Você recebe um familiar (regras para familiares são encontradas na página 217).

FEITIÇARIA PERIGOSA — TALENTO 1

FEITICEIRO

Seu legado lhe concede grande poder destrutivo. Quando Conjurar uma Magia que cause dano e não possua duração usando seus espaços de magia, você recebe um bônus de estado no dano dessa magia igual ao nível dela.

MAGIA DE ALCANCE ◆ TALENTO 1

CONCENTRAÇÃO | FEITICEIRO | METAMÁGICO

Você amplia o alcance de sua magia. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia que possui um alcance, aumente o alcance dessa magia em 9 metros. Como padrão para aumentar alcances de magias, se a magia normalmente tiver um alcance de toque, você amplia seu alcance para 9 metros.

2º NÍVEL

EXPANSÃO DE TRUQUE MÁGICO TALENTO 2

FEITICEIRO

Você compreende melhor o poder básico de sua linhagem. Adicione dois truques mágicos de sua lista de magias ao seu repertório de magias.

FAMILIAR MELHORADO TALENTO 2

FEITICEIRO

Pré-requisitos um familiar

Você infunde seu familiar com energia mágica adicional, aumentando as habilidades dele. Você pode selecionar quatro habilidades de familiar ou de mestre por dia, em vez de apenas duas.

4º NÍVEL

EVOLUÇÃO ARCANA TALENTO 4

ARCANA | FEITICEIRO

Pré-requisitos linhagem que concede magias arcanas

Seu legado arcano lhe concede uma aptidão excepcional pra tarefas intelectuais e acadêmicas. Você se torna treinado em uma perícia à sua escolha. Além disso, você mantém um livro de magias arcanas similar ao grimório de um mago. Adicione todas as magias de seu repertório a este livro sem custos. Você pode utilizar a perícia Arcanismo para Aprender Magias (página 234) e adicioná-las ao seu grimório ao pagar o custo apropriado, similarmente a como um mago faria com seu grimório.

Durante suas preparações diárias, escolha qualquer magia de seu livro de magias arcanas. Se essa magia já estiver em seu repertório de magias, você pode tratá-la como uma magia emblemática adicional nesse dia. Se ela não estiver em seu repertório, trate-a como se estivesse até realizar suas próximas preparações diárias.

EVOLUÇÃO DIVINA TALENTO 4

DIVINA | FEITICEIRO

Pré-requisitos linhagem que concede magias divinas

O divino fornecido por sua linhagem flui através de você. Você recebe um espaço de magia de seu maior nível de magia, que pode usar somente para conjurar *curar* ou *ferir* (à sua escolha). Você pode conjurar qualquer uma destas magias usando esse espaço de magia, mesmo que ela não esteja em seu repertório de magia.

EVOLUÇÃO OCULTISTA TALENTO 4

FEITICEIRO | OCULTISTA

Pré-requisitos linhagem que concede magias ocultistas

Vislumbres dos segredos secretos do universo lhe emprestam seu poder. Você se torna treinado em uma perícia à sua escolha. Além disso, uma vez por dia, você pode gastar 1 minuto para escolher uma magia ocultista mental que não conhece e adicioná-la ao seu repertório de magias. Você perde esta magia temporária na próxima vez que fizer suas preparações diárias (embora possa usar esta habilidade para adicioná-la novamente a cada dia).

EVOLUÇÃO PRIMAL TALENTO 4

FEITICEIRO | OCULTISTA

Pré-requisitos linhagem que concede magias primais

Você pode recorrer à ajuda das criaturas dos ermos. Você recebe um espaço de magia de seu maior nível de magia, que pode usar somente para conjurar *convocar animal* ou *convocar plantas e fungos* (à sua escolha). Você pode conjurar qualquer uma destas magias usando esse espaço de magia, mesmo que ela não esteja em seu repertório de magia.

TALENTOS DE FEITICEIRO

Utilize esta tabela quando precisar conferir um talento de feiticeiro pelo nome em vez do nível.

Talento	Nível
Ampliar Magia	1
Concentração Sem Esforço	16
Conduíte de Linhagem	20
Conjuração Acelerada	10
Conjuração Consistente	6
Contramágica	1
Energia Avassaladora	10
Entrelaçar Dissipação	14
Evolução Arcana	4
Evolução de Linhagem Cruzada	8
Evolução de Linhagem Cruzada Maior	18
Evolução Divina	4
Evolução Mental Maior	16
Evolução Ocultista	4
Evolução Primal	4
Evolução Vital Maior	16
Expansão de Truque Mágico	2
Familiar	1
Familiar Melhorado	2
Feitiçaria Perigosa	1
Foco de Linhagem	12
Linhagem Avançada	6
Linhagem Maior	10
Maestria Metamágica	20
Magia de Alcance	1
Magia Residual em Arma	6
Manancial de Linhagem	18
Perfeição de Linhagem	20
Refletir Magia	14
Resistência de Linhagem	8
Sentido Mágico	12

EXEMPLO DE FEITICEIRO

Sangue de Demônio

As criaturas grotescas e caóticas do Abismo deixaram sua marca na linhagem de sua família. Você tem uma veia cruel e se emociona com a destruição arbitrária.

ATRIBUTOS

Seu Carisma é o mais importante, e Força, Destreza e Constituição lhe tornam um melhor combatente.

PERÍCIAS

Atletismo, Dissimulação, Intimidação, Religião

LINHAGEM

Demoníaca

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES

Feitiçaria Perigosa (1º), Evolução Divina (4º), Linhagem Avançada (6º), Resistência de Linhagem (8º), Linhagem Maior (10º), Foco de Linhagem (12º)

REPERTÓRIO DE MAGIAS

1º *ferir, medo, ruína;* **Truques Mágicos** *detectar magia, escudo místico, jorro ácido, luz, toque gélido*

MAGIA RESIDUAL EM ARMA ◈ — TALENTO 4

FEITICEIRO

Frequência uma vez por turno

Pré-requisitos Sua ação mais recente foi conjurar uma magia que não seja um truque mágico.

Você canaliza a energia residual da magia em uma arma que esteja empunhando. Até o final de seu turno, a arma causa 1d6 de dano extra de um tipo correspondente à escola da magia conjurada.

- **Abjuração** dano de força
- **Adivinhação, Encantamento ou Ilusão** dano mental
- **Conjuração ou Transformação** o mesmo tipo da arma
- **Evocação** um tipo que a magia cause, ou dano de força se a magia não causa dano
- **Necromancia** dano negativo

6º NÍVEL

CONJURAÇÃO CONSISTENTE — TALENTO 6

FEITICEIRO

Confiante em sua técnica, você não perde a concentração facilmente quando Conjura uma Magia. Se uma reação fosse interromper sua ação de conjuração, faça um teste simples CD 15. Se obtiver sucesso, sua ação não é interrompida.

LINHAGEM AVANÇADA — TALENTO 6

FEITICEIRO

Pré-requisitos magia de linhagem

Você estudou sua linhagem para aprender os segredos de sua magia. Você recebe a magia de linhagem avançada associada à sua linhagem. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

8º NÍVEL

EVOLUÇÃO DE LINHAGEM CRUZADA — TALENTO 8

FEITICEIRO

Interações estranhas em sua linhagem lhe fornecem magias inesperadas. Você pode possuir uma magia em seu repertório de magias de uma tradição diferente da que corresponde à sua linhagem. Você conjura essa magia como uma magia da tradição de sua linhagem. Você pode trocar a magia adicionada e a tradição a que ela pertence como poderia fazer com qualquer outra magia, mas não pode possuir mais de uma magia de outra tradição em seu repertório de magias ao mesmo tempo devido a este talento.

RESISTÊNCIA DE LINHAGEM — TALENTO 8

FEITICEIRO

Seu sangue mágico lhe torna mais resistente a magia. Você recebe +1 de bônus de estado em jogadas de salvamento contra magias e efeitos mágicos.

10º NÍVEL

CONJURAÇÃO ACELERADA ◈ — TALENTO 10

CONCENTRAÇÃO | FEITICEIRO | METAMÁGICO

Frequência uma vez por dia

Através de um processo mental extenuante, você modifica a conjuração de uma magia para gastar menos tempo. Se a sua próxima ação for conjurar um truque mágico ou magia de feiticeiro que seja pelo menos 2 níveis inferior ao maior nível de magia de feiticeiro que você possa conjurar, reduza em 1 a quantidade de ações para conjurá-la (mínimo de 1 ação).

ENERGIA AVASSALADORA ◆ — TALENTO 10

FEITICEIRO | MANUSEIO | METAMÁGICO

Você altera suas magias para superar resistências. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia, essa magia ignora um valor igual ao seu nível de personagem da resistência do alvo contra dano de ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico. Isto se aplica a todo dano causado pela magia, incluindo dano persistente e qualquer dano causado por algum efeito contínuo (como da muralha criada por *muralha de fogo*). As imunidades de uma criatura não são afetadas.

LINHAGEM MAIOR — TALENTO 10

FEITICEIRO

Pré-requisitos magia de linhagem

Uma grande comunhão com o legado de sua linhagem desvendou seus maiores segredos. Você recebe a magia de linhagem maior associada à sua linhagem. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

12º NÍVEL

FOCO DE LINHAGEM — TALENTO 12

FEITICEIRO

Pré-requisitos magia de linhagem

Seu foco se recupera mais rápido. Se tiver gastado pelo menos 2 Pontos de Foco desde a última vez que Refocou, você recupera 2 Pontos de Foco ao Refocar (em vez de recuperar somente 1 ponto).

SENTIDO MÁGICO — TALENTO 12

ADIVINHAÇÃO | DETECÇÃO | FEITICEIRO

Você possui literalmente um sexto sentido para magia. Você pode sentir a presença de auras mágicas como se estivesse sempre usando *detectar magia* de 1º nível. Esse efeito detecta magia somente em seu campo de visão. Quando Buscar, você recebe os benefícios de *detectar magia* de 3º nível em qualquer coisa que possa ver (além dos benefícios normais de Buscar). Você pode desligar e ligar este sentido com uma ação livre no início ou final de seu turno.

14º NÍVEL

ENTRELAÇAR DISSIPAÇÃO ◆ — TALENTO 14

FEITICEIRO | METAMÁGICO

Pré-requisitos *dissipar magia* em seu repertório de magias

Você entrelaça energia dissipadora em uma magia, lançando ambos os efeitos em um adversário. Se sua próxima ação for conjurar uma magia de alvo único contra uma criatura, se o ataque da magia for bem-sucedido ou se o adversário falhar na jogada de salvamento dele, você pode conjurar *dissipar magia* no adversário como uma ação livre (gastando um espaço de magia normalmente e tendo como alvo um efeito de magia afetando o adversário).

REFLETIR MAGIA — TALENTO 14

FEITICEIRO

Pré-requisitos Contramágica

Quando obtiver sucesso em uma Contramágica para neutralizar uma magia que afete criaturas alvo ou uma área, você pode devolver o efeito da magia ao conjurador dela. Quando refletida, a magia afeta apenas o conjurador original, mesmo se for uma magia de área ou que normalmente afete mais de uma criatura. O conjurador original pode tentar um salvamento e usar outras defesas contra a magiarefletida normalmente.

16º NÍVEL

CONCENTRAÇÃO SEM ESFORÇO ◇ — TALENTO 16

FEITICEIRO

Acionamento Seu turno começa.

Você pode sustentar uma magia com pouco mais do que um pensamento. Você imediatamente recebe os efeitos da ação Sustentar uma Magia, permitindo-lhe prolongar a duração de uma de suas magias de feiticeiro ativas.

EVOLUÇÃO MENTAL MAIOR — TALENTO 16

ARCANA | FEITICEIRO

Pré-requisitos Evolução Arcana ou Evolução Ocultista

Sua conexão profunda à essência mental melhora bastante seu repertório de magias. Adicione uma magia a seu repertório de magias para cada nível de magia que puder conjurar.

EVOLUÇÃO VITAL MAIOR — TALENTO 16

DIVINO | FEITICEIRO

Pré-requisitos Evolução Divina ou Evolução Primal

O poder vital surge de você como uma fonte de energia. Duas vezes por dia, você pode conjurar uma magia após ter ficado sem espaços de magia do nível de magia apropriado. As duas magias conjuradas com este talento devem ser de níveis de magia diferentes.

18º NÍVEL

EVOLUÇÃO DE LINHAGEM CRUZADA MAIOR — TALENTO 18

FEITICEIRO

Pré-requisitos Evolução de Linhagem Cruzada

Sua linhagem é extraordinariamente complexa. Você pode possuir até três magias de outras tradições em seu repertório de magias (em vez de somente uma). Estas magias devem pertencer a níveis diferentes e não precisam ser da mesma tradição.

MANANCIAL DE LINHAGEM — TALENTO 18

FEITICEIRO

Pré-requisitos Foco de Linhagem

O poder de seu sangue reabastece seu foco. Se tiver gastado pelo menos 3 Pontos de Foco desde a última vez que Refocou, você recupera 3 Pontos de Foco ao Refocar (em vez de recuperar somente 1 ponto).

20º NÍVEL

CONDUÍTE DE LINHAGEM ◆ — TALENTO 20

FEITICEIRO | METAMÁGICO

Frequência uma vez por minuto

Sua natureza mágica inata lhe permite redirecionar energias ambientais para abastecer suas magias. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia de 5º nível ou inferior que não tenha duração, você não gasta a magia preparada ao conjurá-la.

MAESTRIA METAMÁGICA — TALENTO 20

FEITICEIRO

Alterar suas magias não gasta mais tempo do que conjurá-las normalmente. Você pode usar ações únicas metamágicas como ações livres.

PERFEIÇÃO DE LINHAGEM — TALENTO 20

FEITICEIRO

Pré-requisitos exemplar de linhagem

Você comanda os poderes definitivos de sua linhagem e tradição. Você recebe um espaço de magia adicional de 10º nível.

Guerreiro

Lutando por honra, ganância, lealdade ou simplesmente pela emoção da batalha, você é um mestre incontestável de armas e técnicas de combate. Você combate usando combinações inteligentes de movimentos de abertura, golpes de finalização e contra-ataques sempre que seus adversários agem imprudentemente e baixam a guarda. Seja um cavaleiro, mercenário, atirador ou mestre da lâmina, você aprimorou suas habilidades marciais como uma forma de arte e desfere ataques críticos e devastadores em seus inimigos.

ATRIBUTO CHAVE

FORÇA OU DESTREZA
No 1º nível, sua classe lhe concede uma melhoria de atributo à sua escolha em Força ou Destreza.

PONTOS DE VIDA

10 mais seu modificador de Constituição
No 1º nível e a cada nível subsequente, você acrescenta essa quantidade ao seu valor máximo de PV.

DURANTE ENCONTROS DE COMBATE...
Você golpeia com precisão incomparável e usa técnicas de combate especializadas. Um guerreiro corpo a corpo se interpõe entre seus aliados e inimigos, atacando os adversários que tentam passar por ele. Um guerreiro à distância desfere tiros precisos de longe.

DURANTE ENCONTROS SOCIAIS...
Você pode ser uma presença intimidadora. Isto pode se provar útil durante negociações com inimigos, mas às vezes gera problemas durante interações mais gentis.

ENQUANTO EXPLORA...
Você mantém suas defesas preparadas para o combate, e fica de olho aberto para ameaças escondidas. Você também supera desafios físicos à sua maneira, quebrando portas, erguendo obstáculos, escalando habilmente e saltando sobre fossos.

EM RECESSO...
Você pode executar trabalho manual ou forjar e reparar armamentos. Se conhecer técnicas que não são mais úteis, você pode treinar novas. Se tiver estabelecido sua reputação, você pode criar uma organização ou uma fortaleza própria.

VOCÊ PODE...
- Conhecer o propósito e qualidade de cada arma e armadura que possui.
- Reconhecer que o perigo da vida de um aventureiro deve ser balanceado com comemorações ou obras ambiciosas.
- Ter pouca paciência com enigmas ou problemas que requerem lógica ou estudos detalhados.

OUTROS PROVAVELMENTE...
- O acham intimidador até conhecê-lo — e talvez até mesmo após isso.
- Pensam que você é só músculos e nenhum cérebro.
- Respeitam sua experiência na arte da guerra e valorizam sua opinião na qualidade de armamentos.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS
No 1º nível, você recebe as graduações de proficiência listadas nas estatísticas a seguir. Você é destreinado em qualquer estatística não listada a menos que receba alguma graduação de proficiência melhor de outra forma.

PERCEPÇÃO
Especialista em Percepção

JOGADAS DE SALVAMENTO
Especialista em Fortitude
Especialista em Reflexos
Treinado em Vontade

PERÍCIAS
Treinado em Acrobatismo ou Atletismo, à sua escolha
Treinado em uma quantidade de perícias adicionais igual a 3 mais seu modificador de Inteligência

ATAQUES
Especialista em armas simples
Especialista em armas marciais
Treinado em armas avançadas
Especialista em ataques desarmados

DEFESAS
Treinado em todas as armaduras
Treinado em defesa sem armadura

CD DE CLASSE
Treinado em CD de classe de guerreiro

TABELA 3-14: PROGRESSÃO DE GUERREIRO

Seu Nível	Característica da Classe
1	Ancestralidade e biografia, ataque de oportunidade, bloqueio com escudo, proficiências iniciais, talento de guerreiro
2	Talento de guerreiro, talento de perícia
3	Bravura, incremento de perícia, talento geral
4	Talento de guerreiro, talento de perícia
5	Incremento de perícia, maestria em armas de guerreiro, melhorias de atributo, talento de ancestralidade
6	Talento de guerreiro, talento de perícia
7	Incremento de perícia, intendente do campo de batalha, especialização em armas, talento geral
8	Talento de guerreiro, talento de perícia
9	Flexibilidade de combate, incremento de perícia, irrefreável, talento de ancestralidade
10	Melhorias de atributo, talento de guerreiro, talento de perícia
11	Especialidade em armaduras, especialidade de guerreiro, incremento de perícia, talento geral
12	Talento de guerreiro, talento de perícia
13	Incremento de perícia, lenda com armas, talento de ancestralidade
14	Talento de guerreiro, talento de perícia
15	Especialização em armas maior, evasão, flexibilidade aprimorada, incremento de perícia, melhorias de atributo, talento geral
16	Talento de guerreiro, talento de perícia
17	Incremento de perícia, maestria em armaduras, talento de ancestralidade
18	Talento de guerreiro, talento de perícia
19	Incremento de perícia, lenda versátil, talento geral
20	Melhorias de atributo, talento de guerreiro, talento de perícia

Características de Classe

Você recebe as habilidades a seguir como um guerreiro. Habilidades recebidas em níveis superiores indicam os níveis em que você as recebe ao lado de seus nomes.

ANCESTRALIDADE E BIOGRAFIA

Além das habilidades fornecidas por sua classe no 1º nível, você possui os benefícios da ancestralidade e biografia selecionadas, conforme descrito no Capítulo 2.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe proficiências que representam seu treinamento básico. Estas proficiências são listadas no início desta classe.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE

Sempre atento a fraquezas, você pode rapidamente atacar adversários que deixam uma abertura em suas defesas. Você recebe a reação Ataque de Oportunidade.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE

Acionamento Uma criatura em seu alcance usa uma ação de manuseio ou de movimento, desfere um ataque à distância ou sai de um quadrado durante uma ação de movimento que ela está usando.

Você ataca um adversário que baixa a guarda. Faça um Golpe corpo a corpo contra a criatura acionadora. Se seu ataque for um acerto crítico e o acionamento for uma ação de manuseio, você interrompe essa ação. Este Golpe não conta para sua penalidade por ataques múltiplos e sua penalidade por ataques múltiplos não se aplica a ele.

BLOQUEIO COM ESCUDO

Você recebe o talento geral Bloqueio com Escudo (página 258), uma reação que lhe permite reduzir dano com seu escudo.

TALENTOS DE GUERREIRO

No 1º nível e a cada nível par subsequente, você recebe um talento de classe de guerreiro. Os talentos de classe de guerreiro são descritos a partir da página 144.

TALENTOS DE PERÍCIA 2º

No 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um talento de perícia. Talentos de perícia podem ser encontrados no Capítulo 5 e possuem o traço perícia. Você deve possuir uma graduação de proficiência treinado ou melhor na perícia correspondente para selecionar um talento de perícia.

BRAVURA 3º

Tendo enfrentado o caos da batalha e adversários incontáveis, você aprendeu a permanecer forte frente ao medo e a sempre continuar lutando. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Vontade aumenta para especialista. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Vontade contra um efeito de medo, trate o resultado como um sucesso crítico. Além disso, sempre que você sofrer a condição assustado, reduza seu valor em 1.

INCREMENTOS DE PERÍCIA 3º

No 3º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um incremento de perícia. Você pode usar este incremento para aumentar sua graduação de proficiência para treinado em uma perícia na qual seja destreinado ou para aumentar sua graduação de proficiência para especialista em uma perícia na qual já seja treinado.

No 7º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para mestre em uma perícia na qual já seja especialista e, no 15º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para lendário em uma perícia na qual já seja mestre.

TALENTOS GERAIS 3º

No 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você recebe um talento geral. Talentos gerais são listados no Capítulo 5.

MAESTRIA EM ARMAS DE GUERREIRO 5º

Horas gastas em treinamento com suas armas preferidas, aprendendo e desenvolvendo novas técnicas de combate, o tornaram particularmente efetivo com as armas de sua escolha. Escolha um grupo de armas. Sua graduação de proficiência aumenta para mestre com armas simples e

marciais desse grupo, e para especialista com as armas avançadas desse grupo. Você obtém acesso aos efeitos de especialização de crítico (página 283) de todas as armas com as quais possui proficiência de mestre.

MELHORIAS DE ATRIBUTO 5º

No 5º nível e a cada 5 níveis subsequentes, você melhora os valores de quatro atributos diferentes. Você pode usar estas melhorias de atributo para aumentar seus valores de atributo acima de 18 pontos. Incrementar um valor de atributo aumenta seu valor em 1 ponto se ele já for 18 ou maior, ou em 2 pontos se ele for menor que 18.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE 5º

Além do talento de ancestralidade recebido na criação do personagem, você recebe um talento de ancestralidade no 5º nível e a cada 4 níveis subsequentes. A lista de talentos de ancestralidade disponíveis para você pode ser encontrada na seção de sua ancestralidade no Capítulo 2.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS 7º

Você aprendeu a infligir ferimentos graves com suas armas favoritas. Você causa 2 pontos de dano adicionais com armas e ataques desarmados nas quais é especialista. Este dano aumenta para 3 se você for mestre e para 4 se você for lendário.

INTENDENTE DO CAMPO DE BATALHA 7º

Seja avaliando um exército inimigo ou simplesmente ficando de guarda, você é excelente em observar seus adversários. Sua graduação de proficiência em Percepção aumenta para mestre. Além disso, você recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Percepção para iniciativa, fazendo com que você reaja mais rápido durante o combate.

FLEXIBILIDADE DE COMBATE 9º

Devido à sua experiência em batalha, você consegue preparar diversas táticas para se adaptar a diferentes situações. Quando fizer suas preparações diárias, você recebe um talento de guerreiro de 8º nível ou inferior que ainda não possua. Você pode usar esse talento até a próxima vez que fizer suas preparações diárias. Você deve atender a todos os pré-requisitos desse talento.

IRREFREÁVEL 9º

Seu corpo está acostumado a perigos físicos e tornou-se mais resistente a patógenos e doenças. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Fortitude aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Fortitude, trate o resultado como um sucesso crítico.

ESPECIALIDADE EM ARMADURAS 11º

Você passou tanto tempo em armaduras que sabe aproveitar ao máximo suas proteções. Suas graduações de proficiência em armaduras leves, médias e pesadas, assim como em defesa sem armadura, aumentam para especialista. Você adquire os efeitos de especialização de armadura para armaduras médias e pesadas.

TERMOS CHAVE

Você encontrará os seguintes termos em muitas habilidades de guerreiro.

Abertura: Estas manobras funcionam apenas como sua primeira atitude em seu turno. Você pode usar uma ação de abertura apenas se ainda não tiver usado uma ação com o traço ataque ou abertura este turno.

Floreio: Ações de floreio são técnicas que requerem empenho demais e não podem ser realizadas várias vezes em seguida. Você pode usar apenas 1 ação com o traço floreio por turno.

Postura: Uma postura é uma estratégia geral de combate que você adota ao usar uma ação com o traço postura, permanecendo nela por um certo tempo. A postura é encerrada se você for nocauteado, se os requerimentos dela (se houver) forem violados, se o encontro terminar ou se você entrar em uma nova postura — o que ocorrer primeiro. Após usar uma ação com o traço postura, você não pode usar outra por 1 rodada. Você pode entrar ou estar em uma postura somente durante o modo de encontro.

Pressão: Ações com este traço permitem que você desfira ataques em sequência. Uma ação com o traço pressão somente pode ser usada se você estiver sendo afetado por uma penalidade por ataques múltiplos.

Algumas ações com o traço pressão também concedem um efeito em uma falha. Os efeitos que são acrescentados em uma falha não se aplicam em uma falha crítica. Se sua ação de pressão for bem-sucedida, se quiser, você pode escolher aplicar o efeito de falha (por exemplo, você pode querer fazer isto quando um ataque não causar dano devido a resistência). Como ações de pressão requerem uma penalidade por ataques múltiplos, você não pode usá-las quando não for seu turno (mesmo se você usar a atividade Preparar).

ESPECIALIDADE DE GUERREIRO 11º

Você praticou suas técnicas para torná-las mais difíceis de resistir. Sua graduação de proficiência em sua CD de classe de guerreiro aumenta para especialista.

LENDA COM ARMAS 13º

Você aprendeu técnicas de combate que se aplicam a todos os armamentos e desenvolveu habilidades incomparáveis com suas armas favoritas. Suas graduações de proficiência em armas simples e armas marciais aumentam para mestre. Sua graduação de proficiência em armas avançadas aumenta para especialista.

Você pode selecionar um grupo de armas e aumentar suas graduações de proficiência para lendário em todas as armas simples e marciais desse grupo e para mestre em todas as armas avançadas desse grupo.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS MAIOR 15º

Seu dano de especialização em armas aumenta para 4 pontos com armas e ataques desarmados nas quais é especialista, para 6 pontos de dano nas quais é mestre e para 8 pontos de dano nas quais é lendário.

TALENTOS DE GUERREIRO

Utilize esta tabela quando precisar conferir um talento de guerreiro pelo nome em vez do nível.

Talento	Nível
Agressão Vantajosa	6
Aparada de Duelo	2
Aparada Dupla	4
Arrebatar	4
Assalto de Duas Mãos	4
Ataque Fisgador	1
Ataque em Movimento	12
Ataque Poderoso	1
Ataque de Posicionamento	8
Atracar em Combate	2
Bloqueio Agressivo	2
Bloqueio Rápido com Escudo	8
Bruto Temível	10
Corte Duplo	1
Crítico Selvagem	18
Dança de Duelo	12
Defesa Dupla	16
Deflexão do Guardião	6
Deslocamento com Escudo	4
Determinação	14
Empurrão Brutal	2
Empurrão Poderoso	4
Empurrão Propelente	12
Escudo Espelhado	10
Escudo Reativo	1
Escudo Reflexivo	6
Escudo Reflexivo Aprimorado	16
Estilhaçar Defesas	6
Estocada	2
Finalização Brutal	12
Finalização Desesperada	14
Finalização Guiante	14
Foco Furioso	6
Golpe de Derrubada	8
Golpe de Exatidão	1
Golpe Giratório	14
Golpe Infalível	10
Golpe Intimidante	2
Graça Ágil	10
Guarda Exemplar	12
Guardião de Escudo	6
Investida Súbita	1
Lutar às Cegas	8
Mira Incrível	8
Pose Graciosa	16
Postura de Desarme	6
Postura Disruptiva	10
Postura de Estocada	12
Postura de Tiro Móvel	8
Postura de Tiros Múltiplos	16
Punhalada Reveladora	6
Rajada com Duas Armas	14
Reflexos de Combate	10
Represálias Ilimitadas	20
Reversão Rápida	4
Ricochete Incrível	12
Riposta de Duelo	8
Riposta de Duelo Aprimorada	12
Riposta Dupla	10
Riposta Dupla Aprimorada	14
Riposta Guiante	14

EVASÃO 15º

Você aprendeu a se mover rapidamente para evitar explosões, sopros de dragões e coisas ainda piores. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Reflexos aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Reflexos, trate o resultado como um sucesso crítico.

FLEXIBILIDADE APRIMORADA 15º

Sua longa experiência lhe concede uma habilidade ainda maior para adaptar-se aos desafios do dia. Quando usar sua flexibilidade de combate, você pode receber dois talentos em vez de um. Embora o primeiro talento deva ser de 8º nível ou inferior, o segundo talento pode ser até de 14º nível, e você pode usar o primeiro talento para atender aos pré-requisitos do segundo talento. Você deve atender a todos os outros pré-requisitos desses talentos.

MAESTRIA EM ARMADURAS 17º

Sua competência com armaduras se aprimora, ajudando-lhe a evitar mais golpes. Suas graduações de proficiência em armaduras leves, médias e pesadas, assim como em defesa sem armadura, aumentam para mestre.

LENDA VERSÁTIL 19º

Você é quase inigualável com qualquer arma. Suas graduações de proficiência em armas simples, armas marciais e ataques desarmados aumentam para lendário, e sua graduação de proficiência em armas avançadas aumenta para mestre. Sua graduação de proficiência em sua CD de classe de guerreiro aumenta para mestre.

Talentos de Guerreiro

Em todo nível que receber um talento de guerreiro, você pode selecionar um dos talentos a seguir. Você deve satisfazer quaisquer pré-requisitos antes de selecionar o talento.

1º NÍVEL

ATAQUE FISGADOR ◆ TALENTO 1

GUERREIRO

Requerimentos Você possui uma mão livre e seu alvo está ao alcance desta mão.

Você combina um ataque com movimentos rápidos para agarrar um inimigo e tirar o equilíbrio dele enquanto ele estiver em seu alcance. Faça um Golpe enquanto tiver uma mão livre. Se este Golpe acertar, o alvo fica desprevenido até o início de seu próximo turno ou até que não esteja mais ao alcance de sua mão, o que ocorrer primeiro.

ATAQUE PODEROSO ◆◆ TALENTO 1

FLOREIO | GUERREIRO

Você desfere um ataque particularmente poderoso que atinge seu adversário com uma enorme força mas lhe deixa um pouco instável. Faça um Golpe corpo a corpo. Um Ataque Poderoso conta como dois ataques para cacular sua penalidade por ataques múltiplos. Se este Golpe acertar, você causa um dado de dano extra da arma. Se você for pelo menos de 10º nível, aumente o dano extra para dois dados de dano da arma e, se for pelo menos de 18º nível, aumente o dano extra para três dados de dano da arma.

CORTE DUPLO ◆◆ TALENTO 1

GUERREIRO

Requerimentos Você está empunhando duas armas corpo a corpo, uma em cada mão.

Você ataca seu adversário com ambas as armas. Faça dois Golpes, um com cada uma de suas duas armas corpo a corpo, sendo que ambos os Golpes sofrem sua penalidade por ataques múltiplos atual. Ambos os Golpes devem ser no mesmo alvo. Se o segundo Golpe for feito com uma arma que não possua o traço ágil, ele sofre –2 de penalidade.

Se os dois ataques acertarem, some seus danos e depois adicione quaisquer outros efeitos aplicáveis de ambas as armas. Você adiciona dano de precisão somente uma vez, em um ataque à sua escolha. Some o dano de ambos os Golpes e aplique resistências e fraquezas apenas uma vez. Isto conta como dois ataques para calcular sua penalidade por ataques múltiplos.

Talento	Nível
Salto Súbito	8
Sapiente em Postura	14
Saraivada Impossível	18
Supremacia com Armas	20
Tiro de Assistência	2
Tiro Debilitante	10
Tiro Duplo	4
Tiro à Queima Roupa	1
Tiro Triplo	6
Tombar	4
Tombar Aprimorado	10
Torção de Desarme	10
Treinamento com Armas Avançadas	6

ESCUDO REATIVO ⤾ TALENTO 1

GUERREIRO

Acionamento Um inimigo lhe acerta com um Golpe corpo a corpo.
Requerimentos Você está empunhando um escudo.

Você interpõe seu escudo no último momento antes de sofrer um golpe. Você imediatamente usa a ação Erguer um Escudo e recebe o bônus do escudo na CA. O bônus de circunstância do escudo se aplica à sua CA para determinar o resultado do ataque acionador.

GOLPE DE EXATIDÃO ◆ TALENTO 1

GUERREIRO | PRESSÃO

Você faz um ataque controlado, considerando calculadamente o seu impulso. Faça um Golpe. Este Golpe possui o efeito de falha a seguir.
Falha Este ataque não conta para sua penalidade por ataques múltiplos.

INVESTIDA SÚBITA ◆◆ TALENTO 1

ABERTURA | FLOREIO | GUERREIRO

Com um disparo rápido, você corre até seu adversário e faz um movimento de ataque. Ande duas vezes. Se encerrar seu movimento dentro do alcance corpo a corpo de pelo menos um inimigo, você pode realizar um Golpe corpo a corpo contra esse inimigo. Você pode usar Investida Súbita ao Escalar, Escavar, Nadar ou Voar em vez de Andar se possuir o tipo de movimento correspondente.

TIRO À QUEIMA ROUPA ◆ TALENTO 1

ABERTURA | GUERREIRO | POSTURA

Requerimentos Você está empunhando uma arma à distância.

Você mira para acertar rapidamente os seus inimigos próximos. Quando usar uma arma à distância de saraivada enquanto estiver nesta postura, você não sofre a penalidade do traço saraivada em suas rolagens de ataque. Quando usar uma arma à distância que não possui o traço saraivada, você recebe +2 de bônus de circunstância nas rolagens de dano de ataques realizados contra alvos dentro do primeiro incremento de distância da arma.

2º NÍVEL

APARADA DE DUELO ◆ TALENTO 2

GUERREIRO

Requerimentos Você está empunhando somente uma arma corpo a corpo de uma mão e tem pelo menos uma outra mão livre.

Você pode aparar ataques desferidos contra você com sua arma de uma mão. Você recebe +2 de bônus de circunstância na CA até o início de seu próximo turno desde que continue a atender aos requerimentos.

ATRACAR EM COMBATE ◆ TALENTO 2

GUERREIRO | PRESSÃO

Requerimentos Você possui uma mão livre e seu alvo está ao alcance desta mão.

Você ataca seu adversário e atraca nele. Faça um Golpe corpo a corpo enquanto mantém uma mão livre. Se o Golpe acertar, você agarra o alvo usando sua mão livre. A criatura permanece agarrada até o final de seu próximo turno ou até ela escapar, o que ocorrer primeiro.

BLOQUEIO AGRESSIVO ◇ TALENTO 2

GUERREIRO

Acionamento Você usa a reação Bloqueio com Escudo e o oponente que a acionou está adjacente a você e é do seu tamanho ou menor.

Você empurra enquanto bloqueia o ataque, afastando ou desequilibrando seu adversário. Você usa seu escudo para empurrar a criatura acionadora, automaticamente Empurrando-a 1,5 metros ou deixando-a desprevenida até o início do seu próximo turno. A criatura acionadora escolhe se é movida ou se fica desprevenida. Se ela escolher ser movida, você escolhe a direção. Se Empurrar a faria atingir um objeto sólido, entrar em um quadrado de terreno difícil ou entrar no espaço de outra criatura, ela deve ficar desprevenida em vez de ser movida.

EMPURRÃO BRUTAL ◆ — TALENTO 2

GUERREIRO | PRESSÃO

Requerimentos Você está empunhando uma arma corpo a corpo de duas mãos.

Colocando seu peso no ataque, você atinge seu oponente com força o suficiente para fazê-lo tropeçar para trás. Faça um Golpe com uma arma corpo a corpo de duas mãos. Se acertar um alvo que seja do seu tamanho ou menor, ele fica desprevenido até o final de seu turno atual e você pode Empurrá-lo automaticamente com os mesmos benefícios da ação Empurrar (incluindo o efeito de sucesso crítico, se seu Golpe for um acerto crítico). Se você se mover para seguir o alvo, seu movimento não aciona reações.

Este Golpe possui o efeito de falha a seguir.

Falha O alvo fica desprevenido até o final de seu turno atual.

ESTOCADA ◆ — TALENTO 2

GUERREIRO

Requerimentos Você está empunhando uma arma corpo a corpo.

Estendendo seu corpo ao máximo, você ataca um inimigo que normalmente estaria além de seu alcance. Faça um Golpe com uma arma corpo a corpo aumentando seu alcance em 1,5 metros para esse Golpe. Se a arma tiver o traço derrubar, desarmar ou empurrar, você pode usar a ação correspondente em vez de um Golpe.

GOLPE INTIMIDANTE ◆◆ — TALENTO 2

EMOÇÃO | GUERREIRO | MEDO | MENTAL

Seu golpe não apenas fere seus alvos, mas também estilhaça sua confiança. Faça um Golpe corpo a corpo. Se você acertar e causar dano, o alvo fica assustado 1 (ou assustado 2 em um acerto crítico).

TIRO DE ASSISTÊNCIA ◆ — TALENTO 2

GUERREIRO

Com um tiro rápido, você atrapalha um adversário em combate. Você pode usar a ação Auxiliar com uma arma à distância que empunhar. Em vez do alvo estar em seu alcance, ele deve estar dentro da distância máxima de sua arma. Um Tiro de Assistência usa munição e incorre penalidades como qualquer outro ataque.

4º NÍVEL

APARADA DUPLA ◆ — TALENTO 4

GUERREIRO

Requerimentos Você está empunhando duas armas corpo a corpo, uma em cada mão.

Você usa suas duas armas para aparar ataques. Você recebe +1 de bônus de circunstância na CA até o início de seu próximo turno, ou +2 de bônus de circunstância se qualquer dessas armas possuir o traço aparar. Você perde este bônus de circunstância se não atender mais aos requerimentos deste talento.

ARREBATAR ◆◆ — TALENTO 4

FLOREIO | GUERREIRO

Você faz um movimento amplo em arco. Faça um Golpe corpo a corpo e compare o resultado da rolagem de ataque à CA de até dois adversários que estejam em seu alcance corpo-a-corpo e adjacentes um ao outro. Role o dano somente uma vez e aplique-o a cada criatura atingida. Um Arrebatar conta como dois ataques para calcular sua penalidade por ataques múltiplos.

Se estiver usando uma arma com o traço amplitude, aplique esse modificador dela a todos os seus ataques de Arrebatar.

ASSALTO DE DUAS MÃOS ◆ — TALENTO 4

FLOREIO | GUERREIRO

Requerimentos Você está empunhando uma arma corpo a corpo de uma mão e possui uma mão livre.

Você move sua mão livre para a empunhadura de sua arma por tempo o suficiente para acrescentar impulso e desferir um golpe mais poderoso. Faça um Golpe com a arma requerida. Você rapidamente troca sua empunhadura durante o Golpe para fazer o ataque com duas mãos. Se a arma normalmente não possuir o traço duas mãos, aumente o dado de dano da arma em um passo para este ataque. (Regras para aumentar o tamanho do dano aparecem na página 279.) Se arma possuir o traço duas mãos, você recebe o benefício desse traço e um bônus de circunstância no dano igual à quantidade de dados de dano da arma. Quando o Golpe for completado, você volta a empunhar a arma com apenas uma mão. Esta ação não encerra qualquer postura ou efeito de talento de guerreiro que requeira uma mão livre.

DESLOCAMENTO COM ESCUDO — TALENTO 4

GUERREIRO

Quando seu escudo está erguido, os golpes de seus inimigos não podem lhe tocar. Quando tiver seu escudo erguido, você pode Andar para mover-se metade de sua Velocidade sem acionar reações que seriam acionadas por seu movimento (tal como Ataques de Oportunidade). Você pode usar Deslocamento com Escudo ao Nadar ou Voar em vez de Andar se possuir o tipo de movimento correspondente.

EMPURRÃO PODEROSO — TALENTO 4

FLOREIO

Pré-requisitos Bloqueio Agressivo ou Empurrão Brutal

Você pode empurrar adversários maiores com seu ataque. Você pode usar Bloqueio Agressivo ou Empurrão Brutal contra uma criatura até dois tamanhos maior que você.

Quando uma criatura que você Empurrar parar de se mover por ter atingido um objeto, ela sofre dano igual ao seu modificador de Força (mínimo 1). Isto acontece independentemente da maneira que você usou para Empurrar a criatura.

REVERSÃO RÁPIDA ◆ — TALENTO 4

FLOREIO | GUERREIRO | PRESSÃO

Requerimentos Você está flanqueado por pelo menos dois inimigos.

Você vira o flanqueamento de seus adversários contra eles com uma reversão rápida. Faça um Golpe corpo a corpo contra um dos inimigos flanqueando e faça um segundo Golpe com a mesma arma ou ataque desarmado contra um inimigo diferente que esteja flanqueando-o. Este segundo Golpe sofre a mesma penalidade por ataques múltiplos do ataque inicial e não conta para sua penalidade por ataques múltiplos.

TIRO DUPLO ◆◆ — TALENTO 4

FLOREIO | GUERREIRO

Requerimentos Você está empunhando uma arma à distância com recarga 0.

Você atira duas vezes em uma sucessão impossível de ver. Faça dois Golpes, cada um contra um alvo separado e com –2 de penalidade. Ambos os ataques contam para sua penalidade por ataques múltiplos, mas a penalidade não aumenta até você ter realizado os dois ataques.

TOMBAR ◆◆ — TALENTO 4

FLOREIO | GUERREIRO

Pré-requisitos treinado em Atletismo

Você faz um ataque para desequilibrar um adversário e segue imediatamente com outro golpe para tombá-lo. Faça um Golpe corpo a corpo. Se acertar e causar dano, você pode fazer um teste de Atletismo para Derrubar a criatura acertada. Se estiver empunhando uma arma corpo a corpo de duas mãos, você pode ignorar o requerimento de Derrubar que exige que você tenha uma mão livre. Ambos os ataques contam para sua penalidade por ataques múltiplos, mas a penalidade não aumenta até você ter realizado os dois ataques.

6º NÍVEL

AGRESSÃO VANTAJOSA ◆ — TALENTO 6

GUERREIRO | PRESSÃO

Aproveitando o movimento comprometido de seu inimigo, você desfere um golpe mais mortal. Faça um Golpe contra uma criatura que esteja agarrada, prostrada ou restringida. Você recebe um bônus de circunstância no dano deste Golpe igual à quantidade de dados de dano da arma, ou esse número + 2 se estiver empunhando uma arma com duas mãos. Este Golpe possui o efeito de falha a seguir.

Falha Você causa dano ao alvo igual à quantidade de dados de dano da arma, ou esse número + 2 se estiver empunhando uma arma com duas mãos. Este dano é do mesmo tipo que a arma.

DEFLEXÃO DO GUARDIÃO ⤾ — TALENTO 6

GUERREIRO

Acionamento Um oponente que você pode ver acerta um aliado que esteja em seu alcance corpo a corpo, e o concedimento de +2 de bônus de circunstância na CA do aliado tornaria o acerto uma falha (ou tornaria um acerto crítico em um acerto comum).

Requerimentos Você está empunhando uma arma corpo a corpo de uma mão e tem pelo menos uma outra mão livre.

Você usa sua arma para defletir o ataque contra seu aliado, concedendo +2 de bônus de circunstância na CA de seu aliado

EXEMPLO DE GUERREIRO

AGRESSOR

Usando uma arma de duas mãos, você empurra seus adversários no campo de batalha e causa ferimentos dolorosos. Você se especializa em derrubar o maior inimigo que estiver em seu caminho.

ATRIBUTOS

Priorize Força, Constituição e Sabedoria para melhorar sua capacidade de sobrevivência e aumentar seu dano, e Destreza para manobrabilidade extra.

PERÍCIAS

Atletismo, Intimidação, Manufatura, Medicina

TALENTO INICIAL

Ataque Poderoso

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES

Tombar (4º), Foco Furioso (6º), Ataque de Posicionamento (8º), Finalização Brutal (12º), Crítico Selvagem (18º)

contra o ataque acionador. Isto transforma o acerto crítico acionador em um acerto comum ou o acerto acionador em um erro.

ESCUDO REFLEXIVO — TALENTO 6

GUERREIRO

Você pode usar seu escudo para evitar o pior de efeitos de área e outros danos. Quando Erguer seu escudo, você recebe o bônus de circunstância do escudo em salvamentos de Reflexos. Se possuir a reação Bloqueio com Escudo, o dano sofrido como resultado de um salvamento de Reflexos pode acionar essa reação, mesmo que o dano não seja físico.

ESTILHAÇAR DEFESAS ◆ — TALENTO 6

GUERREIRO | PRESSÃO

Requerimentos Uma criatura assustada está em seu alcance corpo a corpo.

Sua ofensiva explora o medo de seu inimigo. Faça um Golpe corpo a corpo contra uma criatura assustada. Se você acertar e causar dano, o alvo fica desprevenido até o término da condição assustado dele. Se o alvo já estiver desprevenido para você ao sofrer o dano deste Golpe, ele não pode reduzir o valor de assustado abaixo de 1 até o final de seu próximo turno.

FOCO FURIOSO — TALENTO 6

GUERREIRO

Pré-requisitos Ataque Poderoso

Você aprendeu a manter seu equilíbrio mesmo quando ataca furiosamente. Quando fizer um Ataque Poderoso com uma arma que estiver empunhando com duas mãos, ele conta como um único ataque para calcular sua penalidade por ataques múltiplos (em vez de dois).

GUARDIÃO DE ESCUDO — TALENTO 6

GUERREIRO

Pré-requisitos Bloqueio com Escudo

Você usa seu escudo para proteger seus aliados. Quando tiver um escudo erguido, você pode usar sua reação Bloqueio com Escudo quando um ataque for feito contra um aliado adjacente. Se o fizer, o escudo impede que esse aliado sofra dano em vez de impedir que você sofra dano (seguindo as regras normais para Bloqueio com Escudo).

POSTURA DE DESARME ◆ — TALENTO 6

GUERREIRO | POSTURA

Pré-requisitos treinado em Atletismo

Requerimentos Você está empunhando somente uma arma corpo a corpo de uma mão e tem pelo menos uma outra mão livre.

Você adota uma postura de esgrima que aprimora seu controle sobre sua arma. Enquanto estiver nesta postura, você recebe +1 de bônus de circunstância em testes de Atletismo para Desarmar e +2 de bônus de circunstância em sua CD de Reflexos para defender-se contra testes realizados para Desarmá-lo. Além disso, você pode tentar Desarmar criaturas até dois tamanhos maiores que você.

PUNHALADA REVELADORA ◆◆ — TALENTO 6

GUERREIRO

Requerimentos Você está empunhando uma arma corpo a corpo que causa dano perfurante.

Você apunhala com sua arma perfurante na direção de um adversário imperceptível, revelando a localização dele para seus aliados. Faça um Golpe com a arma corpo a corpo requerida. Você não precisa realizar um teste simples para atingir uma criatura ocultada e precisa apenas obter sucesso em um teste simples CD 5 para mirar uma criatura escondida. Se acertar e causar dano, você pode espetar a arma requerida no seu alvo corpóreo, revelando a posição atual dele. Você Larga a arma e ela fica alojada no alvo. Se o alvo estiver ocultado, outras criaturas não precisam obter sucesso em um teste simples para atingi-lo. Se o alvo estiver escondido, outras criaturas devem obter sucesso apenas em um teste simples CD 5 para mirá-lo. A criatura precisa ser capaz de ver sua arma para receber qualquer destes benefícios e o alvo não consegue tornar-se indetectado para qualquer um capaz de ver sua arma. Se o alvo estiver invisível, a arma permanece visível enquanto estiver alojada nele.

Este benefício dura até a arma ser removida da criatura. O alvo ou uma criatura adjacente a ele pode remover a arma com 2 ações de Interagir.

TIRO TRIPLO — TALENTO 6

GUERREIRO

Pré-requisitos Tiro Duplo

Você pode disparar vários tiros rapidamente com maior controle. Quando usar Tiro Duplo, você pode realizar os ataques contra o mesmo alvo. Você pode acrescentar uma ação adicional a Tiro Duplo para realizar três Golpes à distância em vez de dois. Se o fizer, a penalidade é de –4. Todos os ataques contam para sua penalidade por ataques múltiplos, mas a penalidade não aumenta até você ter realizado todos os ataques.

TREINAMENTO COM ARMAS AVANÇADAS — TALENTO 6

GUERREIRO

Você estudou a arte de empunhar uma arma avançada. Escolha um grupo de armas. Você recebe proficiência com todas as armas avançadas nesse grupo como se elas fossem armas marciais de seu grupo de armas.

8º NÍVEL

ATAQUE DE POSICIONAMENTO ◆◆ — TALENTO 8

FLOREIO | GUERREIRO

Requerimentos Você está empunhando uma arma corpo a corpo de duas mãos e seu alvo está em seu alcance.

Com golpes punitivos, você força seu oponente para uma posição. Faça um Golpe com a arma requerida. Se acertar, você move o alvo 1,5 metros para um espaço em seu alcance. Isto segue as regras de movimento forçado encontradas na página 475.

BLOQUEIO RÁPIDO COM ESCUDO — TALENTO 8

GUERREIRO

Pré-requisitos Bloqueio com Escudo, Escudo Reativo

Você posiciona seu escudo de maneira praticamente instintiva. No início de cada um de seus turnos, você recebe uma reação adicional que pode ser usada somente para realizar um Bloqueio com Escudo.

GOLPE DE DERRUBADA ◆◆ — TALENTO 8

GUERREIRO

Seu ataque pode trazer um adversário do ar para o chão. Faça um Golpe. Se você acertar e causar dano a uma criatura que esteja voando, ela cai até 36 metros. A queda é gradual, o suficiente para que o alvo não sofra dano de queda se cair até o chão. Se o ataque for um acerto crítico, o alvo não pode levitar, Saltar, Voar ou sair do chão de qualquer outra forma até o final de seu próximo turno.

LUTAR ÀS CEGAS — TALENTO 8

GUERREIRO

Pré-requisitos mestre em Percepção

Seus instintos de batalha lhe tornam mais alerta a oponentes ocultados e invisíveis. Você não precisa obter sucesso em um teste simples para mirar criaturas ocultadas. Você não fica desprevenido contra criaturas que estejam escondidas de você (a menos que esteja desprevenido contra elas por outras razões além da condição escondido). Além disso, você precisa obter sucesso somente em um teste simples CD 5 para mirar uma criatura escondida.

Enquanto estiver adjacente a uma criatura indetectada de seu nível ou inferior, você a considera somente escondida.

MIRA INCRÍVEL ◆◆ — TALENTO 8

CONCENTRAÇÃO | GUERREIRO

Ao gastar um momento focando sua atenção, você garante um ataque certeiro. Faça um Golpe com uma arma à distância. Neste Golpe, você recebe +2 de bônus de circunstância na rolagem de ataque e ignora a condição ocultado do alvo.

POSTURA DE TIRO MÓVEL ◆ — TALENTO 8

GUERREIRO | POSTURA

Seus tiros ficam ágeis e mortais. Enquanto estiver nesta postura, seus Golpes à distância não acionam Ataques de Oportunidade ou outras reações acionadas por um ataque à distância.

Se possuir Ataque de Oportunidade, você pode usá-lo com uma arma à distância carregada que estiver empunhando. Para isso, a criatura acionadora deve estar a até 1,5 metros de você.

RIPOSTA DE DUELO ⮌ — TALENTO 8

GUERREIRO

Pré-requisitos Aparada de Duelo

Acionamento Uma criatura em seu alcance falha criticamente em um Golpe contra você.

Requerimentos Você está se beneficiando de Aparada de Duelo.

Você riposta contra um inimigo desbalanceado. Faça um Golpe corpo a corpo ou tente Desarmar a criatura acionadora.

SALTO SÚBITO ◆◆ — TALENTO 8

GUERREIRO

Você salta e ataca um adversário no meio do salto. Faça um Salto, Salto em Altura ou Salto em Distância e realize um Golpe corpo a corpo em qualquer ponto durante seu salto. Imediatamente após o Golpe, você cai no solo se estiver no ar, mesmo se não tiver alcançado a distância máxima de seu salto. Se a distância que você cair não for maior do que a altura de seu salto, você não sofre dano da queda e aterrissa de pé.

EXEMPLO DE GUERREIRO

Duelista

Com uma lâmina em uma mão e a outra livre, você é perito em frustrar seus oponentes com golpes desarmantes e desorientadores enquanto se mantém atento aos ataques desajeitados deles.

ATRIBUTOS

Priorize Força. Destreza e Sabedoria melhoram sua capacidade de sobrevivência e versatilidade, e Constituição concede vitalidade extra.

PERÍCIAS

Acrobatismo, Atletismo, Dissimulação, Medicina

TALENTO INICIAL

Ataque Fisgador

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES

Aparada de Duelo (2º), Deflexão do Guardião (6º), Riposta de Duelo (8º), Dança de Duelo (12º), Sapiente em Postura (14º)

Quando realizar um Salto em Altura ou Salto em Distância durante um Salto Súbito, determine a CD de acordo com as CDs para Salto em Distância e aumente sua distância máxima até o dobro de sua Velocidade.

Especial Se possuir Golpe de Derrubada, você pode gastar 3 ações para fazer um Salto Súbito e usar o Golpe de Derrubada em vez de um Golpe normal.

10º NÍVEL

BRUTO TEMÍVEL — TALENTO 10

GUERREIRO

O medo deixa seus adversários fracos e mais vulneráveis a seus ataques. Você recebe um bônus de circunstância em rolagens de dano em Golpes realizados contra criaturas assustadas. O bônus é igual ao dobro do valor de assustado do alvo.

Se possuir proficiência de mestre em Intimidação, aumente o bônus para o triplo do valor de assustado do alvo.

ESCUDO ESPELHADO [reação] — TALENTO 10

GUERREIRO

Acionamento Um oponente conjura uma magia que tem você como alvo e falha criticamente em uma rolagem de ataque de magia contra sua CA.

Requerimentos Você tem um escudo erguido.

Você reflete a magia de volta contra o oponente acionador. Faça um ataque à distância contra a criatura acionadora usando sua melhor proficiência com qualquer arma à distância. Se puder conjurar magias, você pode fazer uma rolagem de ataque de magia. Se você obtiver sucesso no ataque à distância, seu oponente sofre os efeitos de uma rolagem de ataque de magia bem-sucedida para a própria magia conjurada (ou os efeitos de um sucesso crítico se sua rolagem de ataque for um sucesso crítico).

GOLPE INFALÍVEL [uma ação] — TALENTO 10

GUERREIRO | PRESSÃO

Mesmo quando não acerta diretamente você ainda deixa um golpe de raspão. Faça um Golpe corpo a corpo. Este Golpe possui o efeito de falha a seguir.

Falha Seu ataque causa o dano que causaria em um acerto, excluindo todo dano de dados. (Isto remove os dados de dano da arma, runas, magias e habilidades especiais).

GRAÇA ÁGIL — TALENTO 10

GUERREIRO

Seus movimentos graciosos com armas ágeis são incomparáveis. Sua penalidade por ataques múltiplos com armas ágeis e ataques desarmados ágeis se torna –3 para seu segundo ataque e –6 para ataques subsequentes (em vez de –4 e –8).

POSTURA DISRUPTIVA [uma ação] — TALENTO 10

GUERREIRO | POSTURA

A menor distração pode provocar sua ira, e você está preparado para frustrar as ações dos inimigos. Enquanto estiver nesta postura, você pode usar Ataque de Oportunidade quando uma criatura em seu alcance usar uma ação de concentração (além de poder fazê-lo contra ações de manuseio e de movimento). Além disso, você interrompe a ação acionadora de concentração ou manuseio se acertar seu Golpe (não apenas se conseguir um acerto crítico).

REFLEXOS DE COMBATE — TALENTO 10

GUERREIRO

Você é particularmente rápido em punir os adversários que deixam brechas nas defesas. No início de cada um de seus turnos, você recebe uma reação adicional que pode ser usada somente para realizar um Ataque de Oportunidade.

RIPOSTA DUPLA — TALENTO 10

GUERREIRO

Acionamento Uma criatura em seu alcance falha criticamente em um Golpe contra você.

Requerimentos Você está se beneficiando de Aparada Dupla.

Uma aparada inteligente com uma arma deixa seu oponente aberto para um ataque com sua outra arma. Faça um Golpe corpo a corpo ou use uma ação de Desarmar contra o oponente acionador.

TIRO DEBILITANTE — TALENTO 10

FLOREIO | GUERREIRO

Mirando em um ponto fraco, você impede seu adversário com um tiro preciso. Faça um Golpe com uma arma à distância. Se você acertar e causar dano, o alvo fica lento 1 até o final do próximo turno dele.

TOMBAR APRIMORADO — TALENTO 10

GUERREIRO

Pré-requisitos Tombar

Você pode jogar seu adversário ao chão com um único golpe. Quando usar Tombar, você pode realizar um único Golpe em vez de um Golpe seguido por Derrubar. Se o fizer e seu Golpe acertar, você também aplica o efeito de sucesso crítico de Derrubar. Se estiver usado uma arma corpo a corpo de duas mãos com esse Golpe, você pode usar o tamanho do dado de dano da arma em vez do tamanho do dado de dano comum para um sucesso crítico de Derrubar.

TORÇÃO DE DESARME — TALENTO 10

GUERREIRO | PRESSÃO

Pré-requisitos treinado em Atletismo

Requerimentos Você está empunhando somente uma arma corpo a corpo de uma mão e tem pelo menos uma outra mão livre.

Após seu ataque inicial redirecionar as defesas de seu adversário, seus movimentos seguintes torcem a empunhadura dele para desarmá-lo. Faça um Golpe corpo a corpo com arma usando a arma requerida. Além de seus outros efeitos, este Golpe obtém os efeitos do sucesso ou sucesso crítico da ação Desarmar. Este Golpe possui o efeito de falha a seguir.

Falha O alvo fica desprevenido até o final de seu turno atual.

12º NÍVEL

ATAQUE EM MOVIMENTO — TALENTO 12

GUERREIRO | PRESSÃO

Requerimentos Você está adjacente a um inimigo.

Saindo de perto de um adversário, você Golpeia outro. Você Anda até sua Velocidade, mas deve encerrar esse movimento ao alcance corpo a corpo de um inimigo diferente. Ao final de seu movimento, faça um Golpe corpo a corpo contra um inimigo em seu alcance. Você pode usar Ataque em Movimento ao Escalar, Escavar, Nadar ou Voar em vez de Andar se possuir o tipo de movimento correspondente.

DANÇA DE DUELO — TALENTO 12

GUERREIRO | POSTURA

Pré-requisitos Aparada de Duelo

Requerimentos Você está empunhando somente uma arma corpo a corpo de uma mão e tem pelo menos uma outra mão livre.

Usando sua mão livre como pivô de equilíbrio, você ataca e defende com sua arma. Enquanto estiver nesta postura, você recebe constantemente os benefícios de Aparada de Duelo.

EMPURRÃO PROPELENTE — TALENTO 12

GUERREIRO

Pré-requisitos Bloqueio Agressivo ou Empurrão Brutal

Aumente a distância que você Empurra seu oponente com Bloqueio Agressivo ou Empurrão Brutal para 3 metros em um sucesso ou para 6 metros em um sucesso crítico. Quando usar Bloqueio Agressivo, você pode escolher se o alvo fica desprevenido ou é Empurrado. Quando fizer um Empurrão Brutal, você também Empurra o alvo 1,5 metros em uma falha.

FINALIZAÇÃO BRUTAL — TALENTO 12

GUERREIRO | PRESSÃO

Requerimentos Você está empunhando uma arma corpo a corpo com duas mãos.

Seu golpe final pode causar um impacto mesmo se apenas resvalar nas defesas do adversário. Faça um Golpe com a arma requerida. Após o Golpe, seu turno se encerra. O Golpe causa um dado de dano extra da arma (ou dois dados de dano extras da arma se você for de 18º nível ou maior). Este Golpe possui o efeito de falha a seguir.

Falha Você causa dano igual a um dado de dano da arma requerida. Aumente este dano para dois dados se você for pelo menos de 18º nível.

GUARDA EXEMPLAR — TALENTO 12

GUERREIRO | POSTURA

Requerimentos Você está empunhando um escudo.

Após um curto momento para definir sua postura, você sempre mantém seu escudo pronto sem sequer pensar. Enquanto estiver nesta postura, você constantemente possui seu escudo erguido como se tivesse usado a ação Erguer um Escudo (desde que atenda aos requerimentos dessa ação).

POSTURA DE ESTOCADA — TALENTO 12

GUERREIRO | POSTURA

Pré-requisitos ataque de oportunidade, Estocada

Requerimentos Você está empunhando uma arma corpo a corpo.

Você se prepara para estender o seu corpo e atacar inimigos distantes. Enquanto estiver nesta postura, você pode usar Ataque de Oportunidade contra uma criatura que esteja fora de seu alcance comum, mas em seu alcance com Estocada. Se o fizer, aumente o alcance do Golpe em 1,5 metros.

RICOCHETE INCRÍVEL — TALENTO 12

CONCENTRAÇÃO | GUERREIRO | PRESSÃO

Pré-requisitos Mira Incrível

EXEMPLO DE GUERREIRO

Arqueiro

Você atinge seus oponentes de longe com armas à distância e se especializa em despachar inimigos voadores ou difíceis de alcançar.

ATRIBUTOS

Priorize Destreza. Constituição e Sabedoria melhoram sua capacidade de sobrevivência, e Força adiciona dano com armas propulsivas.

PERÍCIAS

Acrobatismo, Furtividade, Ladroagem, Medicina

TALENTO INICIAL

Tiro à Queima Roupa

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES

Tiro Duplo (4º), Tiro Triplo (6º), Tiro Debilitante (10º), Postura de Tiros Múltiplos (16º), Saraivada Impossível (18º)

Após seu primeiro tiro indicar a posição de seu oponente, você direciona outro que ricocheteia em obstáculos para acertá-lo precisamente. Faça um Golpe com uma arma à distância. Você ignora a condição ocultado e toda cobertura que o alvo possuir.

RIPOSTA DE DUELO APRIMORADA — TALENTO 12

GUERREIRO

Pré-requisitos Riposta de Duelo

Sua arma constantemente gira e dispara, golpeando adversários sempre que uma oportunidade se apresenta. Quando recuperar suas ações no início de cada um de seus turnos, você recebe uma reação adicional que pode ser usada somente para realizar uma Riposta de Duelo. Você pode usar esta reação extra mesmo se não estiver se beneficiando de Aparada de Duelo.

14º NÍVEL

DETERMINAÇÃO ◆ — TALENTO 14

CONCENTRAÇÃO | GUERREIRO

Frequência Uma vez por dia

Seu treinamento lhe permite livrar-se das magias e condições impostas por seus adversários durante situações críticas. Escolha uma única magia ou condição não-permanente que o esteja afetando. Se escolher uma condição, o efeito dela em você é encerrado. Se escolher uma magia, tente neutralizar a magia (usando seu nível como nível de neutralização e tentando um salvamento de Vontade como seu teste de neutralização).

Isto não remove qualquer dano de Pontos de Vida normalmente causados pela magia ou condição e não impede que a magia ou efeito debilitante afete outros aliados ou o ambiente ao seu redor. Você não pode remover uma aflição contínua ou impedir que uma aflição dessas inflija condições posteriores. Esse talento não remove condições impostas por uma situação (como estar flanqueado ou prostrado). Se o efeito for causado por uma criatura, item ou perigo de 20º nível ou superior, Determinação não pode removê-lo.

FINALIZAÇÃO DESESPERADA ⤾ — TALENTO 14

GUERREIRO

Acionamento Você completa a última ação em seu turno, mas seu turno ainda não acabou.

Requerimentos Você atende aos requerimentos para usar uma ação com o traço pressão.

Você dá tudo de si em uma última pressão. Use uma ação única com o traço pressão que você conheça como parte de Finalização Desesperada. Você abre mão da habilidade de usar reações até o início de seu próximo turno.

FINALIZAÇÃO GUIANTE ◆ — TALENTO 14

GUERREIRO | PRESSÃO

Requerimentos Você está empunhando somente uma arma corpo a corpo de uma mão e tem pelo menos uma outra mão livre.

Usando sua arma como alavanca, você força seu oponente a ficar exatamente onde você quer. Faça um Golpe com a arma requerida. Se o Golpe acertar, você pode mover o alvo até 3 metros para um espaço em seu alcance. Você pode mover o alvo através de seu próprio espaço durante este movimento. Isto segue as regras normais para movimento forçado encontradas na página 475. Este Golpe possui o efeito de falha a seguir.

Falha Você pode forçar a criatura a se mover como se tivesse obtido um sucesso, mas o move somente 1,5 metros.

GOLPE GIRATÓRIO ◆◆ TALENTO 14

ABERTURA | FLOREIO | GUERREIRO

Você ataca todos os adversários ao seu redor. Faça um Golpe corpo a corpo contra cada inimigo em seu alcance corpo a corpo. Cada ataque conta para sua penalidade por ataques múltiplos, mas não aumenta sua penalidade até ter realizado todos os seus ataques.

RIPOSTA DUPLA APRIMORADA TALENTO 14

GUERREIRO

Pré-requisitos Riposta Dupla

Suas armas são um borrão de movimento, bloqueando e atingindo seus adversários. No início de cada um de seus turnos, você recebe uma reação adicional que pode ser usada somente para realizar uma Riposta Dupla. Você pode usar esta reação extra mesmo se não estiver se beneficiando de Aparada Dupla.

RIPOSTA GUIANTE TALENTO 14

GUERREIRO

Pré-requisitos Riposta de Duelo

Ao mudar seu peso e angular sua arma, você guia seu oponente para uma posição mais favorável. Quando acertar o Golpe de Riposta de Duelo, você pode mover o alvo até 3 metros para um espaço em seu alcance. Isto segue as regras normais para movimento forçado encontradas na página 475.

RAJADA COM DUAS ARMAS ◆ TALENTO 14

FLOREIO | GUERREIRO | PRESSÃO

Requerimentos Você está empunhando duas armas, uma em cada mão.

Você ataca com suas duas armas em um frenesi súbito. Golpeie duas vezes, uma vez com cada arma.

SAPIENTE EM POSTURA ◇ TALENTO 14

GUERREIRO

Acionamento Você rola iniciativa.

Você reage a um perigo iminente entrando em uma postura sem sequer pensar. Use uma ação que tenha o traço postura.

16º NÍVEL

DEFESA DUPLA ◆ TALENTO 16

GUERREIRO | POSTURA

Pré-requisitos Aparada Dupla

Requerimentos Você está empunhando duas armas corpo a corpo, uma em cada mão.

Você sempre está pronto para usar sua arma da mão inábil para interferir com os ataques direcionados contra você. Enquanto estiver nesta postura, você constantemente recebe os benefícios da ação Aparada Dupla.

ESCUDO REFLEXIVO APRIMORADO TALENTO 16

GUERREIRO

Pré-requisitos Escudo Reflexivo

Seu escudo pode ajudar a salvar aliados próximos. Quando usar Bloqueio com Escudo contra o dano resultante de um salvamento de Reflexos, os aliados adjacentes que sofreriam dano devido a salvamentos de Reflexos contra o mesmo efeito também se beneficiam da redução de dano.

POSE GRACIOSA ◆ TALENTO 16

GUERREIRO | POSTURA

Pré-requisitos Corte Duplo

Com o posicionamento correto, a arma de sua mão inábil golpeia como o ferrão de um escorpião. Enquanto estiver nesta postura e fizer seu segundo Golpe de Corte Duplo com uma arma ágil, Corte Duplo conta como apenas um ataque para calcular sua penalidade por ataques múltiplos.

POSTURA DE TIROS MÚLTIPLOS ◆ TALENTO 16

GUERREIRO | POSTURA

Pré-requisitos Tiro Triplo

Requerimentos Você está empunhando uma arma à distância com recarga 0.

Você se firma em uma posição estável para disparar de maneira rápida e precisa. Enquanto estiver nesta postura, sua penalidade por Tiro Duplo é reduzida para –1 (ou para –2 se você adicionar a ação extra para realizar três Golpes). Esta postura é encerrada se você mover-se de sua posição.

18º NÍVEL

CRÍTICO SELVAGEM TALENTO 18

GUERREIRO

Os ferimentos que você inflige são terríveis. Quando Golpear com uma arma ou ataque desarmado em que possua proficiência lendária, você obtém um sucesso crítico se rolar um 19 no dado desde que o resultado seja um sucesso. Este talento não surte efeito em um 19 se o resultado seria uma falha.

SARAIVADA IMPOSSÍVEL ◆◆◆ TALENTO 18

ABERTURA | FLOREIO | GUERREIRO

Requerimentos Você está empunhando uma arma à distância com o traço saraivada e recarga 0.

Você dispara uma saraivada em todos os adversários em uma área. Faça um Golpe com –2 de penalidade contra cada inimigo em uma explosão de 3 metros de raio centrada no alcance de saraivada da sua arma ou além. Role o dano somente uma vez para todos os alvos.

Cada ataque conta para sua penalidade por ataques múltiplos, mas não aumenta sua penalidade até ter realizado todos os seus ataques.

20º NÍVEL

REPRESÁLIAS ILIMITADAS TALENTO 20

GUERREIRO

Com um sexto sentido para o fluxo de combate, você reage rapidamente a qualquer situação. No começo do turno de cada inimigo, você recebe uma reação que pode ser usada somente durante esse turno.

SUPREMACIA COM ARMAS TALENTO 20

GUERREIRO

Sua habilidade com armas lhe permite atacar rapidamente a qualquer momento. Você fica permanentemente acelerado. Você pode usar sua ação extra somente para Golpear.

Ladino

Você é competente e oportunista. Usando sua perspicácia sagaz e reações rápidas, você tira vantagem dos erros de seus oponentes e ataca onde mais dói. Você faz apostas perigosas, caçando emoções e testando os limites de suas habilidades, e provavelmente não se importa muito com quaisquer leis que possam atrapalhar sua empreitada. Embora o caminho de todo ladino seja único e cheio de perigos, a única coisa que todos têm em comum é a variedade e profundidade de suas perícias.

ATRIBUTO CHAVE

DESTREZA OU OUTRO
No 1º nível, sua classe lhe concede uma melhoria de atributo em Destreza ou na opção de seu esquema de ladino.

PONTOS DE VIDA

8 mais seu modificador de Constituição
No 1º nível e a cada nível subsequente, você acrescenta essa quantidade ao seu valor máximo de PV.

Durante Encontros de Combate...
Você se move tão furtivamente que consegue pegar inimigos desavisados. Você é um instrumento de precisão, mais útil contra um chefe durão ou conjurador distante do que contra soldados bucha de canhão.

Durante Encontros Sociais...
Suas perícias lhe dão várias ferramentas para influenciar sua oposição. Criar engodos e extrair informações é parte fundamental de sua natureza.

Enquanto Explora...
Você se esgueira para surpreender adversários e procurar perigos ou armadilhas. Você é um grande recurso para seu grupo, já que é capaz de desativar armadilhas, solucionar enigmas e antecipar perigos.

Em Recesso...
Você pode bater carteiras ou comercializar mercadorias ilegais. Você também pode ser parte de uma guilda de ladrões ou até mesmo fundar a sua própria.

Você Pode...
- Aprimorar suas habilidades através de prática intensa, por conta própria e viajando o mundo afora.
- Saber onde conseguir mercadorias ilícitas.
- Andar às margens da lei ou infringi-la por considerá-la insignificante ou por ter seu próprio código.

Outros Provavelmente...
- O acham cativante ou fascinante, mesmo que pensem que não deveriam confiar em você.
- O procuram quando precisam de alguém disposto a assumir riscos ou utilizar métodos questionáveis.
- Suspeitam que você seja motivado apenas pela ganância.

Proficiências Iniciais
No 1º nível, você recebe as graduações de proficiência listadas nas estatísticas a seguir. Você é destreinado em qualquer estatística não listada a menos que receba alguma graduação de proficiência melhor de outra forma.

Percepção
Especialista em Percepção

Jogadas de Salvamento
Treinado em Fortitude
Especialista em Reflexos
Especialista em Vontade

Perícias
Treinado em Furtividade
Treinado em uma quantidade de perícias adicionais igual a 7 mais seu modificador de Inteligência

Ataques
Treinado em armas simples
Treinado em arcos curtos, espadas curtas, porretes e rapieiras
Treinado em ataques desarmados

Defesas
Treinado em armaduras leves
Treinado em defesa sem armadura

CD de Classe
Treinado em CD de classe de ladino

TABELA 3-15: PROGRESSÃO DE LADINO

Seu Nível	Característica da Classe
1	Ancestralidade e biografia, ataque furtivo 1d6, ataque surpresa, esquema de ladino, proficiências iniciais, talento de ladino, talento de perícia
2	Incremento de perícia, talento de ladino, talento de perícia
3	Incremento de perícia, negar vantagem, talento geral, talento de perícia
4	Incremento de perícia, talento de ladino, talento de perícia
5	Ataque furtivo 2d6, incremento de perícia, melhorias de atributo, talento de ancestralidade, talento de perícia, truques com armas
6	Incremento de perícia, talento de ladino, talento de perícia
7	Especialização em armas, evasão, incremento de perícia, sentidos vigilantes, talento geral, talento de perícia
8	Incremento de perícia, talento de ladino, talento de perícia
9	Golpe debilitante, grande fortitude, incremento de perícia, talento de ancestralidade, talento de perícia
10	Incremento de perícia, melhorias de atributo, talento de ladino, talento de perícia
11	Ataque furtivo 3d6, especialidade de ladino, incremento de perícia, talento geral, talento de perícia
12	Incremento de perícia, talento de ladino, talento de perícia
13	Especialidade em armaduras leves, evasão aprimorada, incremento de perícia, sentidos incríveis, talento de ancestralidade, talento de perícia, truques de mestre
14	Incremento de perícia, talento de ladino, talento de perícia
15	Debilitação dupla, especialização em armas maior, incremento de perícia, melhorias de atributo, talento geral, talento de perícia
16	Incremento de perícia, talento de ladino, talento de perícia
17	Ataque furtivo 4d6, incremento de perícia, mente escorregadia, talento de ancestralidade, talento de perícia
18	Incremento de perícia, talento de ladino, talento de perícia
19	Golpe de mestre, incremento de perícia, maestria em armaduras leves, talento geral, talento de perícia
20	Incremento de perícia, melhorias de atributo, talento de ladino, talento de perícia

Características de Classe

Você recebe as habilidades a seguir como um ladino. Habilidades recebidas em níveis superiores indicam os níveis em que você as recebe ao lado de seus nomes.

ANCESTRALIDADE E BIOGRAFIA

Além das habilidades fornecidas por sua classe no 1º nível, você possui os benefícios da ancestralidade e biografia selecionadas, conforme descrito no Capítulo 2.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe proficiências que representam seu treinamento básico. Estas proficiências são listadas no início desta classe.

ESQUEMA DE LADINO

Quando começou a trilhar o caminho do ladino, você desenvolveu seu próprio estilo para realizar suas atividades ilícitas. Seu tipo de esquema molda suas técnicas de ladino e sua maneira de abordar suas empreitadas ao mesmo tempo em que constrói sua reputação no submundo do crime como competente em um determinado tipo de trabalho. Um cliente com bolsos cheios pode até mesmo contratar uma equipe de ladinos para um roubo em particular — cada um especializado em uma esquema diferente, assim cobrindo todas as áreas. Escolha um dos esquemas de ladino apresentados a seguir.

Ladrão

Nada supera a emoção de tomar algo que pertence a outra pessoa, especialmente se você conseguir passar completamente despercebido. Você pode ser um batedor de carteiras trabalhando nas ruas, um ladrão sorrateiro se esgueirando por janelas e fugindo por cima de telhados ou um arrombador saqueando cofres muito bem guardados. Você pode até mesmo trabalhar como um consultor, simulando roubos para testar as defesas dos objetos valiosos de clientes.

Quando uma luta começa, você prefere armas rápidas e leves, golpeando onde causará mais dor. Quando atacar com uma arma corpo a corpo de acuidade, você pode adicionar seu modificador de Destreza em rolagens de dano em vez de seu modificador de Força.

Você é treinado em Ladroagem.

Malandro

Você usa fala rápida, lisonjeio e uma língua de prata para evitar o perigo e escapar de situações ardilosas. Você pode ser um vigarista ou um trapaceiro, viajando de lugar em lugar com uma nova história ou esquema. Seu esquema também é ideal para certas profissões respeitáveis, como advogado, diplomata ou político.

Quando obtiver sucesso em Fintar (página 245), o alvo fica desprevenido conta ataques corpo a corpo que você realizar contra ele até o final de seu próximo turno. Em um sucesso crítico, o alvo fica desprevenido contra todos os ataques corpo a corpo (não apenas contra os seus) até o final de seu próximo turno.

Você é treinado em Diplomacia e Dissimulação. Você pode escolher Carisma como seu atributo chave.

Rufião

Você prefere usar de força ou intimidação em vez de recorrer à sutileza ou truques extravagantes. Você pode ser um capanga do crime organizado, um bandido de estrada ou um nobre que coage os outros com ameaças usando o poder de sua família. Ou então você pode usar suas perícias de forma honesta servindo em segurança privada ou como guarda em uma cidade com o temperamento certo.

Você usa todas as ferramentas que tiver em mãos para completar o trabalho. Você pode causar dano de ataque furtivo com qualquer arma simples, além das armas listadas na característica de classe ataque furtivo. Quando obtiver um sucesso crítico em uma rolagem de ataque usando uma arma simples e o alvo tiver a condição desprevenido (incapaz de focar em se defender), você também aplica o efeito de especialização de crítico para a arma que estiver empunhando (página 283). Você não recebe estes benefícios se a arma possuir um dado de dano maior que d8 (após aplicar quaisquer habilidades que alterem o tamanho do dado de dano dela).

Você é treinado em Intimidação e em armaduras médias. Você pode escolher Força como seu atributo chave. Quando receber especialidade em armaduras leves, você também recebe graduação de proficiência de especialista em armaduras médias, e quando receber maestria em armaduras leves, também recebe graduação de proficiência de mestre em armaduras médias.

ATAQUE FURTIVO

Quando seu inimigo não pode se defender apropriadamente, você tira vantagem para causar dano extra. Se Golpear uma criatura que tenha a condição desprevenida (página 619) com uma arma à distância, com arma corpo a corpo ágil ou de acuidade ou com um ataque desarmado ágil ou de acuidade, você causa 1d6 de dano extra de precisão. Você pode fazer isso com um ataque à distância usando uma arma corpo a corpo de arremesso se ela for ágil ou de acuidade.

Conforme seu nível de ladino aumenta, a quantidade de dados de dano de seu ataque furtivo também aumenta. Aumente a quantidade de dados em um no 5º, 11º e 17º níveis.

ATAQUE SURPRESA

Você entra em combate antes que seus adversários sejam capazes de reagir. Na primeira rodada do combate, se você rolar Dissimulação ou Furtividade para iniciativa, criaturas que ainda não tiverem agido ficam desprevenidas contra você.

TALENTOS DE LADINO

No 1º nível e a cada nível par subsequente, você recebe um talento de classe de ladino. Os talentos de classe de ladino são descritos a partir da página 171.

TALENTOS DE PERÍCIA

Você recebe talentos de perícia com maior frequência do que os outros. No 1º nível e a cada nível subsequente, você recebe um talento de perícia. Talentos de perícia podem ser encontrados no Capítulo 5 e possuem o traço perícia. Você deve possuir uma graduação de proficiência treinado ou melhor na perícia correspondente para selecionar um talento de perícia.

INCREMENTOS DE PERÍCIA 2º

Você recebe mais incrementos de perícia do que membros de outras classes. No 2º nível e a cada nível subsequente, você recebe um incremento de perícia. Você pode usar este incremento para aumentar sua graduação de proficiência para treinado em uma perícia na qual seja destreinado, ou para aumentar sua graduação de proficiência para especialista em uma perícia na qual já seja treinado.

No 7º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para mestre em uma perícia na qual já seja especialista e, no 15º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para lendário em uma perícia na qual já seja mestre.

NEGAR VANTAGEM 3º

Como alguém que tira vantagem das defesas dos outros, você toma cuidado para não deixar que eles explorem quaisquer brechas em sua guarda. Você não fica desprevenido para criaturas do seu nível ou inferior que estejam escondidas,

TERMOS CHAVE

Você encontrará os seguintes termos em muitas habilidades de ladino.

Debilitação: Debilitações aplicam condições e outros efeitos negativos a uma criatura. Quando a criatura é afetada por uma nova debilitação, qualquer debilitação prévia que a esteja afetando é encerrada.

Floreio: Ações de floreio são técnicas que requerem empenho demais e não podem ser realizadas várias vezes em seguida. Você pode usar apenas 1 ação com o traço floreio por turno.

indetectadas, flanqueando-lhe ou usando um ataque surpresa. Entretanto, elas ainda podem ajudar criaturas aliadas a flanqueá-lo.

TALENTOS GERAIS 3º

No 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você recebe um talento geral. Talentos gerais são listados no Capítulo 5.

MELHORIAS DE ATRIBUTO 5º

No 5º nível e a cada 5 níveis subsequentes, você melhora os valores de quatro atributos diferentes. Você pode usar estas melhorias de atributo para aumentar seus valores de atributo acima de 18 pontos. Incrementar um valor de atributo aumenta seu valor em 1 ponto se ele já for 18 ou maior, ou em 2 pontos se ele for menor que 18.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE 5º

Além do talento de ancestralidade recebido na criação do personagem, você recebe um talento de ancestralidade no 5º nível e a cada 4 níveis subsequentes. A lista de talentos de ancestralidade disponíveis para você pode ser encontrada na seção de sua ancestralidade no Capítulo 2.

TRUQUES COM ARMAS 5º

Você se familiarizou completamente com as armas de suas atividades. Suas graduações de proficiência em armas simples, arcos curtos, espadas curtas, porretes e rapieiras aumentam para especialista. Quando obtiver um sucesso crítico em uma rolagem de ataque contra uma criatura desprevenida usando uma destas armas que seja ágil ou de acuidade, você aplica o efeito de especialização de crítico da arma que estiver empunhando.

EVASÃO 7º

Você aprendeu a se mover rapidamente para evitar explosões, sopros de dragões e coisas ainda piores. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Reflexos aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Reflexos, trate o resultado como um sucesso crítico.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS 7º

Você aprendeu a infligir ferimentos graves com suas armas favoritas. Você causa 2 pontos de dano adicionais com armas e ataques desarmados nas quais é especialista. Este dano aumenta para 3 se você for mestre e para 4 se você for lendário.

SENTIDOS VIGILANTES 7º

Durante suas aventuras, você desenvolveu um estado de alerta aguçado e uma maior atenção a detalhes. Sua graduação de proficiência em Percepção aumenta para mestre.

GOLPE DEBILITANTE 9º

Você consegue tirar vantagem de uma brecha na defesa de seu adversário para feri-lo e impedi-lo ao mesmo tempo. Você ganha a ação livre Golpe Debilitante.

GOLPE DEBILITANTE ◇

LADINO

Acionamento Seu Golpe acerta uma criatura desprevenida e causa dano.

Você aplica uma das debilitações a seguir, que dura até o final de seu próximo turno.

- **Debilitação** O alvo sofre –3 metros de penalidade de estado em suas Velocidades.
- **Debilitação** O alvo fica enfraquecido 1.

GRANDE FORTITUDE 9º

Seu físico se torna incrivelmente resistente. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Fortitude aumenta para especialista.

ESPECIALIDADE DE LADINO 11º

Agora suas técnicas são mais difíceis de resistir. Sua graduação de proficiência em sua CD de classe de ladino aumenta para especialista.

ESPECIALIDADE EM ARMADURAS LEVES 13º

Você aprendeu a se esquivar enquanto veste uma armadura leve ou nenhuma armadura. Suas graduações de proficiência em armaduras leves e defesa sem armadura aumentam para especialista.

EVASÃO APRIMORADA 13º

Você se esquiva do perigo de uma forma inigualável. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Reflexos aumenta para lendário. Quando rolar uma falha crítica em um salvamento de Reflexos, trate o resultado como uma falha. Quando rolar uma falha em um salvamento de Reflexos contra um efeito que causa dano, divida o dano sofrido pela metade.

SENTIDOS INCRÍVEIS 13º

Você percebe coisas que seriam quase impossíveis para uma pessoa ordinária detectar. Sua graduação de proficiência em Percepção aumenta para lendário.

TRUQUES DE MESTRE 13º

Você dominou os movimentos de luta de um ladino. Suas graduações de proficiência em armas simples, arcos curtos, espadas curtas, porretes e rapieiras aumentam para mestre.

DEBILITAÇÃO DUPLA 15º

Seus ataques oportunistas são particularmente prejudiciais. Quando usar Golpe Debilitante, você pode aplicar duas debilitações simultaneamente; remover uma delas remove ambas.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS MAIOR 15º

Seu dano de especialização em armas aumenta para 4 pontos com armas e ataques desarmados nas quais é especialista, para 6 pontos de dano nas quais é mestre e para 8 pontos de dano nas quais é lendário.

MENTE ESCORREGADIA 17º

Você faz jogos mentais e emprega truques cognitivos para se livrar de efeitos que afetem sua mente. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Vontade aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Vontade, trate o resultado como um sucesso crítico.

GOLPE DE MESTRE 19º

Você pode incapacitar um adversário incauto com um único golpe. Sua graduação de proficiência em sua CD de classe de ladino aumenta para mestre. Você ganha a ação livre Golpe Mestre.

GOLPE MESTRE ◈

LADINO

Acionamento Seu Golpe acerta uma criatura desprevenida e causa dano.

O alvo tenta um salvamento de Fortitude contra sua CD de classe. Após isso ele fica temporariamente imune a seu Golpe Mestre por 1 dia.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo fica enfraquecido 2 até o final do próximo turno do ladino.

Falha O alvo fica paralisado por 4 rodadas.

Falha Crítica Você escolhe se o alvo fica paralisado por 4 rodadas, inconsciente por 2 horas, ou morre imediatamente.

MAESTRIA EM ARMADURAS LEVES 19º

Sua competência com armaduras leves se aprimora, aumentando sua habilidade de esquivar-se de golpes. Suas graduações de proficiência em armaduras leves e defesa sem armadura aumentam para mestre.

Talentos de Ladino

Em todo nível que receber um talento de ladino, você pode selecionar um dos talentos a seguir. Você deve satisfazer quaisquer pré-requisitos antes de selecionar o talento.

1º NÍVEL

DESCOBRIDOR DE ARMADILHA — TALENTO 1

LADINO

Você possui um sentido intuitivo que o alerta sobre a presença de armadilhas. Você recebe +1 de bônus de circunstância em testes de Percepção para encontrar armadilhas, na CA contra ataques feitos por elas e em salvamentos contra seus efeitos. Mesmo que não esteja Procurando, você faz um teste para encontrar armadilhas que normalmente exigiriam essa atividade. Você ainda precisa atender a quaisquer outros requerimentos para encontrar a armadilha.

Você pode desativar armadilhas que requeiram graduação de proficiência mestre em Ladroagem. Se possuir graduação mestre em Ladroagem, você pode desativar armadilhas que requeiram graduação de proficiência lendária, e seu bônus de circunstância contra armadilhas aumenta para +2.

ESQUIVA ÁGIL ⮎ — TALENTO 1

LADINO

Acionamento Uma criatura mira você com um ataque e você consegue vê-la.

Requerimentos Você não está sobrecarregado.

Você se esquiva habilmente de um golpe, recebendo +2 de bônus de circunstância na CA contra o ataque acionador.

FINTA DUPLA ◆◆ — TALENTO 1

LADINO

Requerimentos Você está empunhando duas armas, uma em cada mão.

Você faz uma série de ataques deslumbrantes com suas duas armas, usando o primeiro ataque para baixar a guarda de seu adversário contra um segundo ataque vindo de um ângulo diferente. Faça um Golpe com cada uma de suas armas corpo a corpo contra o mesmo alvo. O alvo fica automaticamente desprevenido contra o segundo ataque. Aplique sua penalidade por ataques múltiplos normalmente a estes Golpes.

VOCÊ É O PRÓXIMO ⮎ — TALENTO 1

EMOÇÃO | LADINO | MEDO | MENTAL

Pré-requisitos treinado em Intimidação

Requerimentos Você reduz um inimigo a 0 Pontos de Vida.

TALENTOS DE LADINO

Utilize esta tabela quando precisar conferir um talento de ladino pelo nome em vez do nível.

Talento	Nível
Adiar Armadilha	8
Apunhalada Oportuna	8
Ás do Trapaceiro	18
Avaliação de Batalha	4
Aviso do Batedor	4
Bandear	6
Brecha Cognitiva	16
Brecha Instantânea	14
Cambalhota Ágil	8
Corte Dissipante	16
Debilitação Crítica	12
Debilitações Precisas	10
Debilitações Táticas	10
Debilitações Viciosas	10
Deixar uma Brecha	14
Descobridor de Armadilha	1
Distração Perfeita	16
Distração Reativa	20
Envenenar Arma	4
Envenenar Arma Aprimorado	8
Esgueirador Sapiente	10
Esquiva Ágil	1
Exemplar Escondido	20
Finta de Distração	2
Finta Dupla	1
Furtivo Poderoso	18
Golpe Desequilibrante	2
Golpe Escaramuçador	6
Golpeador Astuto	8
Golpeador Impossível	20
Golpeador Pavoroso	4
Infiltração Implausível	18
Interferência Reativa	12
Lutar às Cegas	8
Mágica Menor	2
Mobilidade	2
Passo Lateral	8
Passo Leve	6
Passo nas Nuvens	16
Perseguição Reativa	4
Quadro em Branco	16
Rolamento Defensivo	14
Sabotagem	4
Salto Fantástico	12
Saque Rápido	2
Sentir o Que Não É Visto	14
Surgir das Sombras	12
Surra Brutal	2
Tiro de Derrubada	12
Torcer a Faca	6
Trapaceiro Mágico	4
Você É o Próximo	1

EXEMPLO DE LADINO

Malandro

Uma pequena distração torna seus ataques mortais.

ATRIBUTOS
Priorize Destreza e Carisma para aprimorar suas fintas.

PERÍCIAS
Acrobatismo, Atletismo, Diplomacia, Dissimulação, Furtividade, Intimidação, Ladroagem, Manufatura, Ocultismo, Sociedade

ESQUEMA DE LADINO
Malandro

TALENTO INICIAL
Descobridor de Armadilhas

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES
Finta de Distração (2º), Torcer a Faca (6º), Debilitações Táticas (10º), Distração Perfeita (16º)

Após abater um adversário, você ameaçadoramente anuncia que está indo atrás de outro. Faça um teste de Intimidação com +2 de bônus de circunstância para Desmoralizar uma única criatura (você precisa enxergá-la e vice-versa). Se possuir proficiência lendário em Intimidação, você pode usar este talento como uma ação livre com o mesmo acionamento.

2º NÍVEL

FINTA DE DISTRAÇÃO — TALENTO 2

LADINO

Pré-requisitos esquema de malandro

Suas Fintas distraem enormemente seus adversários, permitindo que você e seus aliados se aproveitem da falta de atenção deles. Enquanto uma criatura estiver desprevenida por sua Finta, ela também sofre –2 de penalidade de circunstância em testes de Percepção e salvamentos de Reflexos.

GOLPE DESEQUILIBRANTE — TALENTO 2

LADINO

Pré-requisitos esquema de ladrão

Entrelaçando seus ataques mais poderosos em um ritmo gracioso, você desequilibra seus adversários temporariamente. Sempre que seu Golpe for um acerto crítico e causar dano, o alvo fica desprevenido contra seus ataques até o final de seu próximo turno.

MÁGICA MENOR — TALENTO 2

LADINO

Você experimentou com uma grande variedade de truques, obtendo habilidades mágicas menores de uma tradição em particular. Escolha magia arcana, divina, ocultista ou primal e receba dois truques mágicos comuns disponíveis para essa tradição.

MOBILIDADE — TALENTO 2

LADINO

Você se move agilmente, negando a seus inimigos a oportunidade de retaliar. Quando fizer a ação Andar para se mover metade de sua Velocidade ou menos, esse movimento não aciona reações. Você pode usar Mobilidade ao Escalar, Nadar ou Voar em vez de Andar se possuir o tipo de movimento correspondente.

SAQUE RÁPIDO ◆ — TALENTO 2

LADINO

Você saca sua arma e ataca com o mesmo movimento. Você Interage para sacar uma arma, e depois Golpeia com ela.

SURRA BRUTAL — TALENTO 2

LADINO

Pré-requisitos esquema de rufião

A brutalidade de seus acertos críticos abala a confiança de seus adversários. Sempre que seu Golpe for um acerto crítico e causar dano, o alvo fica assustado 1.

4º NÍVEL

AVALIAÇÃO DE BATALHA ◆ — TALENTO 4

LADINO SECRETO

Através de uma cuidadosa observação durante a batalha, você identifica as forças e fraquezas de um inimigo. O MJ rola um teste secreto de Percepção contra a CD de Dissimulação ou Furtividade (o que for maior) de um inimigo à sua escolha que esteja engajado em combate e não está

ocultado, escondido ou indetectado por você. O MJ pode aplicar uma penalidade pela distância entre você e o inimigo. Após isso, o inimigo fica temporariamente imune à sua Avaliação de Batalha por 1 dia.

Sucesso Crítico O MJ escolhe e revela para você duas informações sobre o inimigo: a maior fraqueza, o salvamento que possui o menor modificador, uma imunidade ou a maior resistência que ele possuir. Se houver um empate entre estatísticas, o MJ deve selecionar uma delas aleatoriamente.

Sucesso O MJ escolhe uma informação da lista acima para lhe revelar sobre o inimigo.

Falha Crítica O MJ lhe transmite uma informação falsa (ele deve inventar a informação).

AVISO DO BATEDOR ◈ TALENTO 4

LADINO

Acionamento Você está prestes a rolar um teste de Percepção ou Sobrevivência para iniciativa.

Você avisa seus aliados do perigo de forma visível ou audível, concedendo a cada um deles +1 de bônus de circunstância em suas rolagens de iniciativa. Dependendo se você fala ou usa gestos, esta ação adquire respectivamente o traço auditivo ou visual.

ENVENENAR ARMA ◆ TALENTO 4

LADINO | MANUSEIO

Requerimentos Você está empunhando uma arma cortante ou perfurante e tem uma mão livre.

Você aplica um veneno à arma requerida. Se seu próximo ataque com essa arma antes de seu próximo turno acertar e causar dano, aplique os efeitos do veneno (desde que esse veneno possa ser transmitido por contato ou ferimento). Se você falhar criticamente na rolagem de ataque, o veneno é desperdiçado normalmente.

Especial Durante suas preparações diárias, você pode preparar uma quantidade de venenos de ferimento simples igual ao seu nível de ladino. Estes venenos causam 1d4 de dano de veneno. Somente você pode aplicar estes venenos apropriadamente, e eles expiram na próxima vez que você fizer suas preparações.

GOLPEADOR PAVOROSO TALENTO 4

LADINO

Você tira vantagem do medo de seus inimigos para superar suas defesas. Qualquer criatura que estiver sofrendo a condição assustado também fica desprevenida contra seus ataques.

PERSEGUIÇÃO REATIVA ⤾ TALENTO 4

LADINO

Acionamento Um adversário adjacente se move para longe de você, e você pode alcançar pelo menos um espaço adjacente ao adversário com uma ação de Andar.

Você se mantém próximo de um adversário em retirada. Você Anda e deve encerrar seu movimento adjacente ao inimigo acionador. Seu movimento não aciona reações do inimigo acionador. Você pode usar Perseguição Reativa ao Escalar, Escavar, Nadar ou Voar em vez de Andar se possuir o tipo de movimento correspondente.

EXEMPLO DE LADINO

Ladrão

Furtivo e ligeiro, você abre fechaduras, encontra armadilhas e portas secretas e coleta os melhores tesouros.

ATRIBUTOS

Priorize Destreza. Constituição aumenta sua saúde e Sabedoria lhe ajuda a encontrar armadilhas.

PERÍCIAS

Acrobatismo, Arcanismo, Atletismo, Diplomacia, Dissimulação, Furtividade, Ladroagem, Manufatura, Sociedade

ESQUEMA DE LADINO

Ladrão

TALENTO INICIAL

Esquiva Ágil

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES

Saque Rápido (2º), Golpe Escaramuçador (6º), Esgueirador Sapiente (10º), Surgir das Sombras (12º), Infiltração Implausível (18º)

SABOTAGEM ◆ — TALENTO 4

INCAPACITAÇÃO | LADINO

Requerimentos Você tem uma mão livre.

Você danifica sutilmente os equipamentos dos outros. Escolha um item que uma criatura em seu alcance segura ou carrega. O item deve ter partes móveis que você poderia sabotar razoavelmente (um arco curto poderia ser sabotado, mas não uma espada longa). Faça um teste de Ladroagem contra a CD de Reflexos da criatura. O dano causado por Sabotagem não pode levar o item abaixo de seu Limiar de Quebra.

Sucesso Crítico Você causa dano igual a quatro vezes seu bônus de proficiência em Ladroagem.

Sucesso Você causa dano igual ao dobro seu bônus de proficiência em Ladroagem.

Falha Crítica Temporariamente imune à sua Sabotagem por 1 dia.

TRAPACEIRO MÁGICO — TALENTO 4

LADINO

Seja usando itens mágicos, expressando sua magia inata ou experimentando com conjurações, você consegue ultrapassar as defesas de seus adversários com magias tão facilmente quanto com qualquer lâmina. Quando obtiver sucesso em uma rolagem de ataque de magia contra a CA de um adversário desprevenido e causar dano com essa magia, você pode adicionar o dano de seu ataque furtivo na rolagem de dano. Se uma única magia sua gerar múltiplas rolagens de dano separadas, aplique seu dano de ataque furtivo somente uma vez por alvo.

6º NÍVEL

BANDEAR — TALENTO 6

LADINO

Você e seus aliados acossam um oponente em conjunto. Um inimigo fica desprevenido contra seus ataques corpo a corpo devido ao flanqueamento desde que ele esteja dentro do alcance seu e de seu aliado. Seus aliados ainda devem flanquear um inimigo para que ele seja considerado flanqueado para eles.

GOLPE ESCARAMUÇADOR ◆ — TALENTO 6

FLOREIO | LADINO

Você move seus pés e arma em sintonia. Dê um Passo e Golpeie, ou Golpeie e Dê um Passo.

PASSO LEVE — TALENTO 6

LADINO

Você não se deixa restringir por obstáculos ou terrenos irregulares. Quando Andar ou Der um Passo, você pode ignorar terreno difícil.

TORCER A FACA ◆ — TALENTO 6

LADINO

Requerimentos Sua última ação foi um Golpe corpo a corpo que causou dano de ataque furtivo a um alvo desprevenido.

Após atingir seu oponente em um ponto fraco, você dilacera o ferimento aberto. Você causa dano persistente de sangramento ao alvo igual à quantidade de dados de dano de seu ataque furtivo.

8º NÍVEL

ADIAR ARMADILHA ⤾ — TALENTO 8

LADINO

Acionamento Uma armadilha em seu alcance é acionada.

Você pode emperrar os mecanismos de uma armadilha para adiar seus efeitos. Faça um teste de Ladroagem para Desabilitar um

Introdução
Ancestralidades & Biografias
Classes
Perícias
Talentos
Equipamentos
Magias
Era dos Presságios Perdidos
Regras do Jogo
Mestrando
Tesouros & Manufatura
Apêndice

Dispositivo da armadilha; a CD para fazê-lo é aumentada em 5 pontos e os efeitos são descritos abaixo.

Sucesso Crítico Você impede a armadilha de ser acionada ou adia a ativação dela até o início ou final de seu próximo turno (à sua escolha).

Sucesso Você impede a armadilha de ser acionada ou adia a ativação dela até o início ou final de seu próximo turno (o que for pior para você; à escolha do MJ).

Falha Nenhum efeito.

Falha Crítica Você fica desprevenido até o início de seu próximo turno.

APUNHALADA OPORTUNA ⤾ — TALENTO 8

LADINO

Acionamento Uma criatura em seu alcance é atingida por um ataque corpo a corpo de um de seus aliados.

Quando seu inimigo for atingido por seu aliado, você se aproveita da distração. Faça um Golpe contra a criatura acionadora.

CAMBALHOTA ÁGIL — TALENTO 8

LADINO

Pré-requisitos Esquiva Ágil

Você se lança em uma cambalhota para escapar do perigo iminente. Você pode usar Esquiva Ágil antes de tentar um salvamento de Reflexos (além de seu método de acionamento original). Se o fizer, o bônus de circunstância se aplica a seus salvamentos de Reflexos contra o efeito acionador.

Quando usar Esquiva Ágil e o ataque acionador falhar ou falhar criticamente, ou quando obtiver sucesso ou um sucesso crítico na jogada de salvamento, você também pode Andar até 3 metros como parte da reação. Se o fizer, a reação adquire o traço movimento. Você pode usar Cambalhota Ágil ao Nadar ou Voar em vez de Andar se possuir o tipo de movimento correspondente.

ENVENENAR ARMA APRIMORADO — TALENTO 8

LADINO

Pré-requisitos Envenenar Arma

Você envenena seus inimigos de uma forma que maximiza seus efeitos nocivos. Quando você aplicar um veneno simples com Envenenar Arma, o veneno causa 2d4 de dano de veneno (em vez de somente 1d4 de dano de veneno). Você não desperdiça um veneno que aplicar com Envenenar Arma em uma falha crítica na rolagem de ataque.

GOLPEADOR ASTUTO — TALENTO 8

LADINO

Pré-requisitos ataque furtivo

Seus ataques causam mais dano, mesmo contra criaturas que não estejam desprevenidas. Quando obtiver sucesso ou um sucesso crítico em um Golpe contra uma criatura que não esteja desprevenida, você também causa 1d6 de dano de precisão. Este benefício só se aplica se você estiver usando uma arma com a qual poderia causar dano de ataque furtivo. No 14º nível, se normalmente causaria 3d6 ou mais de dano de ataque furtivo, você causa 2d6 de dano de precisão a criaturas que não estejam desprevenidas.

LUTAR ÀS CEGAS — TALENTO 8

LADINO

Pré-requisitos mestre em Percepção

Seus instintos de batalha lhe tornam ainda mais alerta a oponentes ocultados e invisíveis. Você não precisa obter sucesso em um teste simples para mirar criaturas ocultadas. Você não fica desprevenido contra criaturas que estejam escondidas de você (a menos que esteja desprevenido contra elas por outras razões além da condição escondido). Além disso, você precisa obter sucesso somente em um teste simples CD 5 para mirar uma criatura escondida.

Enquanto estiver adjacente a uma criatura indetectada de seu nível ou inferior, você a considera somente escondida.

PASSO LATERAL ⤾ — TALENTO 8

LADINO

Acionamento A rolagem de ataque de um Golpe mirando você falha ou falha criticamente.

Você dá um passo rápido para se esquivar de um ataque, permitindo que o golpe continue na direção de outra criatura próxima. Você redireciona o ataque a uma criatura à sua escolha que esteja adjacente a você e dentro do alcance do ataque acionador. O atacante rerrola a rolagem de ataque do Golpe contra o novo alvo.

10º NÍVEL

DEBILITAÇÕES PRECISAS — TALENTO 10

LADINO

Pré-requisitos esquema de ladrão, Golpe Debilitante

Você mira cuidadosamente e desfere suas debilitações de forma graciosa. Adicione as debilitações a seguir à lista de opções disponíveis para sua escolha do Golpe Debilitante.

- **Debilitação** O alvo sofre 2d6 de dano de precisão adicional de seus ataques.
- **Debilitação** O alvo fica desprevenido.

DEBILITAÇÕES TÁTICAS — TALENTO 10

LADINO

Pré-requisitos esquema de malandro, Golpe Debilitante

Você aprende novas debilitações que lhe concedem vantagens táticas contra seus adversários. Adicione as debilitações a seguir à lista de opções disponíveis para sua escolha do Golpe Debilitante.

- **Debilitação** O alvo não pode usar reações.
- **Debilitação** O alvo não pode flanquear ou contribuir para o flanqueamento de aliados.

DEBILITAÇÕES VICIOSAS — TALENTO 10

LADINO

Pré-requisitos esquema de rufião, Golpe Debilitante

As debilitações que você impõe prejudicam seus adversários gravemente. Adicione as debilitações a seguir à lista de opções disponíveis para sua escolha do Golpe Debilitante.

- **Debilitação** O alvo adquire fraqueza 5 a dano contundente, cortante ou perfurante (à sua escolha).
- **Debilitação** O alvo fica desajeitado 1.

ESGUEIRADOR SAPIENTE — TALENTO 10

LADINO

Pré-requisitos mestre em Furtividade

É quase impossível lhe perceber sem fazer muito esforço. Quando rolar uma falha em uma ação de Esgueirar, trate o resultado como um sucesso. Você ainda pode falhar criticamente.

12º NÍVEL

DEBILITAÇÃO CRÍTICA — TALENTO 12

INCAPACITAÇÃO | LADINO

Pré-requisitos Golpe Debilitante

Suas debilitações são especialmente efetivas em seus ataques mais poderosos. Sempre que obtiver um sucesso crítico em uma rolagem de ataque contra um inimigo e usar Golpe Debilitante, adicione a debilitação a seguir à lista de opções disponíveis que você pode escolher.

- **Debilitação** O alvo tenta um salvamento de Fortitude contra sua CD de classe com os efeitos a seguir.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo fica lento 1 até o final de seu próximo turno.
Falha O alvo fica lento 2 até o final de seu próximo turno.
Falha Crítica O alvo fica paralisado até o final de seu próximo turno.

INTERFERÊNCIA REATIVA — TALENTO 12

LADINO

Acionamento Um inimigo adjacente começa a usar uma reação.

Girando sua arma, puxando as vestes ou obstruindo de alguma outra forma, você reflexivamente frustra a resposta de um inimigo. Se o nível da criatura acionadora for igual ou inferior ao seu, você interrompe a reação acionadora. Se o nível da criatura acionadora for superior ao seu, você deve realizar uma rolagem de ataque contra a CA dela. Em um sucesso, você interrompe a reação acionadora.

SALTO FANTÁSTICO — TALENTO 12

LADINO

Você se lança pelo ar até um adversário. Faça um Salto em Altura ou Salto em Distância. Se fizer um Salto em Altura, determine a distância que você pode percorrer usando a escala de Salto em Distância. Ao final de seu salto, você pode fazer um Golpe corpo a corpo.

Imediatamente após o Golpe, você cai no solo se estiver no ar (mesmo se não tiver alcançado a distância máxima de seu salto). Se a distância que você cair não for maior do que a altura de seu salto, você não sofre dano e aterrissa de pé.

SURGIR DAS SOMBRAS — TALENTO 12

FLOREIO | LADINO

Saltando de seu esconderijo, você ataca um alvo quando ele menos espera. Você Anda até sua Velocidade e deve encerrar seu movimento próximo de um inimigo para o qual estiver escondido ou indetectado. Você Golpeia esse inimigo e permanece escondido ou indetectado por ele mesmo depois de Golpear. Você pode usar Surgir das Sombras ao Escalar, Escavar, Nadar ou Voar em vez de Andar se possuir o tipo de movimento correspondente.

TIRO DE DERRUBADA — TALENTO 12

LADINO

Seus ataques à distância podem derrubar um adversário despreparado do ar. Faça um Golpe com uma arma à distância ou com uma arma de arremesso contra uma criatura desprevenida. Se o Golpe for bem-sucedido e causar dano, o alvo deve tentar um salvamento de Reflexos contra sua CD de classe com os efeitos a seguir.

Sucesso O alvo não é afetado.
Falha O alvo cai até 36 metros. Se chegar ao chão, ele não sofre dano da queda.
Falha Crítica Como falha, mas o alvo não pode levitar, Saltar, Voar ou sair do chão de qualquer outra forma até o final de seu próximo turno.

14º NÍVEL

BRECHA INSTANTÂNEA — TALENTO 14

CONCENTRAÇÃO | LADINO

Você distrai seu oponente com poucas palavras bem escolhidas ou um gesto rude. Escolha um alvo a até 9 metros. Ele fica desprevenido contra seus ataques até o final de seu próximo turno. Dependendo da forma como você descreve sua distração, esta ação adquire o traço auditivo ou visual.

DEIXAR UMA BRECHA — TALENTO 14

LADINO

Quando atingir forte o suficiente, você deixa uma brecha para que seu aliado possa aproveitá-la. Sempre que você atingir um acerto crítico em um oponente desprevenido com um ataque corpo a corpo e causar dano, o alvo aciona a reação Ataque de Oportunidade de um aliado à sua escolha que a possua (como se o inimigo tivesse usado uma ação de manuseio).

ROLAMENTO DEFENSIVO — TALENTO 14

LADINO

Frequência uma vez a cada 10 minutos

Acionamento um ataque físico iria lhe reduzir a 0 Pontos de Vida.

Baixando e rolando para dispersar a força do golpe, você evita o potencial letal do ataque e tenta permanecer consciente. Você sofre metade do dano do ataque acionador.

SENTIR O QUE NÃO É VISTO — TALENTO 14

LADINO

Acionamento Você falha em um teste de Buscar.

Quando procura por adversários, você percebe as menores pistas. Mesmo que tenha falhado no teste acionador, você automaticamente sente quaisquer criaturas indetectadas na área em que está Buscando, deixando-as meramente escondidas para você.

16º NÍVEL

BRECHA COGNITIVA — TALENTO 16

LADINO

Acionamento Seu turno acaba.

Requerimentos Você está atualmente afetado por um efeito mental que sofreu ao falhar (mas não falhar criticamente) em uma jogada de salvamento.

Você consegue encontrar uma brecha em um efeito mental para superá-lo temporariamente. Até o final de seu próximo turno, você ignora um único efeito mental que atenda aos requerimentos. Você pode suprimir um efeito em particular usando Brecha Cognitiva somente uma vez.

Especial Você pode usar esta reação mesmo se o efeito mental estiver lhe impedindo de usar reações.

CORTE DISSIPANTE — TALENTO 16

LADINO

Seu ataque furtivo corta através dos fios que amarram uma magia a um alvo. Faça um Golpe contra uma criatura desprevenida à sua escolha. Se seu Golpe causar dano de ataque furtivo, você tenta neutralizar uma única magia ativa no alvo. Seu nível de neutralização é igual ao seu nível de ladino, e o modificador do seu teste de neutralização é igual à sua CD de classe – 10.

DISTRAÇÃO PERFEITA — TALENTO 16

LADINO

Pré-requisitos lendário em Dissimulação

Você usa táticas sagazes para despistar seus adversários enquanto se afasta. Você se Esgueira enquanto deixa uma duplicata para trás. A duplicata age como a magia *despistar*, embora você não fique invisível, apenas indetectado. Você pode continuar a se concentrar para mover sua duplicata como descrito na magia, quer você permaneça ou não escondido pela duração do efeito. Uma vez que tenha usado Distração Perfeita, você precisa gastar 10 minutos preparando outra duplicata antes de poder usá-la novamente.

PASSO NAS NUVENS — TALENTO 16

LADINO

Pré-requisitos lendário em Acrobatismo

Usando de acrobacias fantásticas, você consegue andar por curtos períodos sobre superfícies insubstanciais. Quando Andar, você pode se mover sobre água, ar e superfícies sólidas que suportariam somente um peso limitado como se estivesse sobre o solo. Se Andar sobre uma armadilha com uma placa de pressão sensível a peso, você não a aciona. Ao final de seu turno, você afunda, cai, quebra superfícies frágeis ou aciona armadilhas normalmente na sua localização atual.

QUADRO EM BRANCO — TALENTO 16

LADINO

Pré-requisitos lendário em Dissimulação

Suas dissimulações confundem mesmo as mais poderosas adivinhações mortais. Efeitos de detecção, revelação e vidência passam despercebidos através de você, suas possessões e suas auras, sem detectar nada a menos que o efeito de detecção tenha um nível de neutralização 20 ou superior. Por exemplo, *detectar magia* ainda detectaria outras magias na área, mas nada mágico em você; *visão verdadeira* não o revelaria; *localizar* ou *vidência* não o encontrariam e assim por diante.

18º NÍVEL

ÁS DO TRAPACEIRO [reação] — TALENTO 18

CONCENTRAÇÃO | LADINO

Acionamento Você especifica o acionamento quando faz suas preparações diárias (veja Requerimentos, abaixo).

Requerimentos Quando faz suas preparações diárias, você deve especificar um acionamento para esta reação utilizando as mesmas restrições de acionamentos para a reação Preparar. Você também escolhe uma única magia da lista de magias arcanas, divinas, ocultistas ou primais de 4º nível ou inferior. A magia não pode ter um custo, nem pode ter um tempo de execução maior que 10 minutos. A magia deve ser capaz de mirar uma única criatura e você deve ser um alvo válido para ela.

Seja por itens mágicos improvisados, essência mágica roubada ou outros meios, você tem uma contingência em sua manga para situações desesperadas. Quando o acionamento ocorrer, você faz a magia surtir efeito. A magia mira somente você, não importa quantas criaturas ela afetaria normalmente. Se você definir condições particularmente complicadas, conforme determinado pelo MJ, o acionamento pode falhar. Uma vez que a contingência é acionada, a magia é gasta até suas próximas preparações diárias.

FURTIVO PODEROSO — TALENTO 18

LADINO

Você aprendeu a explorar as defesas baixas de seus inimigos. Quando obtiver sucesso ou um sucesso crítico em um Golpe usando seu modificador de Força na rolagem de ataque e fosse causar dano de ataque furtivo, você pode trocar o dano adicional do ataque furtivo para dano comum do mesmo tipo que seu Golpe, em vez de dano de precisão.

INFILTRAÇÃO IMPLAUSÍVEL [duas ações] — TALENTO 18

LADINO | MÁGICO | MOVIMENTO

Pré-requisitos lendário em Acrobatismo, Espremer-se Rapidamente

Você acha imperfeições e buracos minúsculos que ninguém seria capaz de ver e tenta de alguma forma passar por eles – possivelmente se movendo diretamente através da parede ou chão de um lado para o outro. Sua tentativa de movimento falha se a parede ou chão for construída de algo diferente de gesso, madeira ou pedra; se for mais espesso que 3 metros; ou se contiver mesmo uma fina camada de metal. Se possuir uma Velocidade de escalada, você pode usar esta habilidade para tentar se mover através do teto.

20º NÍVEL

DISTRAÇÃO REATIVA [reação] — TALENTO 20

CONCENTRAÇÃO | LADINO | MANUSEIO

Pré-requisitos lendário em Dissimulação, Distração Perfeita

Acionamento Você seria acertado por um ataque, mirado por um efeito ou está dentro da área de um efeito.

Requerimentos Você possui Distração Perfeita pronta para usar.

Você reativamente troca de lugar com sua duplicata para frustrar seu adversário. Você usa Distração Perfeita mesmo se estiver sendo observado, desde que encerre o movimento de sua ação Esgueirar enquanto está ocultado ou em um local com cobertura ou cobertura maior. Sua duplicata passa a ser o alvo do ataque ou efeito em vez de você. No caso de um efeito de área, se sua ação de Esgueirar não movê-lo para fora da área, tanto você quanto sua duplicata sofrem o efeito.

EXEMPLAR ESCONDIDO [reação] — TALENTO 20

LADINO

Pré-requisitos lendário em Furtividade

Frequência uma vez por hora

Acionamento Você obtém sucesso em usar Furtividade para se Esconder e ficar escondido de todos seus adversários atuais, ou usa Furtividade para se Esgueirar e ficar indetectado para todos seus adversários atuais.

Quando foca sua mente para ficar fora de vista, você desaparece completamente. Você fica invisível por 1 minuto, mesmo se usar uma ação hostil. Nem mesmo *poeira reluzente*, *ver invisibilidade* ou efeitos similares pode lhe revelar, embora criaturas ainda possam usar a ação Buscar para localizá-lo normalmente.

GOLPEADOR IMPOSSÍVEL — TALENTO 20

LADINO

Pré-requisitos Golpeador Astuto

Seus ataques são ligeiros e mortais além da explicação. Nada pode lhe impedir de realizar um ataque furtivo, mesmo que seu oponente possa ver todos seus golpes. Em vez de causar o dano de Golpeador Astuto, você pode causar o dano inteiro de seu ataque furtivo a um alvo mesmo que ele não esteja desprevenido.

Mago

Você é um eterno estudante dos segredos arcanos do universo, utilizando sua maestria mística para conjurar magias poderosas e devastadoras. Você trata a magia como uma ciência, cruzando referências de textos mais recentes da prática mágica moderna com tomos esotéricos antigos para descobrir e compreender o funcionamento interno da magia. Porém, o campo da teoria mágica é vasto, e não há como você estudá-lo por completo. Você se especializa em uma das oito escolas de magia, aprofundando-se nas nuances desse tipo específico de magia ou assume uma abordagem mais ampla enfatizando os laços em comum que unem todas as magias.

Atributo Chave

INTELIGÊNCIA
No 1º nível, sua classe lhe concede uma melhoria de atributo em Inteligência.

Pontos de Vida

6 mais seu modificador de Constituição
No 1º nível e a cada nível subsequente, você acrescenta essa quantidade ao seu valor máximo de PV.

Durante Encontros de Combate...

Você provavelmente tenta ficar longe da peleja, cuidadosamente decidindo o melhor momento para usar suas magias. Você poupa suas magias mais poderosas para incapacitar os adversários mais ameaçadores e usa seus truques mágicos quando restam apenas adversários mais fracos. Quando seus inimigos se valem de truques como invisibilidade ou voo, você responde com magias como *poeira reluzente* ou *prender à terra*, igualando as chances para seus aliados.

Durante Encontros Sociais...

Você representa uma fonte de conhecimento sobre assuntos arcanos além de solucionar discussões e problemas através da lógica.

Enquanto Explora...

Você localiza auras mágicas e determina a significância arcana de escritas ou fenômenos mágicos encontrados. Quando se depara com um obstáculo inusitado que impede o avanço de sua exploração, você provavelmente tem um pergaminho que tornará mais fácil superá-lo.

Em Recesso...

Você aprende novas magias, cria itens mágicos ou escreve pergaminhos para seu grupo e busca fórmulas novas e empolgantes de magias. Você pode até mesmo forjar conexões acadêmicas e estabelecer uma escola ou guilda própria.

Você Pode...

- Ter uma curiosidade insaciável sobre o funcionamento de tudo no mundo ao seu redor — especialmente a magia.
- Acreditar fervorosamente na superioridade de uma escola de magia em particular (se for especialista) ou no fato de que a verdadeira maestria da magia exige conhecimento sobre todas as escolas (se for um universalista).
- Utilizar jargões esotéricos e termos técnicos para descrever precisamente os detalhes minuciosos de efeitos mágicos, mesmo que a diferença seja imperceptível para a maioria das pessoas.

Outros Provavelmente...

- Consideram que você é incrivelmente poderoso e potencialmente perigoso.
- Temem o que sua magia pode fazer com suas mentes, corpos e almas, e pedem que você evite conjurar magias em locais civilizados — já que poucos são capazes de identificar se uma de suas magias é inofensiva ou malevolente até ser tarde demais.
- Pressupõem que você pode facilmente solucionar todos seus problemas, desde um clima perigoso a uma colheita ruim, e pedem por magias para resolver qualquer problema.

Proficiências Iniciais

No 1º nível, você recebe as graduações de proficiência listadas nas estatísticas a seguir. Você é destreinado em qualquer estatística não listada a menos que receba alguma graduação de proficiência melhor de outra forma.

Percepção

Treinado em Percepção

Jogadas de Salvamento

Treinado em Fortitude
Treinado em Reflexos
Especialista em Vontade

Perícias

Treinado em Arcanismo
Treinado em uma quantidade de perícias adicionais igual a 2 mais seu modificador de Inteligência

Ataques

Treinado em adagas, bestas, bestas pesadas, cajados e clavas
Treinado em ataques desarmados

Defesas

Destreinado em todas as armaduras
Treinado em defesa sem armadura

Magias

Treinado em ataques de magias arcanas
Treinado em CDs de magias arcanas

TABELA 3-16: PROGRESSÃO DE MAGO

Seu Nível	Característica da Classe
1	Ancestralidade e biografia, conjuração arcana, elo arcano, escola arcana, proficiências iniciais, talento de mago, tese arcana
2	Talento de mago, talento de perícia
3	Incremento de perícia, magias de 2º nível, talento geral
4	Talento de mago, talento de perícia
5	Incremento de perícia, magias de 3º nível, melhorias de atributo, reflexos rápidos, talento de ancestralidade
6	Talento de mago, talento de perícia
7	Conjurador especialista, incremento de perícia, magias de 4º nível, talento geral
8	Talento de mago, talento de perícia
9	Fortitude mágica, incremento de perícia, magias de 5º nível, talento de ancestralidade
10	Melhorias de atributo, talento de mago, talento de perícia
11	Especialidade em armas de mago, incremento de perícia, magias de 6º nível, prontidão, talento geral
12	Talento de mago, talento de perícia
13	Especialização em armas, incremento de perícia, magias de 7º nível, robes defensivos, talento de ancestralidade
14	Talento de mago, talento de perícia
15	Conjurador mestre, incremento de perícia, magias de 8º nível, melhorias de atributo, talento geral
16	Talento de mago, talento de perícia
17	Determinação, incremento de perícia, magias de 9º nível, talento de ancestralidade
18	Talento de mago, talento de perícia
19	Arte do arquimago, conjurador lendário, incremento de perícia, talento geral
20	Melhorias de atributo, talento de mago, talento de perícia

Características de Classe

Você recebe as habilidades a seguir como um mago. Habilidades recebidas em níveis superiores indicam os níveis em que você as recebe ao lado de seus nomes.

ANCESTRALIDADE E BIOGRAFIA

Além das habilidades fornecidas por sua classe no 1º nível, você possui os benefícios da ancestralidade e biografia selecionadas, conforme descrito no Capítulo 2.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe proficiências que representam seu treinamento básico. Estas proficiências são listadas no início desta classe.

CONJURAÇÃO ARCANA

Através de estudo dedicado e prática intensiva, você consegue manipular o poder arcano para conjurar magias. Você pode conjurar magias arcanas usando a atividade Conjurar uma Magia e pode providenciar componentes materiais, somáticos e verbais quando conjurar magias (veja Conjurando Magias, na página 302).

No 1º nível, a cada manhã você pode preparar duas magias de 1º nível e cinco truques mágicos dentre as opções disponíveis em seu grimório (veja abaixo). Se for um mago especialista, você pode preparar magias adicionais da escola de magia escolhida, sendo um truque mágico e uma magia a cada nível de magia que seja capaz de conjurar. Magias preparadas permanecem disponíveis até você conjurá-las ou preparar suas magias novamente. A quantidade de magias que você pode preparar é chamada de espaços de magia.

Conforme avança de nível como mago, a quantidade de magias que você pode preparar por dia aumenta, assim como o maior nível de magia que você é capaz de conjurar, conforme demonstrado na Tabela 3–17: Magias de Mago por Dia na página 181.

Algumas de suas magias exigem que você faça uma rolagem de ataque de magia para determinar sua efetividade, enquanto outras fazem com que seus inimigos rolem contra sua CD de magia (tipicamente ao tentar uma jogada de salvamento). Como seu atributo chave é Inteligência, suas rolagens de ataque de magia e CDs de magias utilizam seu modificador de Inteligência. Detalhes sobre como calcular estas estatísticas aparecem na página 447.

Elevar Magias

Quando receber espaços de magia de 2º nível e superiores, você pode preencher estes espaços com versões mais fortes de magias de níveis inferiores. Isto aumenta o nível da magia para corresponder ao nível do espaço de magia usado. Muitas magias possuem aprimoramentos específicos quando são elevadas para determinados níveis (página 299).

Truques Mágicos

Um truque mágico é um tipo especial de magia que não usa espaços de magia. Você pode conjurar um truque mágico à vontade, qualquer quantidade de vezes por dia. Um truque mágico sempre é automaticamente elevado à metade de seu nível de personagem arredondada para cima — isto normalmente é igual ao maior nível de magia que você é capaz de conjurar como um mago. Por exemplo: como um mago de 1º nível, seus truques mágicos são magias de 1º nível, enquanto que, como um mago de 5º nível, seus truques mágicos são magias de 3º nível.

Grimório

Cada magia arcana possui uma versão escrita, geralmente registrada em um grimório. Você começa um grimório no valor de 10 pp ou menos (conforme detalhado na página 290) que recebe gratuitamente e deve estudar para preparar suas magias a cada dia. O grimório contém 10 truques mágicos arcanos e cinco magias arcanas de 1º nível à sua escolha. Você escolhe estas magias dentre as magias arcanas comuns na lista de magias arcanas (páginas 307) ou dentre outras magias arcanas às quais você tenha acesso. A forma e nome de seu grimório são definidos por você. Ele pode ser um tomo bolorento de couro ou uma seleção de discos finos de metal conectados a um anel de latão; seu nome pode ser esotérico, como *A Dádiva Carmesim*, ou algo mais acadêmico, como *Um Estudo de Campo em Transmutação Prática*.

Tabela 3-17: Magias de Mago por Dia

Seu Nível	Truques Mágicos	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
1	5	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–
6	5	3	3	3	–	–	–	–	–	–	–
7	5	3	3	3	2	–	–	–	–	–	–
8	5	3	3	3	3	–	–	–	–	–	–
9	5	3	3	3	3	2	–	–	–	–	–
10	5	3	3	3	3	3	–	–	–	–	–
11	5	3	3	3	3	3	2	–	–	–	–
12	5	3	3	3	3	3	3	–	–	–	–
13	5	3	3	3	3	3	3	2	–	–	–
14	5	3	3	3	3	3	3	3	–	–	–
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2	–	–
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3	–	–
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	–
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	–
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*

* A característica de classe arte do arquimago lhe concede um espaço de magia de 10º nível que funciona diferente dos outros espaços de magia.

Cada vez que ganhar um nível, você adiciona duas magias arcanas comuns ao seu grimório. Estas novas magias podem ser de qualquer nível de magia que você puder conjurar. Você ganha estas magias automaticamente, mas também pode usar a perícia Arcanismo para adicionar outras magias encontradas em suas aventuras ao seu grimório, como descrito na página 234.

Escola Arcana

Muitos conjuradores arcanos mergulham profundamente em uma única escola de magia na tentativa de dominar seus segredos. Se quiser ser um mago especialista, escolha uma escola para se especializar. Você recebe magias e espaços de magia adicionais para magias de sua escola. Escolas arcanas são descritas em detalhes na página 207.

Se escolher não se especializar em uma escola de magia, você é um universalista: um mago que acredita que o caminho para o verdadeiro conhecimento da magia requer uma compreensão multidisciplinar de todas as oito escolas como um conjunto. Embora um universalista não tenha o foco de um mago especialista, ele possui maior flexibilidade. Magos universalistas são descritos na página 209.

Elo Arcano

Você deposita parte de seu poder mágico em um item ligado. A cada dia, quando preparar suas magias, você pode designar um único item seu como seu item ligado. Ele tipicamente é um item associado com a conjuração de magias, como uma varinha, anel ou cajado, mas você pode designar uma arma ou qualquer outro item. Você ganha a ação livre Drenar Item Ligado.

Drenar Item Ligado ◇

ARCANO | MAGO

Frequência uma vez por dia

Requerimentos Você ainda não agiu em seu turno.

Você consome o poder armazenado em seu item ligado. Isto permite que você conjure novamente – e sem gastar um espaço de magia – uma magia que tenha preparado e que já tenha conjurado nesse dia. Você ainda deve Conjurar a Magia e atender aos outros requerimentos da magia.

Tese Arcana

Durante seus estudos para se tornar um mago completamente graduado, você produziu uma tese de pesquisa mágica única sobre um tópico específico. Você recebe um benefício especial que corresponda ao tópico da pesquisa de sua tese. Abaixo são apresentados alguns tópicos de tese arcana; sua tese específica provavelmente possui um título muito mais longo e técnico, como "Sobre os Métodos de Interpolação da Magia e a Gênese de uma Nova Compreensão dos Blocos Fundamentais da Magia".

Experimentação Metamágica

Você percebeu que a prática conhecida como metamagia é um recurso que data de tempos antigos, quando magos tinham que criar suas próprias magias e variações em vez de recorrer a magias criadas por outros e repassadas ao longo dos anos. Este conhecimento lhe permite acessar eficientemente vários efeitos metamágicos.

Você recebe um talento metamágico de mago de 1º nível como um talento bônus. A partir do 4º nível, durante suas preparações diárias, você recebe um talento metamágico de mago à sua escolha que possua um requerimento de nível igual à metade de seu nível ou inferior, e pode utilizá-lo até fazer suas próximas preparações diárias.

Mescla de Magia

Você teoriza que os espaços de magia são meramente um termo descritivo para uma energia subjacente que energiza

EXEMPLO DE GRIMÓRIO

Você pode preencher seu grimório com quaisquer magias que quiser, mas a lista abaixo cobre uma boa seleção de magias iniciais para um mago de 1º nível. Estas são as mesmas magias encontradas no grimório básico Estrutura e Interpretação da Magia Arcana, utilizado por academias arcanas e mestres magos para ensinar bons hábitos a aprendizes em pesquisas arcanas.

Truques Mágicos: *Arco elétrico, detectar magia, escudo místico, jorro ácido, ler aura, luz, mãos místicas, mensagem, prestidigitação* e *raio de gelo.*

1º Nível: *Armadura mística, leque de cores, lubrificar, mãos flamejantes* e *mísseis mágicos,* mais uma magia de sua escola se você for um mago especialista.

toda conjuração, e descobriu uma forma de rearranjar a hierarquia de espaços de magia, combinando-os para alimentar magias mais poderosas.

Quando fizer suas preparações diárias, você pode trocar dois espaços de magia do mesmo nível por um espaço de magia bônus de até 2 níveis superior aos espaços de magia trocados. Você pode trocar quantos espaços de magia quiser, desde que os tenha disponíveis. Esses espaços de magia bônus devem pertencer a um nível que você pode conjurar normalmente, e cada espaço de magia bônus deve ser de um nível de magia diferente. Você também pode trocar qualquer espaço de magia para receber dois truques mágicos adicionais, embora só possa fazê-lo uma vez a cada preparação.

Sintonização com Familiar Aprimorada

Você insiste há muito tempo que uma afinação sutil da mágica que liga mago e familiar pode aprimorar imensamente essa conexão mística, especialmente comparada ao elo seguro e genérico usado pela maioria dos magos. Você formou um pacto desses com seu familiar, recebendo mais vantagens dessa ligação do que a maioria dos magos. Você recebe o talento de mago Familiar como um talento bônus. Seu familiar recebe uma habilidade extra e uma habilidade extra adicional quando você alcançar o 6º, 12º e 18º níveis.

Sua forte conexão com seu familiar altera sua característica de classe elo arcano, permitindo que você armazene sua energia mágica em seu familiar em vez de num item. Você também recebe a ação livre Drenar Familiar em vez da ação Drenar Item Ligado. Drenar Familiar funciona da mesma forma e nos mesmos momentos que Drenar Item Ligado, exceto que você drena a magia de seu familiar em vez de um item.

Substituição de Magia

Você não aceita o fato de que, uma vez preparadas, magias não possam ser trocadas até suas próximas preparações diárias, e descobriu um atalho que lhe permite substituir magias previamente preparadas por novas magias escolhidas.

Você pode gastar 10 minutos para esvaziar um de seus espaços de magia preparados e preparar uma magia diferente de seu grimório em seu lugar. Se for interrompido durante uma troca dessas, a magia original permanece preparada e ainda pode ser conjurada. Você pode tentar trocar a magia posteriormente, mas deve iniciar o processo desde o início.

TALENTOS DE MAGO

No 1º nível e a cada nível par subsequente, você recebe um talento de classe de mago. Os talentos de classe de mago são descritos a partir da página 209.

TALENTOS DE PERÍCIA 2º

No 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um talento de perícia. Talentos de perícia podem ser encontrados no Capítulo 5 e possuem o traço perícia. Você deve possuir uma graduação de proficiência treinado ou melhor na perícia correspondente para selecionar um talento de perícia.

INCREMENTOS DE PERÍCIA 3º

No 3º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um incremento de perícia. Você pode usar este incremento para

aumentar sua graduação de proficiência para treinado em uma perícia na qual seja destreinado ou para aumentar sua graduação de proficiência para especialista em uma perícia na qual já seja treinado.

No 7º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para mestre em uma perícia na qual já seja especialista e, no 15º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para lendário em uma perícia na qual já seja mestre.

TALENTOS GERAIS 3º

No 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você recebe um talento geral. Talentos gerais são listados no Capítulo 5.

MELHORIAS DE ATRIBUTO 5º

No 5º nível e a cada 5 níveis subsequentes, você melhora os valores de quatro atributos diferentes. Você pode usar estas melhorias de atributo para aumentar seus valores de atributo acima de 18 pontos. Incrementar um valor de atributo aumenta seu valor em 1 ponto se ele já for 18 ou maior, ou em 2 pontos se ele for menor que 18.

REFLEXOS RÁPIDOS 5º

Seus reflexos são rápidos como um relâmpago. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Reflexos aumenta para especialista.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE 5º

Além do talento de ancestralidade recebido na criação do personagem, você recebe um talento de ancestralidade no 5º nível e a cada 4 níveis subsequentes. A lista de talentos de ancestralidade disponíveis para você pode ser encontrada na seção de sua ancestralidade no Capítulo 2.

CONJURADOR ESPECIALISTA 7º

A prática extenuante do arcanismo aprimorou suas capacidades. Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias arcanas aumentam para especialista.

FORTITUDE MÁGICA 9º

O poder mágico aprimorou a resiliência de seu corpo. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Fortitude aumenta para especialista.

PRONTIDÃO 11º

Você permanece alerta às ameaças ao seu redor. Sua graduação de proficiência em Percepção aumenta para especialista.

ESPECIALIDADE EM ARMAS DE MAGO 11º

Através de uma combinação de magia e treinamento, você aprendeu a empunhar armas típicas de mago mais eficientemente. Suas graduações de proficiência em adagas, bestas, bestas pesadas, cajados e clavas aumentam para especialista.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS 13º

Você aprendeu a infligir ferimentos graves com suas armas favoritas. Você causa 2 pontos de dano adicionais com armas e ataques desarmados nas quais é especialista. Este dano aumenta para 3 se você for mestre e para 4 se você for lendário.

ROBES DEFENSIVOS 13º

O fluxo da magia e seu treinamento defensivo se combinam para lhe ajudar a sair do caminho de um ataque. Sua graduação de proficiência em defesa sem armadura aumenta para especialista.

CONJURADOR MESTRE 15º

Você comanda habilidades de conjuração superlativas. Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias arcanas aumentam para mestre.

DETERMINAÇÃO 17º

Você reforçou sua mente com determinação. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Vontade aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Vontade, trate o resultado como um sucesso crítico.

ARTE DO ARQUIMAGO 19º

Você comanda as magias arcanas mais potentes e pode conjurar uma magia de poder verdadeiramente incrível. Você recebe um único espaço de magia de 10º nível e pode preparar uma magia nesse espaço usando sua conjuração arcana. Você não recebe mais magias de 10º nível conforme avança de nível, embora possa selecionar o talento Poder do Arquimago para receber um segundo espaço de magia de 10º nível.

CONJURADOR LENDÁRIO 19º

Você é um conjurador consumado, com um entendimento compreensivo da teoria arcana e da prática da magia. Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias arcanas aumentam para lendário.

Escolas Arcanas

Você pode se especializar em uma única escola arcana em vez de estudar igualmente cada escola (como fazem os universalistas), recebendo um espaço de magia extra de cada nível de magia que puder conjurar. Você pode preparar somente magias da escola arcana escolhida nestes espaços de magia extras, e também pode preparar um truque mágico adicional de sua escola escolhida. Além disso, você também adiciona outra magia arcana de sua escola escolhida em seu grimório.

Você aprende uma magia de escola, um tipo especial de magia ensinada a estudantes de sua escola arcana. Magias de escola são um tipo de magia de foco. Conjurar uma magia de foco custa 1 Ponto de Foco, e você adquire uma reserva de foco com 1 Ponto de Foco. Você reabastece sua reserva de foco durante suas preparações diárias e pode recuperar 1 Ponto de Foco ao gastar 10 minutos usando a atividade Refocar estudando seu grimório ou realizando uma pesquisa arcana.

Magias de foco são automaticamente elevadas à metade de seu nível de personagem arredondada para cima, similarmente a truques mágicos. Magias de foco não exigem espaços de magia e você não pode conjurá-las usando espaços de magia. Alguns talentos podem conceder mais magias de foco e aumentar o tamanho de sua reserva de foco, embora ela nunca possa conter mais do que 3 Pontos de Foco. As regras completas para magias de foco são apresentadas a partir da página 300.

EXEMPLO DE MAGO

Conjurador

Sua magia convoca criaturas, lhe transporta e cria itens úteis. Você tem conhecimento sobre criaturas estranhas e reinos distantes.

ATRIBUTOS
Priorize Inteligência. Destreza, Constituição e Sabedoria aumentam suas defesas.

PERÍCIAS
Arcanismo, Diplomacia, Manufatura, Natureza, Ocultismo, Religião, Sociedade

ESPECIALIZAÇÃO
Conjuração

TESE
Sintonização com Familiar Aprimorada

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES
Familiar Melhorado (2º), Magia de Escola Avançada (8º), Concentração Sem Esforço (16º)

ABJURAÇÃO
Como um abjurador, você domina a arte da proteção — fortalecendo defesas, impedindo ataques e até mesmo refletindo magias contra seus conjuradores. Você compreende que um pouco de prevenção vale um monte de cura. Você adiciona uma magia de abjuração de 1º nível (como *queda suave*) ao seu grimório. Você aprende a magia de escola *guarita de proteção* (página 405).

ADIVINHAÇÃO
Como um adivinhador, você domina a visualização remota e presciência, descobrindo informações que podem transformar investigações, pesquisas e estratégias de combate. Você compreende que conhecimento é poder. Você adiciona uma magia de adivinhação de 1º nível (como *golpe certo*) ao seu grimório. Você aprende a magia de escola *visão do adivinho* (página 406).

CONJURAÇÃO
Como um conjurador, você convoca criaturas e objetos de locais longínquos, e utiliza sua magia para transportar-se para locais distantes. Você compreende que a verdadeira chave para o sucesso está em superar a quantidade de inimigos. Você adiciona uma magia de conjuração de 1º nível (como *convocar animal*) ao seu grimório. Você aprende a magia de escola *convocação aumentada* (página 405).

ENCANTAMENTO
Como um encantador, você utiliza a magia para manipular a mente dos outros. Você pode usar suas habilidades para influenciar os outros sutilmente ou controlá-los diretamente. Você adiciona uma magia de encantamento de 1º nível (como *cativar*) ao seu grimório. Você aprende a magia de escola *palavras cativantes* (página 406).

EVOCAÇÃO
Como um evocador, você se deleita com o poder bruto da magia, usando-o para criar e destruir com facilidade. Você pode invocar elementos, forças e energia para devastar seus adversários ou ajudá-lo de outras formas. Você adiciona uma magia de evocação de 1º nível (como *toque elétrico*) ao seu grimório. Você aprende a magia de escola *dardo de força* (página 405).

ILUSÃO
Como um ilusionista, você utiliza a magia para criar imagens, invenções e fantasmas para desorientar seus inimigos. Você compreende que a percepção é a realidade. Você adiciona uma magia de ilusão de 1º nível (como *objeto ilusório*) ao seu grimório. Você aprende a magia de escola *terreno distorcido* (página 406).

NECROMANCIA
Como um necromante, você recorre aos poderes da vida e da morte. Embora sua escola seja frequentemente difamada por sua associação com a criação de mortos-vivos, você sabe que o controle sobre a vida também significa controle sobre a cura. Você adiciona uma magia de necromancia de 1º nível (como *gavinhas sombrias*) ao

seu grimório. Você aprende a magia de escola *chamado do túmulo* (página 405).

Transmutação

Como um transmutador, você altera as propriedades físicas das coisas, transformando criaturas, objetos, o mundo natural e até mesmo a si próprio segundo seus caprichos. Você compreende que a mudança é inevitável. Você adiciona uma magia de transmutação de 1º nível (como *arma mágica*) ao seu grimório. Você aprende a magia de escola *vantagem física* (página 406).

Magos Universalistas

Em vez de se especializar estritamente em uma escola arcana, você pode se tornar um mago universalista — ao estudar todas as escolas igualmente, você busca compreender toda a amplitude das artes arcanas. Para cada nível de magia que puder conjurar, você pode usar Drenar Item Ligado uma vez por dia para recordar uma magia desse nível (em vez de usá-la somente uma vez por dia no total). Você recebe um talento de mago extra, e adiciona uma magia de 1º nível à sua escolha ao seu grimório.

Talentos de Mago

Em todo nível que receber um talento de mago, você pode selecionar um dos talentos a seguir. Você deve satisfazer quaisquer pré-requisitos antes de selecionar o talento.

1º Nível

Ampliar Magia ◆ — Talento 1

MANUSEIO | MAGO | METAMÁGICO

Você manipula a energia de sua magia, propagando-a para afetar uma área mais ampla. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia que possui uma área de cone, explosão ou linha e não possui uma duração, aumente a área dessa magia. Acrescente 1,5 metros ao raio de uma explosão que normalmente tenha um raio de pelo menos 3 metros (uma explosão com raio menor não é afetada). Adicione 1,5 metros ao comprimento de um cone ou linha que normalmente tenha 4,5 metros ou menos, e adicione 3 metros ao comprimento de um cone ou linha maior que isso.

Contramágica ⮐ — Talento 1

ABJURAÇÃO | ARCANO | MAGO

Acionamento Uma criatura conjura uma magia que você possui preparada.

Quando um adversário Conjurar uma Magia que você é capaz de ver suas manifestações, você pode usar sua própria magia para interrompê-la. Você gasta uma magia preparada para neutralizar a conjuração de uma magia da criatura acionadora que você tenha preparada. Você perde seu espaço de magia como se tivesse conjurado a magia acionadora e então tenta neutralizá-la (página 458).

Familiar — Talento 1

MAGO

Um animal lhe serve e auxilia sua conjuração. Você recebe um familiar (regras para familiares são encontradas na página 217).

TERMOS CHAVE

Você encontrará os seguintes termos em muitas habilidades de mago.

Metamágico: Ações com esse traço alteram as propriedades de suas magias. Você deve usar uma ação metamágica logo antes de Conjurar a Magia que deseja alterar. Se usar qualquer outra ação (incluindo ações livres e reações) diferente de Conjurar uma Magia logo após essa ação metamágica, você desperdiça os benefícios da ação metamágica. Efeitos acrescentados por uma ação metamágica são parte do efeito da magia, não da ação metamágica em si.

IGNORAR MATERIAIS — TALENTO 1

MAGO

Você pode usar criativas soluções alternativas para replicar a essência arcana de certos materiais. Quando Conjurar uma Magia que requeira componentes materiais, você pode fornecer estes componentes materiais sem uma bolsa de componentes de magia desenhando símbolos intrincados no ar. Ao contrário de quando fornece componentes somáticos, você ainda deve ter uma mão completamente livre. Este efeito não remove a necessidade de quaisquer materiais listados na seção de custo da magia.

MAGIA DE ALCANCE ◆ — TALENTO 1

CONCENTRAÇÃO | MAGO | METAMÁGICO

Você amplia o alcance de sua magia. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia que possui um alcance, aumente o alcance dessa magia em 9 metros. Como padrão para aumentar alcances de magias, se a magia normalmente tiver um alcance de toque, você amplia seu alcance para 9 metros.

MÃO DO APRENDIZ — TALENTO 1

MAGO

Pré-requisitos mago universalista

Você pode arremessar sua arma magicamente em seu adversário. Você recebe a magia universalista *mão do aprendiz*. Magias universalistas são um tipo de magia de foco, similar a magias de escola. Você adquire uma reserva de foco com 1 Ponto de Foco. Veja Escolas Arcanas na página 207 para mais informações sobre magias de foco.

2º NÍVEL

EXPANSÃO DE TRUQUE MÁGICO — TALENTO 2

MAGO

Estudos dedicados lhe permitem preparar uma maior gama de magias simples. Você pode preparar dois truques mágicos adicionais por dia.

FAMILIAR MELHORADO — TALENTO 2

MAGO

Pré-requisitos um familiar

Você infunde seu familiar com energia mágica adicional, aumentando as habilidades dele. Você pode selecionar quatro habilidades de familiar ou de mestre por dia, em vez de apenas duas.

Especial Se a sua tese arcana for sintonização com familiar aprimorada, o número base das habilidades de familiar que você possui antes de adicionar quaisquer habilidades recebidas de sua tese arcana é quatro.

OCULTAR MAGIA ◆ — TALENTO 2

CONCENTRAÇÃO | MAGO | MANUSEIO | METAMÁGICO

Escondendo seus gestos e cânticos em outras falas e movimentos, você tenta ocultar o fato de que está Conjurando uma Magia. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia, faça um teste de Furtividade contra as CDs de Percepção de todos os observadores; se a magia tiver componentes verbais, você também faz um teste de Dissimulação contra as CDs de Percepção dos observadores. Se obtiver sucesso em seu teste (ou testes) contra a CD de um observador, ele não percebe que você está Conjurando uma Magia – mesmo que ela normalmente tenha manifestações sensoriais e componentes materiais, somáticos e verbais que tornariam a conjuração óbvia para aqueles ao seu redor.

Esta habilidade esconde apenas as ações de conjuração e manifestações da magia, mas não seus efeitos. Portanto, um observador ainda verá um raio saindo de você ou perceberá que você desapareceu.

4º NÍVEL

FOCO VINCULADO — TALENTO 4

MAGO

Pré-requisitos elo arcano, escola arcana

Frequência uma vez por dia

Você conectou seu item ligado à fonte de energia que potencializa suas magias de escola. Quando Drenar seu Item Ligado para conjurar uma magia de sua escola arcana, você também recupera 1 Ponto de Foco.

MAGIA RESIDUAL EM ARMA ◇ — TALENTO 4

MAGO

Frequência uma vez por turno

Pré-requisitos Sua ação mais recente foi conjurar uma magia que não seja um truque mágico.

Você canaliza a energia residual da magia em uma arma que esteja empunhando. Até o final de seu turno, a arma causa 1d6 de dano extra de um tipo correspondente à escola da magia conjurada.

- **Abjuração** dano de força
- **Adivinhação, Encantamento ou Ilusão** dano mental
- **Conjuração ou Transformação** o mesmo tipo da arma
- **Evocação** um tipo que a magia cause, ou dano de força se a magia não causa dano
- **Necromancia** dano negativo

MAGIA SILENCIOSA ◆ — TALENTO 4

CONCENTRAÇÃO | MAGO | METAMÁGICO

Pré-requisitos Ocultar Magia

Você aprendeu a conjurar magias sem pronunciar as palavras de poder normalmente necessárias. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia que possua um componente verbal e pelo menos um outro componente, você pode remover o componente verbal. Isto torna a magia mais silenciosa e lhe permite conjurá-la em áreas onde o som não propaga. Entretanto, a magia ainda possui manifestações visuais, portanto, isto não a torna menos óbvia para alguém que veja sua conjuração. Quando usar Magia Silenciosa, você pode escolher receber os benefícios de Ocultar Magia sem precisar fazer um teste de Dissimulação, já que a magia não possui componentes verbais.

6º NÍVEL

CONJURAÇÃO CONSISTENTE — TALENTO 6

MAGO

Confiante em sua técnica, você não perde a concentração facilmente quando Conjura uma Magia. Se uma reação fosse

interromper sua ação de conjuração, faça um teste simples CD 15. Se obtiver sucesso, sua ação não é interrompida.

PENETRAÇÃO DE MAGIA — TALENTO 6

MAGO

Você estudou formas de superar a resistência mágica inata possuída por dragões, seres de outros mundos e certas criaturas poderosas. Qualquer criatura que possuir um bônus de estado em jogadas de salvamento contra magia reduz esse bônus em 1 ponto contra suas magias.

8º NÍVEL

CONSERVAÇÃO DE ELO ◆ — TALENTO 8

MAGO | MANUSEIO | METAMÁGICO

Pré-requisitos elo arcano

Pré-requisitos A última ação que você usou foi Drenar Item Ligado.

Manipulando cuidadosamente as energias arcanas armazenadas ao drenar seu item ligado, você conserva poder o suficiente para conjurar outra magia um pouco mais fraca. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia usando a energia de Drenar Item Ligado, você ganha um uso extra de Drenar Item Ligado. Você deve usar este Drenar Item Ligado extra antes do final de seu próximo turno ou o perderá, e só pode usá-lo para conjurar uma magia pelo menos 2 níveis inferior à magia conjurada anteriormente com Drenar Item Ligado.

ESCOLA DE MAGIA AVANÇADA — TALENTO 8

MAGO

Pré-requisitos escola arcana

Você obtém acesso a uma poderosa nova magia de escola correspondente à sua escola arcana. Se for um abjurador, você recebe *absorção de energia*; se for um adivinhador, você recebe *olho vigilante*; se for um conjurador, você recebe *passos dimensionais*; se for um encantador, você recebe *aura pavorosa*; se for um evocador, você recebe *tempestade elemental*; se for um ilusionista, você recebe *manto de invisibilidade*; se for um necromante, você recebe *sifonar vida*; se for um transmutador, você recebe *forma mutável*. Essas magias são descritas nas páginas 405 e 406. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

VERSATILIDADE UNIVERSAL — TALENTO 8

MAGO

Pré-requisitos mago universalista, Mão do Aprendiz

Você consegue acessar as habilidades fundamentais de qualquer escola de magia. Durante suas preparações diárias, escolha uma das oito magias de escola disponíveis para os magos especialistas de 1º nível. Você pode usar essa escola de magia até realizar suas próximas preparações diárias. Quando Refocar, você pode escolher uma magia de escola diferente entre essas oito magias de escola, substituindo a anterior. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

10º NÍVEL

CONJURAÇÃO ACELERADA ◆ — TALENTO 10

CONCENTRAÇÃO | MAGO | METAMÁGICO

Frequência uma vez por dia

Através de um processo mental extenuante, você modifica a conjuração de uma magia para gastar menos tempo. Se a sua próxima ação for conjurar um truque mágico ou magia de mago que seja pelo menos 2 níveis inferior ao maior nível de magia de mago que você possa conjurar, reduza em 1 a quantidade de ações para conjurá-la (mínimo de 1 ação).

ENERGIA AVASSALADORA ◆ — TALENTO 10

MAGO | MANUSEIO | METAMÁGICO

Com um gesto complexo, você recorre ao poder primal de sua magia para superar as resistências de inimigos. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia, essa magia ignora um valor igual ao seu nível de personagem da resistência do alvo contra dano de ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico. Isto se aplica a todo dano causado pela magia, incluindo dano persistente e qualquer dano causado por algum efeito contínuo (como da muralha criada por *muralha de fogo*). As imunidades de uma criatura não são afetadas.

TALENTOS DE MAGO

Utilize esta tabela quando precisar conferir um talento de mago pelo nome em vez do nível.

Talento	Nível
Ampliar Magia	1
Combinação de Magia	20
Concentração Sem Esforço	16
Conjuração Acelerada	10
Conjuração Consistente	6
Conservação de Elo	8
Contramágica	1
Elo Superior	14
Energia Avassaladora	10
Expansão de Truque Mágico	2
Familiar	1
Familiar Melhorado	2
Foco de Elo	14
Foco Vinculado	4
Ignorar Materiais	1
Maestria Metamágica	20
Magia de Alcance	1
Magia de Escola Avançada	8
Magia Residual em Arma	4
Magia Silenciosa	4
Mão do Aprendiz	1
Ocultar Magia	2
Penetração de Magia	6
Poder do Arquimago	20
Possibilidades Infinitas	18
Rearranjar Magia	16
Refletir Magia	14
Repreparar Magia	18
Sapiente em Pergaminho	10
Sentido Mágico	12
Trespassar Contramágica	12
Versatilidade Universal	8

EXEMPLO DE MAGO

Ilusionista

Você conjura magias ilusórias que enganam os sentidos e se especializa em superar ameaças sem usar violência.

ATRIBUTOS

Priorize Inteligência. Aumente Destreza e Carisma para que possa se esgueirar e enganar pessoas com perícias tão bem quanto com suas magias.

PERÍCIAS

Arcanismo, Diplomacia, Dissimulação, Furtividade, Ladroagem, Ocultismo, Sociedade

ESPECIALIZAÇÃO

Ilusão

TESE

Mescla de Magia

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES

Ocultar Magia (2º), Magia Silenciosa (4º), Magia de Escola Avançada (8º), Sentido Mágico (12º)

SAPIENTE EM PERGAMINHO — TALENTO 10

MAGO

Pré-requisitos especialista em Manufatura

Durante suas preparações diárias, você pode criar dois pergaminhos temporários contendo magias arcanas de seu grimório. Estes pergaminhos seguem as regras normais para pergaminhos (página 573), com algumas restrições adicionais. Cada pergaminho deve pertencer a um nível diferente, e o nível de magia de ambos deve ser pelo menos 2 níveis inferior ao maior nível de magia que você possa conjurar. Quaisquer pergaminhos criados desta forma perdem seu efeito mágico na próxima vez que você fizer suas preparações diárias. Um pergaminho temporário não tem valor.

Se possuir proficiência mestre em CDs de magias arcanas, você pode criar três pergaminhos temporários durante suas preparações diárias e, se possuir proficiência lendária, você pode criar quatro pergaminhos temporários.

12º NÍVEL

SENTIDO MÁGICO — TALENTO 12

ADIVINHAÇÃO | ARCANO | DETECÇÃO | MAGO

Você possui literalmente um sexto sentido para magia. Você pode sentir a presença de auras mágicas como se estivesse sempre usando *detectar magia* de 1º nível. Esse efeito detecta magia somente em seu campo de visão. Quando Buscar, você recebe os benefícios de *detectar magia* de 3º nível em qualquer coisa que possa ver (além dos benefícios normais de Buscar). Você pode desligar e ligar este sentido com uma ação livre no início ou final de seu turno.

TRESPASSAR CONTRAMÁGICA — TALENTO 12

MAGO

Pré-requisitos Contramágica, Reconhecimento Rápido

Você aplica criativamente suas magias preparadas para aplicar sua Contramágica contra uma maior variedade de magias. Em vez de neutralizar a magia de um adversário somente se possuir a mesma magia preparada, você pode usar Contramágica desde que possua em seu grimório a magia sendo conjurada por seu adversário. Quando usar Contramágica desta maneira, você deve gastar uma magia preparada que possua pelo menos um traço em comum com a magia acionadora (além do traço de sua tradição). Em vez disso, a critério do MJ, você pode usar uma magia que tenha um traço oposto ao da magia do oponente ou que poderia neutralizar logicamente a magia acionadora (como usar uma magia de água ou frio para neutralizar *bola de fogo* ou usar *remover medo* contra uma magia de medo). Independentemente de qual magia gastar, você sofre –2 de penalidade em seu teste de neutralização (embora o MJ possa remover esta penalidade se a magia gasta for especialmente apropriada).

14º NÍVEL

ELO SUPERIOR — TALENTO 14

MAGO

Pré-requisitos Elo Arcano

Quando drenar seu item ligado, você pode deixar um pouco de energia remanescente para um uso posterior. Você pode usar Drenar Item Ligado uma vez adicional por dia, mas apenas para conjurar uma magia pelo menos 2 níveis inferior ao maior nível de magia que possa conjurar.

FOCO DE ELO — TALENTO 14

MAGO

Pré-requisitos elo arcano

A forte conexão com seu item ligado aumenta sua reserva de foco. Se tiver gastado pelo menos 2 Pontos de Foco desde a última vez que Refocou, você recupera 2 Pontos de Foco ao Refocar (em vez de recuperar somente 1 ponto).

REFLETIR MAGIA — TALENTO 14

MAGO

Pré-requisitos Contramágica

Quando obtiver sucesso em uma Contramágica para neutralizar uma magia que afete criaturas alvo ou uma área, você pode devolver o efeito da magia ao seu conjurador. Quando refletida, a magia afeta apenas o conjurador original, mesmo se for uma magia de área ou que normalmente afete mais de uma criatura. O conjurador original pode tentar um salvamento e usar outras defesas contra a magia refletida normalmente.

16º NÍVEL

CONCENTRAÇÃO SEM ESFORÇO ◈ — TALENTO 16

MAGO

Acionamento Seu turno começa.

Você pode sustentar uma magia com pouco mais do que um pensamento. Você imediatamente recebe os efeitos da ação Sustentar uma Magia, permitindo-lhe prolongar a duração de uma de suas magias de mago ativas.

REARRANJAR MAGIA ◆◆ — TALENTO 18

CONCENTRAÇÃO | MAGO

Você aprendeu a alterar as escolhas feitas durante a conjuração de magias em si mesmo. Após conjurar uma magia que tenha afetado apenas você e que lhe ofereceu múltiplas escolhas de efeito (como *resistir a energia*, *imunidade a magia* ou uma magia de polimorfia que oferece algumas formas potenciais), você pode alterar a escolha feita quando Conjurou a Magia (como escolher um tipo diferente de dano para *resistir a energia*). Entretanto, esse rearranjo enfraquece a integridade da magia e reduz sua duração remanescente pela metade.

Você não pode usar este talento se os benefícios da magia já tiverem sido gastados, se os efeitos da primeira escolha persistirem de alguma forma após essa troca (por exemplo, se uma das escolhas tiver sido lhe curar ou criar um item consumível que já foi usado) ou se o talento criaria um efeito mais poderoso que o oferecido pela magia base. O MJ é o árbitro final sobre os efeitos aos quais Rearranjar Magia pode ser aplicado.

18º NÍVEL

POSSIBILIDADES INFINITAS — TALENTO 18

MAGO

Você encontrou uma forma de preparar um espaço de magia que existe em sua mente como diversas possibilidades ao mesmo tempo. Uma vez durante suas preparações diárias, você pode usar um espaço de magia para conter esse potencial infinito (em vez de utilizá-lo para preparar uma única magia). Você pode usar este espaço de magia para conjurar qualquer magia de seu grimório que seja pelo menos 2 níveis inferior ao espaço de magia designado; a magia age de todas as formas como uma magia 2 níveis inferior. Você não possui qualquer magia em particular preparada nesse espaço de magia até conjurá-la.

REPREPARAR MAGIA — TALENTO 18

MAGO

Você descobriu uma maneira de reutilizar alguns de seus espaços de magia várias vezes. Você pode gastar 10 minutos para preparar uma magia que já tenha conjurado nesse dia, recuperando acesso a esse espaço de magia. A magia deve ser de 4º nível ou inferior e não pode ter uma duração. Você pode repreparar uma magia desta forma mesmo se já tiver preparado-a previamente no mesmo dia.

Se possuir a tese arcana substituição de magia, você pode preparar uma magia diferente em um espaço gasto, desde que a nova magia não tenha uma duração. Após ter repreparado a nova magia nesse espaço uma vez, você pode usar sua tese arcana somente para substituir magias sem durações nesse espaço de magia.

20º NÍVEL

COMBINAÇÃO DE MAGIA — TALENTO 20

MAGO

Você pode fundir magias, produzindo múltiplos efeitos com uma única conjuração. Um espaço de cada nível de magia que você pode conjurar, exceto de 2º e 1º níveis, se torna um espaço de combinação de magia (isto não se aplica a truques mágicos). Quando preparar suas magias, você pode preencher um espaço de combinação com uma combinação de duas magias. Cada magia na combinação deve ser pelo menos 2 níveis inferior ao do espaço de magia, e ambas devem mirar somente uma criatura ou objeto ou ter a opção de mirar somente uma criatura ou objeto. Cada magia na combinação também deve ter os mesmos meios para determinar sua efetividade – ambas as magias devem requerer uma rolagem de ataque de magia, requerer o mesmo tipo de jogada de salvamento ou afetar o alvo automaticamente.

Quando conjurar uma magia combinada, ela afeta somente um alvo, mesmo se suas magias componentes normalmente afetariam mais de um alvo. Se qualquer magia na combinação possuir outras restrições (como mirar somente criaturas vivas), você deve obedecer a todas essas restrições. A magia combinada usa os alcances mais curtos das magias componentes. Resolva uma magia combinada como se ela fosse uma única magia, mas aplique os efeitos de ambas magias componentes. Por exemplo: se o alvo da magia obteve sucesso no salvamento contra uma magia combinada, você aplica o efeito de sucesso de cada magia; se ele falhou criticamente, você aplica o efeito de falha crítica de ambas as magias.

MAESTRIA METAMÁGICA — TALENTO 20

MAGO

Alterar suas magias não leva mais tempo do que conjurá-las normalmente. Você pode usar ações únicas metamágicas como ações livres.

PODER DO ARQUIMAGO — TALENTO 20

MAGO

Pré-requisitos arte do arquimago

Você dominou os maiores segredos da magia arcana. Você recebe um espaço de magia adicional de 10º nível.

Monge

A força de seu punho flui de sua mente e espírito. Você busca a perfeição — aprimorar seu corpo para torná-lo um instrumento sem defeitos e sua mente em um bastião ordenado de sabedoria. Você é um combatente fervoroso reconhecido por suas habilidades em artes marciais e posturas de combate que lhe concedem técnicas de luta únicas. Embora o desafio de dominar vários estilos de combate o leve a grandes feitos, você também aprecia meditar sobre questões filosóficas e descobrir novas formas de obter paz e iluminação.

ATRIBUTO CHAVE

FORÇA OU DESTREZA

No 1º nível, sua classe lhe concede uma melhoria de atributo à sua escolha em Força ou Destreza.

PONTOS DE VIDA

10 mais seu modificador de Constituição

No 1º nível e a cada nível subsequente, você acrescenta essa quantidade ao seu valor máximo de PV.

DURANTE ENCONTROS DE COMBATE...

Você se joga na peleja, esquivando ou saltando sobre obstáculos com manobras acrobáticas. Você golpeia oponentes em uma rápida rajada de ataques, utilizando seus punhos nus ou empunhando armas especializadas que dominou durante seu treinamento monástico. Você adota posturas lhe permitem adaptar seu estilo de combate para situações diferentes, e usa habilidades de ki para realizar feitos místicos como curar-se ou planar pelo ar.

DURANTE ENCONTROS SOCIAIS...

Sua perceptividade lhe permite ver através de mentiras, e seu treinamento filosófico fornece intuição sobre qualquer situação.

ENQUANTO EXPLORA...

Você escala paredes, se esquiva de armadilhas, supera obstáculos e salta sobre fossos. Você normalmente fica à frente do grupo para proteger membros mais vulneráveis, e fica bem confortável procurando por perigo ou movendo-se furtivamente.

EM RECESSO...

Você se exercita disciplinadamente, se alimenta de forma saudável, medita e estuda várias filosofias. Você também pode adotar um ofício que se esforça para aperfeiçoar.

VOCÊ PODE...

- Manter um regime de treinamento físico e meditação.
- Encarar a adversidade com uma abordagem calma e comedida, nunca entrando em pânico ou sucumbindo ao desespero.
- Olhar para o futuro procurando por maneiras para se aprimorar enquanto permanece em paz com seu eu atual.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- Maravilham-se com seus feitos de proeza física.
- Pensam que você é um pouco certinho e tenso, com seus votos e regras.
- O procuram em busca de instrução filosófica.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe as graduações de proficiência listadas nas estatísticas a seguir. Você é destreinado em qualquer estatística não listada a menos que receba alguma graduação de proficiência melhor de outra forma.

PERCEPÇÃO

Treinado em Percepção

JOGADAS DE SALVAMENTO

Especialista em Fortitude
Especialista em Reflexos
Especialista em Vontade

PERÍCIAS

Treinado em uma quantidade de perícias adicionais igual a 4 mais seu modificador de Inteligência

ATAQUES

Treinado em armas simples
Treinado em ataques desarmados

DEFESAS

Destreinado em todas as armaduras
Especialista em defesa sem armadura

CD DE CLASSE

Treinado em CD de classe de monge

TABELA 3-18: PROGRESSÃO DE MONGE

Seu Nível	Característica da Classe
1	Ancestralidade e biografia, proficiências iniciais, punho poderoso, rajada de golpes, talento de monge
2	Talento de monge, talento de perícia
3	Golpes místicos, incremento de perícia, movimento incrível +3 metros, talento geral
4	Talento de monge, talento de perícia
5	Especialidade em golpes, incremento de perícia, melhorias de atributo, prontidão, talento de ancestralidade
6	Talento de monge, talento de perícia
7	Caminho para a perfeição, especialização em armas, incremento de perícia, movimento incrível +4,5 metros, talento geral
8	Talento de monge, talento de perícia
9	Especialidade de monge, golpes metálicos, incremento de perícia, talento de ancestralidade
10	Melhorias de atributo, talento de monge, talento de perícia
11	Incremento de perícia, movimento incrível +6 metros, segundo caminho para a perfeição, talento geral
12	Talento de monge, talento de perícia
13	Incremento de perícia, maestria em golpes, maestria graciosa, talento de ancestralidade
14	Talento de monge, talento de perícia
15	Especialização em armas maior, incremento de perícia, melhorias de atributo, movimento incrível +7,5 metros, talento geral, terceiro caminho para a perfeição
16	Talento de monge, talento de perícia
17	Golpes adamantinos, incremento de perícia, lenda graciosa, talento de ancestralidade
18	Talento de monge, talento de perícia
19	Forma aperfeiçoada, incremento de perícia, movimento incrível +9 metros, talento geral
20	Melhorias de atributo, talento de monge, talento de perícia

Características de Classe

Você recebe as habilidades a seguir como um monge. Habilidades recebidas em níveis superiores indicam os níveis em que você as recebe ao lado de seus nomes.

ANCESTRALIDADE E BIOGRAFIA

Além das habilidades fornecidas por sua classe no 1º nível, você possui os benefícios da ancestralidade e biografia selecionadas, conforme descrito no Capítulo 2.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe proficiências que representam seu treinamento básico. Estas proficiências são listadas no início desta classe.

PUNHO PODEROSO

Você sabe utilizar seus punhos como armas mortais. O dado de dano de seus punhos muda de 1d4 para 1d6. A maioria das pessoas sofre –2 de penalidade de circunstância para desferir um ataque letal com ataques desarmados não-letais, pois têm dificuldade em usar seus punhos com força mortal. Você não sofre esta penalidade para desferir um ataque letal com seu punho ou com quaisquer outros ataques desarmados.

RAJADA DE GOLPES

Você pode atacar rapidamente com punhos, pés, cotovelos, joelhos e outros ataques desarmados. Você ganha a ação Rajada de Golpes.

RAJADA DE GOLPES ◆

FLOREIO | MONGE

Faça dois Golpes desarmados. Se ambos atingirem a mesma criatura, some seus danos para o propósito de resistências e fraquezas. Aplique sua penalidade por ataques múltiplos normalmente a esses Golpes. Como a ação possui o traço Floreio, você pode usar Rajada de Golpes somente uma vez por turno.

TALENTOS DE MONGE

No 1º nível e a cada nível par subsequente, você recebe um talento de classe de monge. Os talentos de classe de monge são descritos a partir da página 194.

TALENTOS DE PERÍCIA 2º

No 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um talento de perícia. Talentos de perícia podem ser encontrados no Capítulo 5 e possuem o traço perícia. Você deve possuir uma graduação de proficiência treinado ou melhor na perícia correspondente para selecionar um talento de perícia.

GOLPES MÍSTICOS 3º

Você foca sua vontade nos seus ataques físicos, imbuindo-os com energia mística. Seus golpes desarmados se tornam mágicos, permitindo que ultrapassem resistências contra ataques não-mágicos. Entretanto, você ainda precisa de um item como *bandagens das pancadas poderosas* para receber um bônus de item em rolagens de ataque ou aumentar os dados de dano dos seus golpes desarmados.

INCREMENTOS DE PERÍCIA 3º

No 3º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um incremento de perícia. Você pode usar este incremento para aumentar sua graduação de proficiência para treinado em uma perícia na qual seja destreinado ou para aumentar sua graduação de proficiência para especialista em uma perícia na qual já seja treinado.

No 7º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para mestre em uma perícia na qual já seja especialista e, no 15º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para lendário em uma perícia na qual já seja mestre.

MOVIMENTO INCRÍVEL 3º

Você se move como o vento. Você recebe +3 metros de bônus de estado em sua Velocidade sempre que não estiver vestindo armadura. O bônus aumenta em 1,5 metros para cada 4 níveis que você possuir além do 3º.

TALENTOS GERAIS 3º

No 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você recebe um talento geral. Talentos gerais são listados no Capítulo 5.

ESPECIALIDADE EM GOLPES 5º

Você praticou arduamente artes marciais e agora superou suas antigas capacidades. Suas graduações de proficiência em ataques desarmados e armas simples aumentam para especialista.

MELHORIAS DE ATRIBUTO 5º

No 5º nível e a cada 5 níveis subsequentes, você melhora os valores de quatro atributos diferentes. Você pode usar estas melhorias de atributo para aumentar seus valores de atributo acima de 18 pontos. Incrementar um valor de atributo aumenta seu valor em 1 ponto se ele já for 18 ou maior, ou em 2 pontos se ele for menor que 18.

PRONTIDÃO 5º

Você permanece alerta às ameaças ao seu redor. Sua graduação de proficiência em Percepção aumenta para especialista.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE 5º

Além do talento de ancestralidade recebido na criação do personagem, você recebe um talento de ancestralidade no 5º nível e a cada 4 níveis subsequentes. A lista de talentos de ancestralidade disponíveis para você pode ser encontrada na seção de sua ancestralidade no Capítulo 2.

CAMINHO PARA A PERFEIÇÃO 7º

Você progrediu em seu próprio caminho para a iluminação. Escolha sua jogada de salvamento de Fortitude, Reflexos ou Vontade. Sua graduação de proficiência para a jogada de salvamento escolhida aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso no salvamento escolhido, trate o resultado como um sucesso crítico.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS 7º

Você aprendeu a infligir ferimentos graves com suas armas favoritas. Você causa 2 pontos de dano adicionais com armas e ataques desarmados nas quais é especialista. Este dano aumenta para 3 se você for mestre e para 4 se você for lendário.

ESPECIALIDADE DE MONGE 9º

Sua graduação de proficiência em sua CD de classe de monge aumenta para especialista. Se possuir magias de ki, suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias com a tradição de magia utilizada para suas magias de ki aumentam para especialista.

GOLPES METÁLICOS 9º

Você pode ajustar seu corpo para desferir ataques desarmados infundidos com a energia mística de metais raros. Seus golpes desarmados são tratados como ferro frio e prata. Isto lhe permite causar mais dano a várias criaturas sobrenaturais, como demônios, diabos e fadas.

SEGUNDO CAMINHO PARA A PERFEIÇÃO 11º

Você descobriu como encontrar a perfeição em cada sucesso. Escolha uma jogada de salvamento diferente da escolhida em seu caminho para a perfeição. Sua graduação de proficiência para a jogada de salvamento escolhida aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso no salvamento escolhido, trate o resultado como um sucesso crítico.

TERMOS CHAVE

Você encontrará os seguintes termos em muitas habilidades de monge.

Floreio: Ações de floreio são técnicas que requerem empenho demais e não podem ser realizadas várias vezes em seguida. Você pode usar apenas 1 ação com o traço floreio por turno.

Incapacitação: Uma habilidade com este traço pode tirar um personagem da luta. Porém, quando usar um efeito de incapacitação contra uma criatura de nível superior ao seu, reduza o grau de sucesso de sua rolagem de ataque em um passo – e essa criatura aprimora o grau de sucesso da jogada de salvamento dela contra esse efeito em um passo.

Magias de Ki: Ao tocar uma reserva sobrenatural interior chamada de ki, você pode criar efeitos mágicos. Certos talentos lhe concedem magias especiais conhecidas como magias de ki, que são um tipo de magia de foco. Conjurar uma magia de foco custa 1 Ponto de Foco, e você adquire uma reserva de foco com 1 Ponto de Foco. Você reabastece sua reserva de foco durante suas preparações diárias e pode recuperar 1 Ponto de Foco ao gastar 10 minutos usando a atividade Refocar meditando para alcançar paz interior.

Magias de foco são automaticamente elevadas à metade de seu nível de personagem arredondada para cima. Alguns talentos podem conceder mais magias de foco e aumentar o tamanho de sua reserva de foco, embora ela nunca possa conter mais do que 3 Pontos de Foco. As regras completas para magias de foco são apresentadas a partir da página 300.

Quando obtiver sua primeira magia de ki, decida se suas magias de ki são magias divinas ou ocultistas. Você se torna treinado em ataques de magia e CDs de magias dessa tradição. Seu atributo de conjuração é Sabedoria.

Postura: Uma postura é uma estratégia geral de combate geral que você adota ao usar uma ação com o traço postura, permanecendo nela por um certo tempo. A postura é encerrada se você for nocauteado, se os requerimentos dela (se houver) forem violados, se o encontro terminar ou se você entrar em uma nova postura – o que ocorrer primeiro. Após usar uma ação com o traço postura, você não pode usar outra por 1 rodada. Você pode entrar ou estar em uma postura somente durante o modo de encontro.

MAESTRIA EM GOLPES 13º

Você aprimorou sua capacidade de usar seu corpo como arma. Suas graduações de proficiência em ataques desarmados e armas simples aumentam para mestre.

MAESTRIA GRACIOSA 13º

Você se move com graça perpétua em batalha, evitando e se esquivando de golpes. Sua graduação de proficiência em defesa sem armadura aumenta para mestre.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS MAIOR 15º

Seu dano de especialização em armas aumenta para 4 pontos com armas e ataques desarmados nas quais é especialista, para 6 pontos de dano nas quais é mestre e para 8 pontos de dano nas quais é lendário.

TALENTOS DE GUERREIRO

Utilize esta tabela quando precisar conferir um talento de guerreiro pelo nome em vez do nível.

Talento	Nível
Agarrão Esmagador	2
Alma de Diamante	12
Alvoroço da Garça	6
Aperto Dormente	10
Arrasto do Lobo	6
Arremesso Giratório	6
Arsenal Monástico	1
Chute Voador	4
Corpo Atemporal	14
Corpo Vazio	18
Correr na Parede	8
Corte do Tigre	6
Defletir Projétil	4
Disparada de Ki	1
Fluidez Sinuosa	10
Foco em Pugilato	2
Foco Meditativo	12
Folha Dançante	2
Fortaleza da Montanha	6
Fundir Posturas	20
Golpe de Jogar para Trás	10
Golpe de Ki	1
Golpe Estilhaçador	16
Impedir Movimento	4
Iniciado dos Ventos Selvagens	8
Integridade Corporal	4
Jogar para Trás Aprimorado	12
Língua do Sol e da Lua	14
Lufada dos Ventos Selvagens	14
Manancial Meditativo	18
Manobra Combinada	8
Mestre de Muitos Estilos	16
Movimento Cauteloso	4
Palma Vibrante	16
Passo Abundante	6
Passo na Água	6
Perturbar o Ki	12
Postura da Floresta Emaranhada	8
Postura da Garça	1
Postura da Montanha	1
Postura do Sangue de Ferro	8
Postura do Dragão	1
Postura do Lobo	1
Postura do Tigre	1
Presença Iluminada	16
Punho Atordoante	2
Punho Elemental	2
Punhos de Diamante	18
Rajada de Ki	6
Rajada de Manobras	4
Rapidez Permanente	20
Rasgo da Floresta Emaranhada	14
Refletir Projétil	8
Rio Veloz	18
Rugido do Dragão	6
Salto do Vento	10
Sapiente em Postura	12
Surto do Sangue de Ferro	14
Técnica Impossível	20
Tremor da Montanha	14

TERCEIRO CAMINHO PARA A PERFEIÇÃO 15º

Você alcançou um grande progresso em seus estudos pessoais para a iluminação. Escolha uma das jogadas de salvamento que você tenha selecionado para caminho para a perfeição ou segundo caminho para a perfeição. Sua graduação de proficiência para a jogada de salvamento escolhida aumenta para lendário. Quando rolar uma falha crítica no salvamento escolhido, trate o resultado como uma falha. Quando rolar uma falha em um salvamento do tipo escolhido contra um efeito que causa dano, divida o dano sofrido pela metade.

GOLPES ADAMANTINOS 17º

Quando foca sua vontade em seus membros, seus golpes são firmes como o mais duro dos metais. Seus golpes desarmados são tratados como adamante.

LENDA GRACIOSA 17º

Seu movimento sublime lhe concede proteção e ofensiva inigualáveis. Sua graduação de proficiência em defesa sem armadura aumenta para lendário, e sua graduação de proficiência em sua CD de classe de monge aumenta para mestre. Se possuir magias de ki, suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias com a tradição de magia utilizada para suas magias de ki aumentam para mestre.

FORMA APERFEIÇOADA 19º

Você removeu todas as imperfeições de suas técnicas. No seu primeiro Golpe durante seu turno, se rolar menor do que 10, você pode tratar a rolagem de ataque como um resultado 10. Este é um efeito de fortuna.

Talentos de Monge

Em todo nível que receber um talento de monge, você pode selecionar um dos talentos a seguir. Você deve satisfazer quaisquer pré-requisitos antes de selecionar o talento.

1º NÍVEL

ARSENAL MONÁSTICO TALENTO 1

MONGE

Você treinou com as armas tradicionais de sua escola ou monastério. Você obtém acesso a armas incomuns que possuam o traço monge e se torna treinado em armas de monge simples e marciais. Quando sua graduação de proficiência para ataques desarmados aumentar para especialista ou mestre, sua graduação de proficiência para estas armas também aumenta para a mesma graduação.

Você pode usar armas marciais de monge com quaisquer talentos ou habilidades de monge que normalmente requeiram ataques desarmados, embora não possa fazê-lo se o talento ou habilidade requerer o uso de um tipo específico de ataque, como Postura da Garça.

DISPARADA DE KI TALENTO 1

MONGE

Você pode usar seu ki para se mover a uma velocidade extraordinária e dificultar as chances ser acertado. Você recebe a magia de ki *disparada de ki* e uma reserva de foco de 1 Ponto de Foco. As regras para magias de ki são resumidas no quadro da página 193, e as regras completas para magias de foco aparecem na página 300.

GOLPE DE KI TALENTO 1

MONGE

Seu estudo do fluxo de energia mística lhe permite canalizá-la em seus golpes físicos. Você recebe a magia de ki *golpe de ki* e uma reserva de foco de 1 Ponto de Foco. As regras para magias de ki são resumidas no quadro da página 193, e as regras completas para magias de foco aparecem na página 300.

POSTURA DO DRAGÃO ◆ TALENTO 1

MONGE POSTURA

Requerimentos Você está sem armadura.

Você entra na postura de um dragão, desferindo poderosos golpes com as pernas como a cauda chicoteante de um dragão. Você pode realizar ataques de cauda do dragão que causam 1d10 de

ATAQUES DESARMADOS DE MONGE

Algumas posturas de monge lhe permitem realizar ataques desarmados especiais enquanto estiver nessas posturas. Estes ataques são resumidos aqui.

Ataque	Dano	Grupo	Traços
Asa da garça	1d6 Cn	Pugilato	Acuidade, ágil, desarmado, não-letal
Cano de ferro	1d8 Cn	Pugilato	Amplitude, aparar, desarmado, não-letal
Cauda do dragão	1d10 Cn	Pugilato	Desarmado, não-letal, oscilante
Estampido do vento*	1d6 Ct	Pugilato	Ágil, desarmado, não-letal, propulsivo
Galho chicoteante	1d8 Ct	Pugilato	Acuidade, ágil, desarmado, não-letal
Garra do tigre	1d8 Ct	Pugilato	Acuidade, ágil, desarmado, não-letal
Mandíbula do lobo	1d8 Pf	Pugilato	Acuidade, ágil, apunhalador, desarmado, não-letal
Pedra cadente	1d8 Cn	Pugilato	Desarmado, enérgico, não-letal

* A *postura dos ventos selvagens* é uma magia de ki; você pode ver mais informações sobre ela na página 407.

dano contundente. Esses ataques pertencem ao grupo pugilato e possuem os traços desarmado, não-letal e oscilante.

Enquanto estiver na Postura do Dragão, você pode ignorar o primeiro quadrado de terreno difícil ao Andar.

POSTURA DA GARÇA ◆ TALENTO 1

MONGE POSTURA

Requerimentos Você está sem armadura.

Você entra na postura de uma garça, mantendo seus braços em uma imitação de asas e usando movimentos fluidos e defensivos. Você recebe +1 de bônus de circunstância na CA, mas os únicos Golpes que você pode realizar são ataques de asa da garça. Esses ataques causam 1d6 de dano contundente, pertencem ao grupo pugilato e possuem os traços acuidade, ágil, desarmado e não-letal.

Enquanto estiver na Postura da Garça, reduza a CD para Salto em Altura e Salto em Distância em 5 pontos e, quando Saltar, você pode mover-se 1,5 metros adicionais horizontalmente ou 60 centímetros verticalmente.

POSTURA DO LOBO ◆ TALENTO 1

MONGE POSTURA

Requerimentos Você está sem armadura.

Você entra na postura de um lobo, abaixado com suas mãos lembrando o formato de presas. Você pode realizar ataques desarmados de mandíbula do lobo. Esses ataques causam 1d8 de dano perfurante, pertencem ao grupo pugilato e possuem os traços acuidade, ágil, apunhalador, desarmado e não-letal.

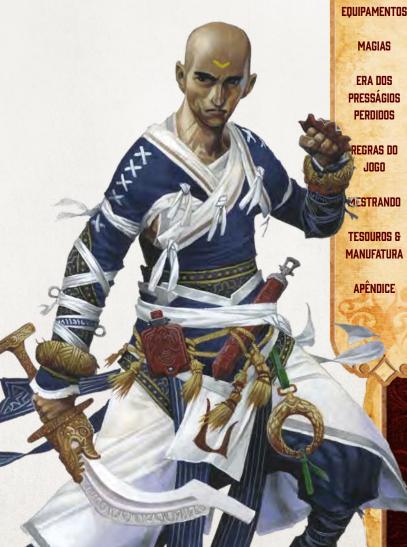
Se flanquear um alvo enquanto estiver na Postura do Lobo, seus ataques desarmados de mandíbula do lobo também recebem o traço derrubar.

POSTURA DA MONTANHA ◆ TALENTO 1

MONGE POSTURA

Requerimentos Você está sem armadura e tocando o solo.

Você entra na postura de uma montanha implacável – uma técnica descoberta inicialmente por monges anões – permitindo-lhe golpear com o peso de uma avalanche. Os únicos Golpes que você pode realizar são ataques de pedra cadente. Esses ataques causam 1d8 de dano contundente, pertencem ao grupo pugilato e possuem os traços enérgico, desarmado e não-letal.

Enquanto estiver na Postura da Montanha, você recebe +4 de bônus de estado na CA e +2 de bônus de circunstância em quaisquer defesas contra ser Derrubado ou Empurrado. Entretanto, você possui um

limite de modificador de Destreza na CA de +0 — o que significa que você não adiciona sua Destreza na CA — e todas as suas Velocidades são reduzidas em 1,5 metros.

POSTURA DO TIGRE ◆ TALENTO 1

MONGE | POSTURA

Requerimentos Você está sem armadura.

Você adota a postura de um tigre e pode realizar ataques de garra do tigre. Esses ataques causam 1d8 de dano cortante; pertencem ao grupo pugilato e possuem os traços acuidade, ágil, desarmado e não-letal. Se você causar dano em um sucesso crítico com suas garras do tigre, o alvo sofre 1d4 de dano persistente de sangramento.

Enquanto sua Velocidade for ao menos 6 metros enquanto estiver na Postura do Tigre, você pode Dar um Passo de 3 metros.

2º NÍVEL

AGARRÃO ESMAGADOR TALENTO 2

MONGE

Como um poderoso constritor, você esmaga alvos em seu apertão firme. Quando obtiver sucesso em Agarrar uma criatura, você pode causar dano contundente a ela igual ao seu modificador de Força. Você pode tornar este ataque não-letal sem penalidade.

FOCO EM PUGILATO TALENTO 2

MONGE

Você sabe tirar o melhor de seus ataques quando luta frente a frente. Você obtém acesso aos efeitos de especialização de crítico de ataques desarmados e armas do grupo pugilato. Se possuir Arsenal Monástico, você também obtém acesso aos efeitos de especialização de crítico de todas as armas de monge nas quais seja treinado.

FOLHA DANÇANTE TALENTO 2

MONGE

Você é leve como uma folha soprada pela brisa. Quando Saltar ou obtiver sucesso em um Salto em Altura ou Salto em Distância, aumente a distância saltada em 1,5 metros. Quando calcular o dano sofrido por queda, desconsidere qualquer distância que você cair enquanto passar adjacente a uma parede.

PUNHO ATORDOANTE TALENTO 2

MONGE

Requerimentos Rajada de Golpes

O poder focado de sua rajada ameaça sobrepujar o seu oponente. Quando mirar a mesma criatura com dois Golpes de sua Rajada de Golpes, você pode tentar atordoá-la. Se um dos Golpes atingir e causar dano, o alvo deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude contra sua CD de classe ou ficará atordoado 1 (ou atordoado 3 em uma falha crítica). Este é um efeito de incapacitação.

PUNHO ELEMENTAL TALENTO 2

MONGE

Requerimentos Golpe de Ki

Você convoca o poder dos elementos, infundindo seu ki com energia elemental e permitindo que seus ataques causem dano de energia. Quando conjurar *golpe de ki*, além dos tipos de dano normalmente disponíveis, você pode causar dano extra na forma de uma rajada de vento tempestuoso (causando dano de eletricidade e adquirindo o traço ar), um pedaço de pedra (causando dano contundente e adquirindo o traço terra), uma chama tremulante (causando dano de fogo) ou uma onda de água gelada (causando dano de frio e recebendo o traço água).

4º NÍVEL

CHUTE VOADOR ◆◆ TALENTO 4

MONGE

Você se lança em um adversário. Faça um Salto ou tente um Salto em Altura ou Salto em Distância. Ao final do salto, se estiver adjacente a um adversário, você pode imediatamente Golpeá-lo com um golpe desarmado, mesmo que ele esteja no ar. Você cai no chão após o Golpe. Se a distância que você cair não for maior do que a altura de seu salto, você não sofre dano da queda e aterrissa de pé.

DEFLETIR PROJÉTIL ⤾ TALENTO 4

MONGE

Acionamento Você é alvo de um ataque físico à distância.

Requerimentos Você está ciente do ataque, não está desprevenido contra ele e possui uma mão livre.

Você recebe +4 de bônus de circunstância na CA contra o ataque acionador. Se o ataque errar, você o deflete. Você não pode usar este talento para defletir projéteis massivos (como pedregulhos ou virotes de balistas).

IMPEDIR MOVIMENTO ⤾ TALENTO 4

MONGE

Acionamento Uma criatura em seu alcance usa uma ação de movimento ou deixa um quadrado durante uma ação de movimento que ela está usando.

Você golpeia quando seu adversário tenta fugir. Faça um Golpe corpo a corpo contra a criatura acionadora. Se o ataque for um acerto crítico e o acionamento for uma ação de movimento, você interrompe essa ação.

INTEGRIDADE CORPORAL TALENTO 4

MONGE

Pré-requisitos magias de ki

Você pode restaurar sua saúde acessando o seu ki. Você recebe a magia de ki *integridade corporal* (página 407). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

MOVIMENTO CAUTELOSO TALENTO 4

MONGE

Você mantém sua guarda alta, mesmo enquanto se move. Você recebe +4 de bônus de circunstância na CA contra reações acionadas pelo seu movimento.

RAJADA DE MANOBRAS TALENTO 4

MONGE

Requerimentos especialista em Atletismo

Você desfere uma combinação de manobras. Você pode substituir um ou ambos os ataques de sua Rajada de Golpes por Agarrar, Derrubar ou Empurrar.

6º Nível

Alvoroço da Garça ⤾ — Talento 6

MONGE

Pré-requisitos Postura da Garça

Acionamento Você é alvo de um ataque corpo a corpo realizado por um atacante que você consegue enxergar.

Requerimentos Você está na Postura da Garça.

Você interpõe o braço entre você e seu oponente. Seu bônus de circunstância na CA de Postura da Garça aumenta para +3 contra o ataque acionador. Se o ataque errar, você pode imediatamente fazer um Golpe de asa da garça contra o atacante com –2 de penalidade, mesmo se ele não estiver em seu alcance.

Arrasto do Lobo ◆◆ — Talento 6

MONGE

Pré-requisitos Postura do Lobo

Requerimentos Você está na Postura do Lobo.

Você derruba seu inimigo. Faça um Golpe de mandíbula do lobo. Sua mandíbula do lobo adquire o traço fatal d12 para este Golpe, e se o ataque for bem-sucedido, você derruba o alvo prostrado.

Arremeso Giratório ◆ — Talento 6

MONGE

Requerimentos Você tem uma criatura agarrada ou restringida.

Você arremessa seu adversário agarrado ou restringido a uma grande distância. Você pode arremessar a criatura a qualquer distância até 3 metros mais 1,5 metros × seu modificador de Força. Se obtiver sucesso em arremessar a criatura, ela sofre dano contundente igual ao seu modificador de Força mais 1d6 para cada 3 metros que for arremessada.

Faça um teste de Atletismo contra a CD de Fortitude do adversário. Você sofre –2 de penalidade de circunstância em seu teste se o alvo for um tamanho maior que você e –4 de penalidade de circunstância se ele for maior que isso. Você recebe +2 de bônus de circunstância em seu teste se o alvo for um tamanho menor que você e +4 de bônus de circunstância se ele for ainda menor.

Sucesso Crítico Você arremessa a criatura a distância desejada e ela cai prostrada.

Sucesso Você arremessa a criatura à distância desejada.

Falha Você não arremessa a criatura.

Falha Crítica Você não arremessa a criatura, e ela não está mais agarrada ou restringida por você.

Corte do Tigre ◆◆ — Talento 6

MONGE

Pré-requisitos Postura do Tigre

Requerimentos Você está na Postura do Tigre.

Você desfere um corte feroz com ambas as mãos. Faça um Golpe de garra do tigre. Ele causa dois dados de dano extras da arma (três dados extras se você for de 14º nível ou superior) e você pode empurrar o alvo 1,5 metros como se tivesse obtido sucesso

EXEMPLO DE MONGE

Monge do Ki

Centrando-se, você convoca a energia mágica interna que habita todas as coisas vivas. Este ki pode potencializar seu corpo ou se manifestar como pura energia.

ATRIBUTOS

Priorize Força. Sabedoria fortifica suas magias de ki, Percepção e salvamentos de Vontade. Constituição e Destreza melhoram suas defesas físicas.

PERÍCIAS

Acrobatismo, Atletismo, Furtividade, Ocultismo

TALENTO INICIAL

Golpe de Ki (ocultista)

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES

Punho Elemental (2º), Integridade Corporal (4º), Rajada de Ki (6º), Foco Meditativo (12º), Mão Vibrante (16º), Corpo Vazio (18º)

em Empurrá-lo. Se o ataque for um sucesso crítico e causar dano, adicione seu modificador de Força ao dano persistente de sangramento de sua garra do tigre.

FORTALEZA DA MONTANHA ◆ TALENTO 6

MONGE

Pré-requisitos Postura da Montanha

Requerimentos Você está na Postura da Montanha.

Você foca em sua conexão com a terra e recorre à resistência da montanha para bloquear ataques contra você. Você recebe +2 de bônus de circunstância na CA até o início de seu próximo turno.

Especial Se você possuir este talento, o limite do modificador de Destreza em sua CA enquanto estiver na Postura da Montanha aumenta de +0 para +1.

PASSO ABUNDANTE TALENTO 6

MONGE

Pré-requisitos magias de ki, movimento incrível

Você pode se teleportar uma curta distância. Você recebe a magia de ki *passo abundante* (página 407). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

PASSO NA ÁGUA TALENTO 6

MONGE

Você pode Andar sobre líquidos e superfícies que não suportem seu peso. Este benefício dura somente durante seu movimento. Se encerrar seu movimento em uma superfície incapaz de suportá-lo, você cai ou ela colapsa normalmente.

RAJADA DE KI TALENTO 6

MONGE

Pré-requisitos magias de ki

Você pode liberar um cone impactante de força ao canalizar seu ki. Você recebe a magia de ki *rajada de ki* (página 407). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

RUGIDO DO DRAGÃO ◆ TALENTO 6

AUDITIVO | EMOÇÃO | MEDO | MENTAL | MONGE

Pré-requisitos Postura do Dragão

Requerimentos Você está na Postura do Dragão.

Você urra, instilando medo em seus inimigos. Inimigos em uma emanação de 4,5 metros devem obter sucesso em um salvamento de Vontade contra sua CD de Intimidação ou ficam assustados 1 (assustado 2 em uma falha crítica). Quando uma criatura assustada pelo rugido começar o turno dela adjacente a você, ela não pode reduzir o valor de assustado dela abaixo de 1 nesse turno. Seu primeiro ataque que atingir uma criatura assustada após seu rugido e antes do final de seu próximo turno recebe +4 de bônus de circunstância no dano.

Após usar Rugido do Dragão, você não pode usá-lo novamente por 1d4 rodadas. Seus efeitos terminam imediatamente se você sair da Postura do Dragão. Criaturas na área de seu rugido ficam temporariamente imunes a ele por 1 minuto.

8º NÍVEL

CORRER NA PAREDE ◆ TALENTO 8

MONGE

Você desafia a gravidade, atravessando planos verticais tão facilmente quanto o solo. Ande até sua Velocidade. Você

deve iniciar seu movimento em uma superfície horizontal. Durante este movimento, você pode andar em superfícies verticais (como paredes) em sua Velocidade total. Se encerrar o movimento de Andar fora do chão, você cai após realizar sua próxima ação ou ao final de seu turno — o que ocorrer primeiro (embora você possa Segurar numa Beirada, se aplicável). Se possuir Passo na Água ou uma habilidade similar, Correr na Parede lhe permite correr por superfícies verticais frágeis, assim como líquidos verticais (como cachoeiras).

INICIADO DOS VENTOS SELVAGENS — TALENTO 8

MONGE

Pré-requisitos magias de ki

Você aprende uma postura mística que lhe permite atacar à distância. Você recebe a magia de ki *postura dos ventos selvagens* (página 407). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco. Embora entrar na postura seja uma magia de ki, o Golpe estampido do vento concedido pela postura não o é, portanto, você pode usá-lo com a frequência que quiser enquanto estiver na postura.

MANOBRA COMBINADA ◆◆ — TALENTO 8

MONGE

Pré-requisitos mestre em Atletismo

Você combina duas manobras diferentes em um único movimento. Escolha dois dentre Agarrar, Derrubar e Empurrar. Faça ambos os ataques escolhidos contra a mesma criatura ou contra criaturas diferentes, mas não aplique a penalidade por ataques múltiplos até resolver ambos os ataques.

POSTURA DA FLORESTA EMARANHADA ◆ — TALENTO 8

MONGE | POSTURA

Requerimentos Você está sem armadura.

Você estende seus braços como galhos retorcidos para interferir nos movimentos de seus adversários. Você pode realizar ataques desarmados de galho chicoteante. Esses ataques causam 1d8 de dano cortante, pertencem ao grupo pugilato e possuem os traços acuidade, ágil, desarmado e não-letal.

Enquanto estiver na Postura da Floresta Emaranhada e puder agir, cada inimigo em seu alcance que tentar se mover para longe de você deve obter sucesso em um salvamento de Reflexos, teste de Acrobatismo ou Atletismo contra sua CD de classe ou ficará imobilizado para essa ação. Se preferir, você pode permitir que o inimigo se mova.

POSTURA DO SANGUE DE FERRO ◆ — TALENTO 8

MONGE | POSTURA

Requerimentos Você está sem armadura.

Você entra na postura do ferro impenetrável, recusando-se a ceder a qualquer golpe. Você pode realizar ataques desarmados de cano de ferro. Esses ataques 1d8 de dano contundente, pertencem ao grupo pugilato e possuem os traços amplitude, aparar, desarmado e não-letal.

Enquanto estiver na Postura do Sangue de Ferro, você recebe resistência 2 a todo dano. A resistência aumenta para 3 no 12º nível, para 4 no 16º nível e para 5 no 20º nível.

REFLETIR PROJÉTIL — TALENTO 8

MONGE

Pré-requisitos Defletir Projétil

Você pega projéteis no ar e os arremessa de volta contra sua fonte. Quando obtiver sucesso em Defletir Projétil, como parte dessa reação você pode imediatamente fazer um Golpe à distância contra o atacante usando o projétil defletido. Esta é considerada uma arma de arremesso com o mesmo incremento de distância e efeito que em um acerto do ataque acionador.

10º NÍVEL

APERTO DORMENTE ◆ — TALENTO 10

ATAQUE | INCAPACITAÇÃO | MONGE

Requerimentos Você está deixando uma criatura agarrada ou restringida.

Você aperta pontos cruciais do sistema nervoso de seu alvo, impedindo o funcionamento do corpo dele. Faça um teste de Atletismo para Agarrar a criatura, com os efeitos de sucesso e sucesso crítico a seguir em vez dos efeitos normais.

Sucesso Crítico O alvo cai inconsciente por 1 minuto, embora permaneça de pé e não solte o que está segurando.

Sucesso O alvo fica desajeitado 1 até o final do próximo turno dele.

FLUIDEZ SINUOSA ◆ — TALENTO 10

MONGE

Frequência uma vez por rodada

Qualquer jornada é muito mais do que simplesmente alcançar o destino. Você usa duas das seguintes ações em qualquer ordem: Andar, Dar um Passo e Levantar. Você não pode usar a mesma ação duas vezes.

GOLPE DE JOGAR PARA TRÁS ◆◆ — TALENTO 10

CONCENTRAÇÃO | MONGE

Você foca sua força em um golpe poderoso o suficiente para empurrar seu inimigo para longe. Faça um Golpe desarmado. Se acertar, faça um teste de Atletismo para Empurrar o alvo. Este ataque utiliza a mesma penalidade por ataques múltiplos que seu Golpe, e não conta para sua penalidade por ataques múltiplos.

SALTO DO VENTO — TALENTO 10

MONGE

Pré-requisitos magias de ki

Você converge os ventos para levantar seu corpo e planar durante um salto. Você recebe a magia de ki *salto do vento* (página 407). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

12º NÍVEL

ALMA DE DIAMANTE — TALENTO 12

MONGE

Você fortificou seu corpo e mente contra efeitos místicos. Você recebe +1 de bônus de estado em jogadas de salvamento contra magia.

FOCO MEDITATIVO — TALENTO 12

MONGE

Pré-requisitos magias de ki

Sua meditação é tão efetiva que você consegue alcançar um foco profundo. Se tiver gastado pelo menos 2 Pontos de Foco desde

EXEMPLO DE MONGE

Monge da Garça

Buscando graciosidade em todas as coisas, você imita os movimentos fluidos da garça. Seus golpes são rápidos como o vento e sua mente clara como um lago plácido.

ATRIBUTOS

Priorize Destreza para ataques de acuidade e melhores defesas. Uma boa Sabedoria lhe permite perceber perigos e agir rapidamente, e Constituição aprimora sua resiliência.

PERÍCIAS

Acrobatismo, Furtividade, Natureza, Religião

TALENTO INICIAL

Postura da Garça

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES

Folha Dançante (2º), Chute Voador (4º), Alvoroço da Garça (6º) Fluidez Sinuosa (10º), Sapiente em Postura (12º), Rapidez Permanente (20º)

a última vez que Refocou, você recupera 2 Pontos de Foco ao Refocar (em vez de recuperar somente 1 ponto).

JOGAR PARA TRÁS APRIMORADO — TALENTO 12

MONGE

Pré-requisitos mestre em Atletismo

Quando obtiver sucesso em Empurrar uma criatura, aumente a distância que você pode empurrá-la e a distância que você pode se mover com o alvo em 1,5 metros em um sucesso ou 3 metros em um sucesso crítico. Se empurrar o alvo contra um obstáculo, ele sofre dano contundente igual a 6 mais seu modificador de Força, ou 8 mais seu modificador de Força se você possuir proficiência lendária em Atletismo.

PERTURBAR O KI ◆◆ — TALENTO 12

MONGE | NEGATIVO

Faça um Golpe desarmado. Se causar dano a uma criatura viva, você bloqueia a força vital interior dela. A criatura sofre 2d6 de dano persistente negativo e fica enfraquecida 1 até o dano persistente acabar. Se você for de 18º nível ou superior, o Golpe causa 3d6 de dano persistente negativo em vez de 2d6.

SAPIENTE EM POSTURA ◇ — TALENTO 12

MONGE

Acionamento Você rola iniciativa.

Você reage a um perigo iminente entrando em uma postura sem sequer pensar. Use uma ação que tenha o traço postura.

14º NÍVEL

CORPO ATEMPORAL — TALENTO 14

MONGE

Você para de envelhecer. Além disso, você recebe +2 de bônus de estado em jogadas de salvamento contra venenos e doenças, e recebe resistência a veneno igual à metade de seu nível.

LÍNGUA DO SOL E DA LUA — TALENTO 14

MONGE

Você transcende as barreiras entre palavras e significados. Você pode falar e compreender todos os idiomas falados.

LUFADA DOS VENTOS SELVAGENS ◆◆ — TALENTO 14

AR | CONCENTRAÇÃO | EVOCAÇÃO | MANUSEIO | MONGE

Pré-requisitos Iniciado dos Ventos Selvagens

Acionamento Você está na Postura dos Ventos Selvagens.

Você armazena energia e a libera em uma enorme lufada de vento corrente. Faça um Golpe de estampido do vento contra cada criatura em um cone de 9 metros ou em uma linha de 18 metros (à sua escolha). Todos estes ataques contam para sua penalidade por ataques múltiplos, mas a penalidade não aumenta até você realizar todos os ataques.

RASGO DA FLORESTA EMARANHADA ◆ — TALENTO 14

MONGE

Pré-requisitos Postura da Floresta Emaranhada

Acionamento Você está na Postura da Floresta Emaranhada.

Você reposiciona seus adversários com ataques talhantes. Faça um Golpe de galho chicoteante. Se acertar e causar dano, você força o alvo a se mover 1,5 metros para um espaço em seu alcance. Isto segue as regras de movimento forçado encontradas na página 475.

INTRODUÇÃO
ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
MAGIAS
ERA DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS
REGRAS DO JOGO
MESTRANDO
TESOUROS & MANUFATURA
APÊNDICE

SURTO DO SANGUE DE FERRO ◆ TALENTO 14

MONGE

Pré-requisitos Postura do Sangue de Ferro

Acionamento Você está na Postura do Sangue de Ferro.

Você se fortalece, preparando-se para resistir a ataques absorvendo o impacto deles com seus músculos. Ao realizar essa ação, você recebe os benefícios do traço aparar de seu cano de ferro (+1 de bônus de circunstância na CA até o início de seu próximo turno) e aumenta a resistência de Postura do Sangue de Ferro para torná-la igual ao seu modificador de Força (se for maior) pela mesma duração do aparar.

TREMOR DA MONTANHA ◆ TALENTO 14

MONGE

Pré-requisitos Fortaleza da Montanha

Acionamento Você está na Postura da Montanha.

Você pisa com força, fazendo tremer a terra sob seus pés. Criaturas em uma emanação de 6 metros que estejam tocando o chão sofrem dano igual ao seu modificador de Força (mínimo 0), que podem resistir com um salvamento básico de Fortitude. Em uma falha, elas também caem prostradas. Após usar esta ação, você não pode usá-la novamente por 1d4 rodadas.

Especial Se possuir este talento, o limite de modificador de Destreza em sua CA enquanto estiver na Postura da Montanha aumenta de +1 para +2.

16º NÍVEL

GOLPE ESTILHAÇADOR ◆◆ TALENTO 16

MONGE

A força considerável de seu golpe estilhaça igualmente objetos e defesas. Faça um Golpe desarmado. Ele ignora as resistências do alvo. Se o alvo tiver Dureza, o Golpe trata a Dureza como se tivesse metade do valor.

MESTRE DE MUITOS ESTILOS ◇ TALENTO 16

MONGE

Pré-requisitos Sapiente em Postura

Requerimentos Esta é sua primeira ação no turno.

Você alterna entre posturas em uma dança incessante. Você usa uma ação com o traço postura.

PALMA VIBRANTE TALENTO 16

MONGE

Pré-requisitos magias de ki

Seus golpes podem matar adversários. Você recebe a magia de ki *palma vibrante* (página 407). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

PRESENÇA ILUMINADA TALENTO 16

EMOÇÃO | MENTAL | MONGE

Você exala uma aura de determinação. Você e seus aliados a até 4,5 metros recebem +2 de bônus de estado em jogadas de salvamento de Vontade contra efeitos mentais.

18º NÍVEL

CORPO VAZIO TALENTO 18

MONGE

Pré-requisitos magias de ki

Você transmuta seu corpo em uma forma etérea. Você recebe a magia de ki *corpo vazio* (página 407). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

MANANCIAL MEDITATIVO TALENTO 18

MONGE

Pré-requisitos Foco Meditativo

Quando clareia sua mente, seu foco volta em uma poderosa torrente. Se tiver gastado pelo menos 3 Pontos de Foco desde a última vez que Refocou, você recupera 3 Pontos de Foco ao Refocar (em vez de recuperar somente 1 ponto).

PUNHOS DE DIAMANTE TALENTO 18

MONGE

Seu corpo endurece conforme você desfere ataques em sequência, tornando seus golpes finais ainda mais perigosos. Seus golpes desarmados adquirem o traço enérgico. Qualquer ataque desarmado que já possua este traço aumenta em um passo o tamanho de seu dado de dano.

RIO VELOZ ◇ TALENTO 18

MONGE

Acionamento Seu turno acaba e você tem uma penalidade de estado em sua Velocidade ou está imobilizado ou lento.

Você flui como água, evitando todas as restrições. Encerre uma penalidade de estado em sua Velocidade, ou encerre uma condição de imobilizado ou lento que esteja afetando-o.

20º NÍVEL

FUNDIR POSTURAS TALENTO 20

MONGE

Pré-requisitos pelo menos duas posturas

Você combinou duas posturas em uma postura única de sua própria criação. Quando selecionar este talento, escolha duas posturas conhecidas e as combine em uma única postura fundida. Dê um nome único à sua nova postura fundida. Quando entrar em sua postura fundida, você recebe todos os efeitos das duas posturas (incluindo seus requerimentos e restrições).

Você não pode fundir posturas com requerimentos ou restrições fundamentalmente incompatíveis (como Postura do Sangue de Ferro e Postura da Garça, pois ambas requerem que você use somente um tipo de Golpe).

RAPIDEZ PERMANENTE TALENTO 20

MONGE

Você se move tão rápido e elevado quanto o próprio vento. Você fica permanentemente acelerado. Você pode usar sua ação extra para Andar ou Saltar, ou para fornecer uma das ações necessárias para Salto em Altura ou Salto em Distância.

TÉCNICA IMPOSSÍVEL ⤾ TALENTO 20

FORTUNA | MONGE

Acionamento O ataque de um inimigo o acerta ou você falha em uma jogada de salvamento contra a habilidade de um inimigo.

Requerimentos Você está sem armadura e não está fatigado.

Você executa uma manobra que desafia as possibilidades. Se o efeito acionador for o acerto do ataque de um inimigo, ele deve rerrolar a rolagem de ataque e usar o menor resultado. Se o efeito acionador for a sua falha em uma jogada de salvamento, você rerrola a jogada de salvamento e usa o maior resultado entre as duas rolagens.

Patrulheiro

Alguns patrulheiros acreditam que a civilização desgasta a alma, mas ainda precisa ser protegida de criaturas selvagens. Outros dizem que a natureza precisa ser protegida dos gananciosos, que desejam domar sua beleza e saquear seus tesouros. Você pode defender um desses objetivos ou mesmo ambos. Você pode ser um batedor, rastreador ou caçador de bestas ou de fugitivos, vivendo às margens da civilização ou explorando os ermos. Você sabe viver da terra e é competente em abater presas oportunas e inimigos odiados.

Atributo Chave

FORÇA OU DESTREZA
No 1º nível, sua classe lhe concede uma melhoria de atributo à sua escolha em Força ou Destreza.

Pontos de Vida

10 mais seu modificador de Constituição
No 1º nível e a cada nível subsequente, você acrescenta essa quantidade ao seu valor máximo de PV.

Durante Encontros de Combate...

Você pode caçar um adversário em particular, usando suas técnicas de caça para derrotá-lo mais facilmente. Você mira e assola o adversário escolhido com um arco ou armas corpo a corpo enquanto presta suporte a seus aliados com suas perícias.

Durante Encontros Sociais...

Você fala com a voz da experiência prática, especialmente envolvendo exploração dos ermos.

Enquanto Explora...

Você guia seus aliados pelos ermos ou segue rastros. Você fica atento para problemas, constantemente alerta para o perigo mesmo quando ele não é iminente.

Em Recesso...

Você cria armas e arapucas em preparação para sua próxima aventura. Se preferir ficar a céu aberto, você pode sair em caçadas ou patrulhar áreas próximas para compreender melhor o ambiente que o cerca.

Você Pode...

- Respeitar o poder bruto da natureza e compreender como aproveitar sabiamente sua fartura.
- Apreciar a emoção da caça.
- Caminhar à frente do grupo, procurando por perigo antes do combate começar.

Outros Provavelmente...

- Procuram sua proteção contra o mundo selvagem e seus habitantes ou contra a invasão da civilização.
- Esperam que você seja solitário, quieto ou taciturno.
- Pensam que há algo perigoso e selvagem em você.

Proficiências Iniciais

No 1º nível, você recebe as graduações de proficiência listadas nas estatísticas a seguir. Você é destreinado em qualquer estatística não listada a menos que receba alguma graduação de proficiência melhor de outra forma.

Percepção

Especialista em Percepção

Jogadas de Salvamento

Especialista em Fortitude
Especialista em Reflexos
Treinado em Vontade

Perícias

Treinado em Natureza
Treinado em Sobrevivência
Treinado em uma quantidade de perícias adicionais igual a 4 mais seu modificador de Inteligência

Ataques

Treinado em armas simples
Treinado em armas marciais
Treinado em ataques desarmados

Defesas

Treinado em armaduras leves
Treinado em armaduras médias
Treinado em defesa sem armadura

CD de Classe

Treinado em CD de classe de patrulheiro

TABELA 3-19: PROGRESSÃO DE PATRULHEIRO

Seu Nível	Característica da Classe
1	Ancestralidade e biografia, caçar presa, excelência de caçador, proficiências iniciais, talento de patrulheiro
2	Talento de patrulheiro, talento de perícia
3	Incremento de perícia, talento geral, vontade de ferro
4	Talento de patrulheiro, talento de perícia
5	Especialização em armas, incremento de perícia, melhorias de atributo, passo irrastreável, talento de ancestralidade
6	Talento de patrulheiro, talento de perícia
7	Especialização em armas, evasão, incremento de perícia, sentidos vigilantes, talento geral
8	Talento de patrulheiro, talento de perícia
9	Especialidade de patrulheiro, incremento de perícia, préstimo da natureza, talento de ancestralidade
10	Melhorias de atributo, talento de patrulheiro, talento de perícia
11	Deslocamento nos ermos, especialidade em armaduras médias, incremento de perícia, irrefreável, talento geral
12	Talento de patrulheiro, talento de perícia
13	Incremento de perícia, maestria com armas, talento de ancestralidade
14	Talento de patrulheiro, talento de perícia
15	Especialização em armas maior, evasão aprimorada, incremento de perícia, melhorias de atributo, sentidos incríveis, talento geral
16	Talento de patrulheiro, talento de perícia
17	Caçador magistral, incremento de perícia, talento de ancestralidade
18	Talento de patrulheiro, talento de perícia
19	Incremento de perícia, presa repentina, segunda pele, talento geral
20	Melhorias de atributo, talento de patrulheiro, talento de perícia

Características de Classe

Você recebe as habilidades a seguir como um patrulheiro. Habilidades recebidas em níveis superiores indicam os níveis em que você as recebe ao lado de seus nomes.

ANCESTRALIDADE E BIOGRAFIA

Além das habilidades fornecidas por sua classe no 1º nível, você possui os benefícios da ancestralidade e biografia selecionadas, conforme descrito no Capítulo 2.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe proficiências que representam seu treinamento básico. Estas proficiências são listadas no início desta classe.

CAÇAR PRESA

Quando foca sua atenção em um único adversário, você se torna implacável em sua perseguição. Você ganha a ação Caçar Presa.

CAÇAR PRESA ◆

CONCENTRAÇÃO | PATRULEHIRO

Você designa uma única criatura como sua presa e foca seus ataques contra essa criatura. Você deve ser capaz de ver ou ouvir a presa, ou deve estar rastreando-a durante a exploração.

Você recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Percepção para Buscar sua presa e +2 de bônus de circunstância em testes de Sobrevivência para Rastrear sua presa. Você também ignora a penalidade por desferir ataques à distância dentro de seu segundo incremento de distância contra a presa que estiver caçando.

Você pode ter somente uma única criatura designada como sua presa em um determinado momento. Se usar Caçar Presa contra uma criatura quando já tiver outra designada, a criatura anterior perde a designação e a nova presa a recebe. Essa designação dura até suas próximas preparações diárias.

EXCELÊNCIA DE CAÇADOR

Você treinou por incontáveis horas para se tornar um habilidoso caçador e rastreador, recebendo um benefício adicional para Caçar sua Presa dependendo do foco de seu treinamento. Escolha uma excelência de caçador:

Despiste: Você é talentoso em superar e evadir de sua presa. Você recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Dissimulação, Furtividade, Intimidação e em quaisquer testes para Recordar Conhecimento sobre sua presa, e também recebe +1 de bônus de circunstância na CA contra os ataques dela.

Precisão: Você treinou para mirar nos pontos fracos de sua presa. A primeira vez que atingir sua presa caçada em uma rodada, você também causa 1d8 de dano de precisão adicional (o dano de precisão aumenta o dano causado pelo ataque e utiliza o mesmo tipo de dano, mas é ineficaz contra criaturas que não possuam órgãos vitais ou pontos fracos). No 11º nível, o dano extra aumenta para 2d8 de dano de precisão e, no 19º nível, para 3d8 de dano de precisão.

Rajada: Você treinou para lançar uma rajada devastadora de ataques sobre sua presa. Sua penalidade por ataques múltiplos para ataques contra sua presa caçada é –3 (–2 com uma arma ágil) em seu segundo ataque no turno em vez de –5; e –6 (–4 com uma arma ágil) em seu terceiro ataque e em ataques subsequentes no turno em vez de –10.

TALENTOS DE PATRULHEIRO

No 1º nível e a cada nível par subsequente, você recebe um talento de classe de patrulheiro. Os talentos de classe de patrulheiro são descritos a partir da página 206.

TALENTOS DE PERÍCIA 2º

No 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um talento de perícia. Talentos de perícia podem ser encontrados no Capítulo 5 e possuem o traço perícia. Você deve possuir uma graduação de proficiência treinado ou melhor na perícia correspondente para selecionar um talento de perícia.

TALENTOS GERAIS 3º

No 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você recebe um talento geral. Talentos gerais são listados no Capítulo 5.

INCREMENTOS DE PERÍCIA 3º

No 3º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um incremento de perícia. Você pode usar este incremento para aumentar sua graduação de proficiência para treinado em uma perícia na qual seja destreinado ou para aumentar sua graduação de proficiência para especialista em uma perícia na qual já seja treinado.

No 7º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para mestre em uma perícia na qual já seja especialista e, no 15º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para lendário em uma perícia na qual já seja mestre.

VONTADE DE FERRO 3º

Seu árduo treinamento reforçou sua determinação. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Vontade aumenta para especialista.

ESPECIALIDADE EM ARMAS 5º

Você se dedicou a compreender as complexidades de suas armas. Suas graduações de proficiência em armas simples e armas marciais aumentam para especialista. Você obtém acesso aos efeitos de especialização de críticos de todas as armas simples e marciais quando atacar sua presa caçada.

MELHORIAS DE ATRIBUTO 5º

No 5º nível e a cada 5 níveis subsequentes, você melhora os valores de quatro atributos diferentes. Você pode usar estas melhorias de atributo para aumentar seus valores de atributo acima de 18 pontos. Incrementar um valor de atributo aumenta seu valor em 1 ponto se ele já for 18 ou maior, ou em 2 pontos se ele for menor que 18.

PASSO IRRASTREÁVEL 5º

Quando se move por terrenos naturais, você é difícil de ser rastreado. Você sempre recebe os benefícios da ação Cobrir Rastros nesses terrenos sem precisar mover-se à metade de sua Velocidade.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE 5º

Além do talento de ancestralidade recebido na criação do personagem, você recebe um talento de ancestralidade no 5º nível e a cada 4 níveis subsequentes. A lista de talentos de ancestralidade disponíveis para você pode ser encontrada na seção de sua ancestralidade no Capítulo 2.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS 7º

Você aprendeu a infligir ferimentos graves com suas armas favoritas. Você causa 2 pontos de dano adicionais com armas e ataques desarmados nas quais é especialista. Este dano aumenta para 3 se você for mestre e para 4 se você for lendário.

EVASÃO 7º

Você aprendeu a se mover rapidamente para evitar explosões, sopros de dragões e coisas ainda piores. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Reflexos aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Reflexos, trate o resultado como um sucesso crítico.

SENTIDOS VIGILANTES 7º

Durante suas aventuras, você desenvolveu um estado de alerta aguçado e uma maior atenção a detalhes. Sua graduação de proficiência em Percepção aumenta para mestre.

TERMOS CHAVE

Você encontrará os seguintes termos em muitas habilidades de patrulheiro.

Abertura: Estas manobras funcionam apenas como sua primeira atitude em seu turno. Você pode usar uma ação de abertura apenas se ainda não tiver usado uma ação com o traço ataque ou abertura este turno.

Floreio: Ações de floreio são técnicas que requerem empenho demais e não podem ser realizadas várias vezes em seguida. Você pode usar apenas 1 ação com o traço floreio por turno.

Pressão: Ações com este traço permitem que você desfira ataques em sequência. Uma ação com o traço pressão somente pode ser usada se você estiver sendo afetado por uma penalidade por ataques múltiplos.

Algumas ações com o traço pressão também concedem um efeito em uma falha. Os efeitos que são acrescentados em uma falha não se aplicam em uma falha crítica. Se sua ação de pressão for bem-sucedida, se quiser, você pode escolher aplicar o efeito de falha (por exemplo, você pode querer fazer isto quando um ataque não causar dano devido a resistência). Como ações de pressão requerem uma penalidade por ataques múltiplos, você não pode usá-las quando não for seu turno (mesmo se você usar a atividade Preparar).

ESPECIALIDADE DE PATRULHEIRO 9º

Você praticou suas técnicas para torná-las mais difíceis de resistir. Sua graduação de proficiência em sua CD de classe de patrulheiro aumenta para especialista.

PRÉSTIMO DA NATUREZA 9º

Você sempre explora os pontos fracos nas defesas dos adversários que estejam em terrenos desfavoráveis. Inimigos ficam desprevenidos contra você se estiverem em terreno difícil natural, em solo irregular natural ou em terreno difícil resultante de uma arapuca.

DESLOCAMENTO NOS ERMOS 11º

Você se move rapidamente através de obstáculos, independentemente se eles são rochas tombadas, matagal emaranhado ou lama fofa. Você pode ignorar os efeitos de terreno difícil não-mágico. Como padrão para ignorar terreno difícil, isto também lhe permite tratar os impedimentos de terreno difícil maior como se fossem impedimentos de terreno difícil.

ESPECIALIDADE EM ARMADURAS MÉDIAS 11º

Você aprendeu a se defender melhor contra ataques. Suas graduações de proficiência em armaduras leves, armaduras médias e defesa sem armadura aumentam para especialista.

IRREFREÁVEL 11º

Seu corpo está acostumado a perigos físicos e tornou-se mais resistente a patógenos e doenças. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Fortitude aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Fortitude, trate o resultado como um sucesso crítico.

MAESTRIA EM ARMAS 13º

Você compreende completamente suas armas. Suas graduações de proficiência em armas simples e armas marciais aumentam para mestre.

TALENTOS DE PATRULHEIRO

Utilize esta tabela quando precisar conferir um talento de patrulheiro pelo nome em vez do nível.

Talento	Nível
Abatimento Duplo	1
Ameaça Tripla	20
Aparada Dupla	4
Arapucas Poderosas	8
Arapucas Rápidas	6
Arapucas Abundantes	16
Arapucas-Relâmpago	12
Ás com Besta	1
Até os Confins da Terra	20
Aviso do Batedor	4
Brado do Companheiro	4
Caçador das Sombras	18
Caçador de Monstros	1
Camuflagem	10
Companheiro Animal	1
Companheiro Animal Maduro	6
Companheiro Especializado	16
Companheiro Furtivo	14
Companheiro Incrível	10
Companheiro Magistral	18
Descobridor de Perigo	8
Empatia Selvagem	2
Escaramuçador Irrevogável	20
Especialista em Arapuca	4
Excelência Múltipla	18
Golpe Escaramuçador	6
Guardião Contra Monstros	2
Inimigo Predileto	4
Interromper Presa	4
Lado a Lado	12
Lendário Caçador de Monstros	16
Lutar às Cegas	8
Mestre Caçador de Monstros	10
Mestre em Terreno	8
Mira do Caçador	2
Mira Letal	8
Orientação do Guardião	14
Passo do Guardião	10
Presa Compartilhada	14
Presa Dupla	12
Rajada Impossível	18
Rastreador Rápido	6
Recarga em Movimento	4
Riposta Dupla	10
Riposta Dupla Aprimorada	16
Saque Rápido	2
Saraivada Impossível	18
Segunda Ferroada	12
Sentir o Que Não É Visto	14
Terreno Predileto	2
Tiro à Caça	1
Tiro de Distração	12
Tiro de Distração Maior	16
Tiro Estalido	6
Tiro Lendário	20
Tiro Longo	4
Tiro Mirado	14
Tiro Penetrante	10
Tiro Perfeito	18
Vantagem do Guardião	8

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS MAIOR 15º

Seu dano de especialização em armas aumenta para 4 pontos com armas e ataques desarmados nas quais é especialista, para 6 pontos de dano nas quais é mestre e para 8 pontos de dano nas quais é lendário.

EVASÃO APRIMORADA 15º

Você se esquiva do perigo de uma forma inigualável. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Reflexos aumenta para lendário. Quando rolar uma falha crítica em um salvamento de Reflexos, trate o resultado como uma falha. Quando rolar uma falha em um salvamento de Reflexos contra um efeito que causa dano, divida o dano sofrido pela metade.

SENTIDOS INCRÍVEIS 15º

Você percebe coisas que seriam quase impossíveis para uma pessoa ordinária detectar. Sua graduação de proficiência em Percepção aumenta para lendário.

CAÇADOR MAGISTRAL 17º

Você aprimorou suas habilidades de caçador a níveis incríveis. Sua graduação de proficiência em sua CD de classe de patrulheiro aumenta para mestre. Quando usar uma arma à distância na qual possua proficiência de mestre, você pode ignorar a penalidade de distância se atacar sua presa caçada dentro do segundo e terceiro incrementos de distância da arma.

Se possuir proficiência de mestre em Percepção, você recebe +4 de bônus de circunstância em testes de Percepção para Buscar sua presa caçada e, se possuir proficiência de mestre em Sobrevivência, você recebe +4 de bônus de circunstância em testes de Sobrevivência para rastrear sua presa caçada.

Você também recebe um benefício adicional dependendo de sua excelência de caçador:

Despiste: Sua maestria em perícias lhe permite sobrepujar sua presa. Se possuir proficiência de mestre em Dissimulação, Furtividade, Intimidação ou na perícia que utilizar para Recordar Conhecimento sobre sua presa, aumente o bônus de circunstância com essa perícia contra a presa de +2 para +4. Se possuir proficiência de mestre com sua armadura, aumente o bônus de circunstância na CA contra sua presa de +1 para +2.

Precisão: Sua maestria em armas lhe permite atingir várias vezes as áreas vitais de sua presa. A segunda vez que atingir sua presa caçada em uma rodada, você também causa 1d8 de dano de precisão. No 19º nível, seu segundo acerto em uma rodada contra sua presa caçada causa 2d8 de dano de precisão, e seu terceiro acerto em uma rodada contra sua presa caçada causa 1d8 de dano de precisão.

Rajada: Você pode mesclar sua maestria em armas com uma mira habilidosa para desferir uma série de ataques precisos. Se possuir proficiência de mestre com sua arma, sua penalidade por ataques múltiplos para ataques contra sua presa caçada é –2 (–1 com uma arma ágil) em seu segundo ataque e –4 (–2 com uma arma ágil) em seu terceiro ataque e em ataques subsequentes no turno.

SEGUNDA PELE 19º

Sua armadura se tornou quase uma segunda pele para você. Suas graduações de proficiência em armaduras leves, armaduras médias e defesa sem armadura aumentam para mestre. Quando vestir uma armadura leve ou média, você pode descansar normalmente em vez de receber um descanso ruim e ficar fatigado.

PRESA REPENTINA 19º

Você avalia sua presa com um simples relance de olhar. Você pode usar Caçar Presa como uma ação livre se essa for sua primeira ação no turno.

Talentos de Patrulheiro

Em todo nível que receber um talento de patrulheiro, você pode selecionar um dos talentos a seguir. Você deve satisfazer quaisquer pré-requisitos antes de selecionar o talento.

1º NÍVEL

ABATE DUPLO ◆◆ TALENTO 1

FLOREIO | PATRULHEIRO

Frequência uma vez por rodada

Requerimentos Você está empunhando duas armas corpo a corpo, uma em cada mão.

Você ataca rapidamente sua presa caçada usando suas duas armas. Faça dois Golpes contra sua presa, cada um com uma das armas requeridas. Se ambos atingirem a mesma presa caçada, some seus danos para o propósito de resistências e fraquezas. Aplique sua penalidade por ataques múltiplos normalmente a cada Golpe.

ÁS COM BESTA — TALENTO 1

PATRULEHIRO

Você possui um entendimento profundo da besta. Quando empunhar uma besta e usar Caçar Presa ou Interagir para recarregá-la, você recebe +2 de bônus de circunstância na rolagem de dano de seu próximo Golpe com essa besta. Se a arma usada for uma besta simples, aumente o tamanho do dado de dano para esse ataque em um passo (página 279). Você deve desferir o ataque antes do final de seu próximo turno ou estes benefícios são perdidos.

CAÇADOR DE MONSTROS — TALENTO 1

PATRULEHIRO

Você rapidamente afere sua presa e aplica seu conhecimento. Como parte da ação usada para Caçar sua Presa, você pode realizar um teste para Recordar Conhecimento sobre ela. Quando obtiver um sucesso crítico em identificar sua presa caçada com Recordar Conhecimento, você percebe uma fraqueza nas defesas da criatura. Você e os aliados a quem informar sobre a fraqueza recebem +1 de bônus de circunstância em sua próxima rolagem de ataque contra essa presa. Você pode conceder os bônus de Caçador de Monstros somente uma vez por dia contra uma criatura em particular.

COMPANHEIRO ANIMAL — TALENTO 1

PATRULEHIRO

Você recebe o serviço de um companheiro animal jovem que o acompanha em suas aventuras e obedece a seus comandos simples da melhor forma possível para as capacidades dele. Veja Companheiros Animais na página 214 para mais informações. Quando você Caçar uma Presa, seu companheiro animal recebe os mesmos benefícios da ação e de sua excelência de caçador (se houver).

TIRO À CAÇA ◆ — TALENTO 1

FLOREIO | PATRULEHIRO

Frequência uma vez por rodada

Requerimentos Você está empunhando uma arma à distância com recarga 0.

Você dispara dois tiros contra sua caça. Faça dois Golpes contra sua presa usando a arma requerida. Se ambos atingirem a mesma criatura, some seus danos para o propósito de resistências e fraquezas. Aplique sua penalidade por ataques múltiplos normalmente a cada Golpe.

2º NÍVEL

EMPATIA SELVAGEM — TALENTO 2

Você possui uma conexão com as criaturas do mundo natural que lhe permite comunicar-se com elas em um nível rudimentar. Você pode utilizar Diplomacia para Impressionar animais e para fazer Pedidos simples a eles. Na maioria dos casos, animais selvagens esperam e ouvem seus argumentos.

GUARDIÃO CONTRA MONSTROS — TALENTO 2

PATRULEHIRO

Pré-requisitos Caçador de Monstros

Você sabe como defender a si mesmo e a outros contra sua presa. Quando conceder o bônus de Caçador de Monstros, você e seus aliados também recebem +1 de bônus de circunstância em sua próxima jogada de salvamento contra essa criatura em particular e na sua CA contra o próximo ataque realizado por essa criatura contra cada um de vocês.

MIRA DO CAÇADOR ◆◆ — TALENTO 2

CONCENTRAÇÃO | PATRULEHIRO

Quando foca sua mira, seu ataque se torna particularmente preciso. Faça um Golpe com uma arma à distância contra sua presa caçada. Neste Golpe, você recebe +2 de bônus de circunstância na rolagem de ataque e ignora a condição ocultado de sua presa.

SAQUE RÁPIDO ◆ — TALENTO 2

PATRULEHIRO

Você saca sua arma e ataca com o mesmo movimento. Você Interage para sacar uma arma, e depois Golpeia com ela.

TERRENO PREDILETO — TALENTO 2

PATRULEHIRO

Você estudou um terreno específico para conseguir superar todos os seus desafios. Escolha dentre aquático, ártico, céu, deserto, floresta, montanha, pântano, planície ou subterrâneo como seu terreno predileto. Quando estiver nesse terreno, você pode ignorar os efeitos de terreno difícil não-mágico. Se possuir a característica de classe deslocamento nos ermos, você recebe um segundo benefício enquanto estiver em seu terreno predileto (o benefício corresponde à sua escolha de terreno predileto).

- **Aquático** Você adquire uma Velocidade de natação igual à sua Velocidade. Se já possuir uma Velocidade de natação, você recebe +3 metros de bônus de estado em sua Velocidade de natação.
- **Ártico** Você precisa comer e beber somente um décimo do normal, não é afetado por frio severo ou extremo e pode andar sobre gelo e neve à sua Velocidade total sem precisar se Equilibrar.
- **Céu** Você recebe +3 metros de bônus de estado em sua Velocidade de voo, se houver.
- **Deserto** Você precisa comer e beber somente um décimo do comum, não é afetado por calor severo ou extremo e pode andar sobre areia à sua Velocidade total sem precisar se Equilibrar.
- **Floresta, Montanha ou Subterrâneo** Você adquire uma Velocidade de escalada igual à sua Velocidade. Se já possuir uma Velocidade de escalada, você recebe +3 metros de bônus de estado em sua Velocidade de escalada.
- **Pântano** Você pode se mover sobre atoleiros à sua Velocidade total, mesmo aqueles que seriam fundos o suficiente para representar terreno difícil ou normalmente exigiriam ações de Nadar.
- **Planície** Você recebe +3 metros de bônus de estado em sua Velocidade em terra.

4º NÍVEL

APARADA DUPLA ◆ — TALENTO 4

PATRULEHIRO

Requerimentos Você está empunhando duas armas corpo a corpo, uma em cada mão.

Você usa suas duas armas para aparar ataques. Você recebe +1 de bônus de circunstância na CA até o início de seu próximo turno, ou +2 de bônus de circunstância se qualquer dessas armas possuir o traço aparar. Você perde este bônus de circunstância se não atender mais aos requerimentos deste talento.

AVISO DO BATEDOR ◇ — TALENTO 4

PATRULEHIRO

Acionamento Você está prestes a rolar um teste de Percepção ou Sobrevivência para iniciativa.

Você avisa seus aliados do perigo de forma visível ou audível, concedendo a cada um deles +1 de bônus de circunstância em suas rolagens de iniciativa. Esta ação adquire o traço visual ou auditivo de acordo com a forma visível ou audível (respectivamente) do seu aviso.

BRADO DO COMPANHEIRO — TALENTO 4

PATRULEHIRO

Pré-requisitos companheiro animal

Você pode incitar seu companheiro a dar o máximo de si. Quando comandar seu companheiro animal, você pode gastar 2 ações para Comandar um Animal (em vez de 1 ação). Se o fizer, seu companheiro animal usa uma ação adicional.

ESPECIALISTA EM ARAPUCA — TALENTO 4

PATRULEHIRO

Pré-requisitos especialista em Manufatura, Manufaturar Arapuca

Você se especializa em criar armadilhas rápidas para obstruir seus inimigos no campo de batalha. Se possuir graduação de proficiência especialista em Manufatura, você adquire as fórmulas para três arapucas comuns ou incomuns (página 555). Se a sua graduação for mestre, você adquire seis fórmulas. Se sua graduação for lendária, você adquire nove fórmulas.

Todo dia, durante suas preparações diárias, você pode preparar quatro arapucas de seu livro de fórmulas para uso; se elas normalmente levarem 1 minuto para Manufaturar, você as Manufatura com apenas 3 ações de Interagir. A quantidade de arapucas aumenta para seis se você possuir proficiência de mestre em Manufatura e para oito se você possuir graduação lendária em Manufatura. Arapucas preparadas desta forma não lhe custam quaisquer recursos para Manufaturar.

INIMIGO PREDILETO — TALENTO 4

PATRULEHIRO

Você estudou um tipo específico de criatura selvagem e consegue caçá-la mais facilmente. Quando adquirir este talento, escolha animais, bestas, dragões ou fungos e plantas como seu inimigo predileto. Quando rolar iniciativa e puder pode ver um inimigo que pertence à categoria escolhida, você pode Caçar Presa como uma ação livre para designar esse inimigo.

Você pode usar esta ação livre mesmo se ainda não tiver identificado a criatura com Recordar Conhecimento. O benefício não se aplica contra inimigos prediletos disfarçados como outras criaturas e o MJ determina quando ele se aplica contra uma criatura disfarçada como um inimigo predileto.

INTERROMPER PRESA ◇ — TALENTO 4

PATRULEHIRO

Acionamento Sua presa caçada está em seu alcance e usa uma ação de manuseio, uma ação de movimento, ou sai de um quadrado durante uma ação de movimento que ela está usando.

Faça um Golpe corpo a corpo contra sua presa. Se o ataque for um acerto crítico, você interrompe a ação acionadora.

RECARGA EM MOVIMENTO ◆ — TALENTO 4

PATRULEHIRO

Você pode recarregar sua arma em movimento. Você Anda, Dá um Passo ou se Esgueira, e então Interage para recarregar.

TIRO LONGO — TALENTO 4

PATRULEHIRO

Sua experiência em campo lhe ensinou a mirar a longas distâncias, aumentando sua precisão. Dobre os incrementos de distância de suas armas.

6º NÍVEL

ARAPUCAS RÁPIDAS — TALENTO 6

PATRULEHIRO

Pré-requisitos especialista em Manufatura, Especialista em Arapuca

Você pode armar uma arapuca em segundos. Você pode Manufaturar arapucas que normalmente levariam 1 minuto em apenas 3 ações de Interagir, mesmo se não as tiver preparadas.

COMPANHEIRO ANIMAL MADURO — TALENTO 6

PATRULEHIRO

Pré-requisitos Companheiro Animal

Seu companheiro animal cresce, tornando-se um companheiro animal maduro e recebendo capacidades adicionais. Veja as regras para companheiros animais na página 214 para mais informações.

Se você possuir a ação Caçar Presa, seu companheiro animal ataca sua presa mesmo sem receber ordens suas. Durante um encontro, mesmo se você não usar a ação Comandar um Animal, seu companheiro animal ainda pode usar 1 ação em durante o seu turno para Andar ou Golpear sua presa.

GOLPE ESCARAMUÇADOR ◆◆ — TALENTO 6

FLOREIO | PATRULEHIRO

Você move seus pés e arma em sintonia. Dê um Passo e Golpeie, ou Golpeie e Dê um Passo.

RASTREADOR RÁPIDO — TALENTO 6

PATRULEHIRO

Pré-requisitos especialista em Sobrevivência, Rastreador Experiente

Seus olhos aguçados veem sinais de passagem mesmo quando você está em movimento. Você pode se mover à sua Velocidade total enquanto Rastrear. Se possuir graduação de proficiência de mestre em Sobrevivência, você não precisa fazer um novo teste de Sobrevivência a cada hora enquanto Rastrear. Se possuir graduação de proficiência lendária em Sobrevivência, você pode usar outra atividade de exploração enquanto Rastrear.

Se rolar Sobrevivência para iniciativa enquanto rastreia sua presa caçada, no início do seu primeiro turno no encontro, você pode Andar em direção à sua presa caçada como uma ação livre.

TIRO ESTALIDO — TALENTO 6

PATRULEHIRO

Você aprendeu a reagir com armas à distância aos movimentos de criaturas próximas. Você pode usar uma reação que normalmente lhe permite fazer um Golpe com uma arma corpo a corpo para fazer um Golpe com uma arma à distância. Você deve Golpear um alvo adjacente. Se necessário para o acionamento da reação, você trata sua arma à distância como se ela tivesse um alcance de 1,5 metros. Se a reação possuir outros requerimentos, como empunhar um tipo específico de arma, Tiro Estalido não lhe permite ignorá-los (ele permite apenas substituir um Golpe com uma arma corpo a corpo por um Golpe com uma arma à distância).

8º NÍVEL

ARAPUCAS PODEROSAS — TALENTO 8

PATRULEHIRO

Pré-requisitos mestre em Manufatura, Especialista em Arapuca

Suas arapucas são particularmente difíceis de evitar. Quando você armar uma arapuca, a CD da jogada de salvamento dela é igual à CD normal dela ou à sua CD de classe (o que for maior).

DESCOBRIDOR DE PERIGO — TALENTO 8

PATRULEHIRO

Você possui um sentido intuitivo que o alerta sobre a presença de perigos. Você recebe +1 de bônus de circunstância em testes de Percepção para encontrar perigos, na CA contra ataques feitos

EXEMPLO DE PATRULHEIRO

PATRULHEIRO ANIMAL

Compartilhando um vínculo poderoso, você e seu amado animal exploram os ermos e lutam em sintonia.

ATRIBUTOS
Priorize Destreza, seguido por Constituição e Sabedoria. Selecione Força se quiser causar mais dano.

PERÍCIAS
Acrobatismo, Atletismo, Furtividade, Medicina, Natureza, Sobrevivência

EXCELÊNCIA DE CAÇADOR
Despiste

TALENTO INICIAL
Companheiro Animal

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES
Brado do Companheiro (4º), Companheiro Animal Maduro (6º), Companheiro Incrível (10º), Lado a Lado (12º), Companheiro Especializado (16º), Companheiro Magistral (18º)

por eles e em salvamentos contra seus efeitos. Mesmo que não esteja Procurando, você faz um teste para encontrar perigos que normalmente exigiriam essa atividade. Você ainda precisa atender a quaisquer outros requerimentos para encontrar o perigo.

LUTAR ÀS CEGAS — TALENTO 8

PATRULEHIRO

Pré-requisitos mestre em Percepção

Seus instintos de batalha lhe tornam mais alerta a oponentes ocultados e invisíveis. Você não precisa obter sucesso em um teste simples para mirar criaturas ocultadas. Você não fica desprevenido contra criaturas que estejam escondidas de você (a menos que esteja desprevenido contra elas por outras razões além da condição escondido). Além disso, você precisa obter sucesso somente em um teste simples CD 5 para mirar uma criatura escondida.

Enquanto estiver adjacente a uma criatura indetectada de seu nível ou inferior, você a considera somente escondida.

MESTRE EM TERRENO — TALENTO 8

PATRULEHIRO

Pré-requisitos deslocamento nos ermos, mestre em Sobrevivência, Terreno Predileto

Você se adapta aos seus arredores em qualquer terreno natural que esteja. Você pode gastar 1 hora treinando no terreno atual para torná-lo seu terreno predileto, substituindo temporariamente seu terreno predileto. Se passar um dia inteiro fora do novo terreno, seu terreno predileto reverte à sua escolha original selecionada no talento Terreno Predileto.

MIRA LETAL ◆ — TALENTO 8

ABERTURA | PATRULEHIRO

Pré-requisitos especialização em armas

Você mira nos pontos fracos de sua presa, tornando seu disparo mais difícil de acertar em troca de um dano maior. Faça um Golpe à distância contra sua presa caçada com –2 de penalidade. Você recebe +4 de bônus de circunstância no dano desse Golpe. Este bônus aumenta para +6 no 11º nível e para +8 no 15º nível.

VANTAGEM DO GUARDIÃO ◆ — TALENTO 8

PATRULEHIRO

Ao apontar vulnerabilidades, você concede os benefícios listados em Caçar Presa e o benefício de sua excelência de caçador a um aliado até o final do próximo turno dele. Dependendo se você fala ou usa gestos, esta ação adquire respectivamente o traço visual ou auditivo.

10º NÍVEL

CAMUFLAGEM — TALENTO 10

PATRULEHIRO

Pré-requisitos mestre em Furtividade

Você altera sua aparência para camuflar-se aos ermos. Em terreno natural, você pode se Esgueirar mesmo se estiver sendo observado.

COMPANHEIRO INCRÍVEL — TALENTO 10

PATRULEHIRO

Pré-requisitos Companheiro Animal Maduro

Seu companheiro animal continua a crescer e a se desenvolver. Ele se torna um companheiro animal ágil ou selvagem (à sua

escolha), recebendo capacidades adicionais determinadas pelo tipo de companheiro (página 214).

MESTRE CAÇADOR DE MONSTROS — TALENTO 10

PATRULEHIRO

Pré-requisitos mestre em Natureza, Caçador de Monstros

Você possui um conhecimento quase enciclopédico de todas as criaturas do mundo. Você pode usar Natureza para Recordar Conhecimento para identificar qualquer criatura. Além disso, você recebe os benefícios de Caçador de Monstros (e Guardião Contra Monstros, se o possuir) em um sucesso da mesma forma que recebe em um sucesso crítico.

PASSO DO GUARDIÃO — TALENTO 10

PATRULEHIRO

Pré-requisitos mestre em Furtividade

Você pode guiar seus aliados para se moverem silenciosamente pelos ermos. Quando Esgueirar durante a exploração em terreno natural, você pode conceder os benefícios desta atividade a quaisquer aliados como se eles estivessem usando-a durante a exploração. Isto não requer qualquer ação da parte deles.

RIPOSTA DUPLA — TALENTO 10

PATRULEHIRO

Acionamento Uma criatura em seu alcance falha criticamente em um Golpe contra você.

Requerimentos Você está se beneficiando de Aparada Dupla.

Uma aparada inteligente com uma arma deixa seu oponente aberto para um ataque com sua outra arma. Faça um Golpe corpo a corpo ou use uma ação de Desarmar contra o oponente acionador.

TIRO PENETRANTE — TALENTO 10

ABERTURA | PATRULEHIRO

Pré-requisitos Você está empunhando uma arma à distância.

O seu disparo atravessa uma criatura interposta para acertar sua presa. Escolha um alvo que esteja concedendo cobertura menor à sua presa caçada. Faça um único Golpe à distância com a arma requerida contra o alvo escolhido e contra sua presa caçada. Este ataque ignora qualquer cobertura menor fornecida pelo alvo escolhido à sua presa caçada. Role o dano somente uma vez e aplique-o a cada criatura atingida. Um Tiro Penetrante conta como dois ataques para sua penalidade por ataques múltiplos.

12º NÍVEL

ARAPUCAS-RELÂMPAGO — TALENTO 12

PATRULEHIRO

Pré-requisitos mestre em Manufatura, Especialista em Arapuca

Você pode armar uma arapuca com velocidade incrível. Você pode Manufaturar uma arapuca que normalmente exigiria 1 minuto usando apenas uma única ação de Interagir..

LADO A LADO — TALENTO 12

PATRULEHIRO

Pré-requisitos Companheiro Animal

Você e seu companheiro animal lutam em sincronia, distraindo seus adversários e tirando seu equilíbrio. Sempre que você e seu companheiro animal estiverem adjacentes ao mesmo adversário, ambos o flanqueiam independentemente de suas posições.

PRESA DUPLA — TALENTO 12

PATRULEHIRO

Você pode focar em dois adversários ao mesmo tempo, caçando ambos. Quando usar a ação Caçar Presa, você pode selecionar duas criaturas como presa.

SEGUNDA FERROADA — TALENTO 12

PATRULEHIRO | PRESSÃO

Requerimentos Você está empunhando duas armas corpo a corpo, uma em cada mão.

Você lê os movimentos de sua presa e cria brechas na defesa dela, usando um ataque falho para garantir pelo menos um golpe de raspão. Faça um Golpe corpo a corpo com uma das armas requeridas contra sua presa caçada. O Golpe possui o efeito de falha a seguir.

Falha Você causa o dano que sua outra arma requerida causaria em um acerto, excluindo todos os dados de dano. (Isto remove os dados de dano da arma, runas, magias e habilidades especiais).

TIRO DE DISTRAÇÃO — TALENTO 12

PATRULEHIRO

O poder bruto de seus ataques, ou a quantidade esmagadora deles, deixa um inimigo desorientado. Se você atacar sua presa caçada usando uma arma à distância e atingi-la com um acerto crítico ou duas vezes no mesmo turno, ela fica desprevenida até o início do seu próximo turno.

14º NÍVEL

COMPANHEIRO FURTIVO — TALENTO 14

PATRULEHIRO

Pré-requisitos Camuflagem, Companheiro Animal

Você treinou seu companheiro animal para se mesclar aos arredores. Seu companheiro animal recebe o benefício do talento Camuflagem. Se seu companheiro for um emboscador especializado, a graduação de proficiência dele em Furtividade aumenta para mestre (ou lendário se já for mestre).

ORIENTAÇÃO DO GUARDIÃO — TALENTO 14

PATRULEHIRO

Você pode informar a localização de sua presa a seus aliados, não importa o quão bem escondida ela esteja. Enquanto sua presa caçada for observada por você, todos os seus aliados que rolarem falhas e falhas críticas para Buscá-la tratam o resultado como um sucesso. Seus aliados precisam ser capazes de ver ou ouvir você para receberem este benefício. Você deve ser capaz de usar gestos ou fala para conceder esse benefício a seus aliados.

PRESA COMPARTILHADA — TALENTO 14

PATRULEHIRO

Pré-requisitos Presa Dupla, Vantagem do Guardião

Caçando como uma verdadeira dupla, você e seu aliado acossam sua presa. Quando usar Caçar Presa e selecionar somente uma presa, você recebe seus benefícios normais e concede os benefícios listados em Caçar Presa e em sua excelência de caçador a um aliado. O aliado retém estes benefícios até você usar Caçar Presa novamente.

EXEMPLO DE PATRULHEIRO

Arqueiro

Você mantém distância de sua presa, atirando flechas com uma precisão incrível para impedir ou matar sua caça.

ATRIBUTOS

Priorizar Destreza e depois Sabedoria. Escolha Força se quiser usar um arco composto ou uma arma de arremesso, ou Inteligência para ser melhor em perícias.

PERÍCIAS

Acrobatismo, Atletismo, Furtividade, Ladroagem, Natureza, Sobrevivência

EXCELÊNCIA DE CAÇADOR

Rajada

TALENTO INICIAL

Tiro à Caça

TALENTOS EM NÍVEIS SUPERIORES

Saque Rápido (2º), Tiro Longo (4º), Golpe Escaramuçador (6º), Mira Letal (8º), Tiro Penetrante (10º), Tiro de Distração (12º), Saraivada Impossível (18º)

SENTIR O QUE NÃO É VISTO ⤾ — TALENTO 14

PATRULHEIRO

Acionamento Você falha em um teste de Buscar.

Quando procura por adversários, você percebe as menores pistas, como seus movimentos minuciosos ou a mudança das correntes de ar em sua pele. Mesmo que tenha falhado no teste acionador, você automaticamente sente quaisquer criaturas indetectadas na área em que está Buscando, deixando-as meramente escondidas para você.

TIRO MIRADO ◆ — TALENTO 14

CONCENTRAÇÃO | PATRULHEIRO | PRESSÃO

Pré-requisitos Mira do Caçador

Você cuidadosamente rastreia a posição e defesas de sua presa, permitindo-lhe evitar quaisquer obstáculos que bloqueariam seu tiro. Faça um Golpe com uma arma à distância contra sua presa caçada. Você ignora a condição ocultado e toda a cobertura do alvo.

16º NÍVEL

ARAPUCAS ABUNDANTES — TALENTO 16

PATRULHEIRO

Pré-requisitos Especialista em Arapuca

Você pode preparar previamente uma quantidade aparentemente impossível de arapucas, e está pronto para jogá-las em adversários desavisados. Dobre a quantidade de arapucas preparadas através de Especialista em Arapuca.

COMPANHEIRO ESPECIALIZADO — TALENTO 16

PATRULHEIRO

Pré-requisitos Companheiro Incrível

Seu companheiro animal se tornou astuto o suficiente para se tornar especializado. Seu companheiro animal recebe uma especialização à sua escolha. (Veja a seção Companheiro Animal, na página 214).

LENDÁRIO CAÇADOR DE MONSTROS — TALENTO 16

PATRULHEIRO

Pré-requisitos lendário em Natureza, Caçador de Monstros Mestre

Seu conhecimento sobre monstros é tão incrível que revela as falhas gritantes de sua presa. Seu bônus de Caçador de Monstros (e o bônus de Guardião Contra Monstros, se o possuir) aumenta de +1 para +2 para você e quaisquer aliados que estiverem se beneficiando dele.

RIPOSTA DUPLA APRIMORADA — TALENTO 16

PATRULHEIRO

Pré-requisitos Riposta Dupla

No início de cada um de seus turnos, você recebe uma reação adicional que pode ser usada somente para realizar uma Riposta Dupla contra sua presa caçada. Você pode usar esta reação extra mesmo se não estiver se beneficiando de Aparada Dupla.

TIRO DE DISTRAÇÃO MAIOR — TALENTO 16

PATRULHEIRO

Pré-requisitos Tiro de Distração

Mesmo um único projétil pode tirar o equilíbrio de um inimigo, e ataques mais poderosos o deixam desorientado por mais

tempo. Se você atingir sua presa caçada com uma arma à distância, ela fica desprevenida até o início do seu próximo turno. Se atingir um acerto crítico contra sua presa caçada ou se acertá-la pelo menos duas vezes no mesmo turno com uma arma à distância, ela fica desprevenida até o final do seu próximo turno.

18º NÍVEL

CAÇADOR DAS SOMBRAS — TALENTO 18

PATRULHEIRO

Pré-requisitos Camuflagem

Você se mescla tão bem aos arredores que observadores não conseguem diferenciá-lo do terreno ao seu redor. Enquanto estiver em terreno natural, você sempre fica ocultado de todos os adversários que escolher — exceto para sua presa caçada.

COMPANHEIRO MAGISTRAL — TALENTO 18

PATRULHEIRO

Pré-requisitos caçador magistral, Companheiro Animal

Seu companheiro animal compartilha suas habilidades incríveis de caça, conseguindo abater sua presa caçada com facilidade. Quando você Caçar uma Presa, seu companheiro animal recebe o benefício de caçador magistral associado com sua excelência de caçador (em vez de receber somente o benefício original de sua excelência de caçador).

EXCELÊNCIA MÚLTIPLA — TALENTO 18

PATRULHEIRO

Pré-requisitos caçador magistral, excelência de caçador

Você aprendeu todas as excelências possíveis para usar contra seus adversários. Quando usar Caçar Presa, você pode receber um outro benefício de excelência de caçador além do selecionado no 1º nível. Se o fizer, você não recebe o benefício adicional de caçador magistral.

RAJADA IMPOSSÍVEL ◆◆◆ — TALENTO 18

ABERTURA | FLOREIO | PATRULHEIRO

Requerimentos Você está empunhando duas armas corpo a corpo, uma em cada mão.

Você abre mão da precisão para atacar a uma velocidade impossível. Faça três Golpes corpo a corpo com cada uma das armas requeridas. Todos estes Golpes sofrem a penalidade por ataques múltiplos máxima, como se você já tivesse realizado dois ou mais ataques neste turno.

SARAIVADA IMPOSSÍVEL ◆◆◆ — TALENTO 18

PATRULHEIRO

Requerimentos Você está empunhando uma arma à distância com o traço saraivada e recarga 0.

Você dispara uma saraivada em todos os adversários dentro de uma área. Faça um Golpe com –2 de penalidade contra cada inimigo em uma explosão de 3 metros de raio centrada em um ponto no alcance da saraivada de sua arma ou além. Role o dano somente uma vez para todos os alvos.

Cada ataque conta para sua penalidade por ataques múltiplos, mas não aumente sua penalidade até ter realizado todos os seus ataques.

TIRO PERFEITO ◆◆◆ — TALENTO 18

FLOREIO | PATRULHEIRO

Requerimentos Você está empunhando uma arma à distância carregada que possua recarga 1 ou mais e não recarregou sua arma desde seu último turno.

Após observar os movimentos do combate com intensidade e precisão incríveis, você dispara contra sua presa no momento perfeito para causar o máximo de dor. Faça um Golpe à distância com a arma requerida contra sua presa caçada. Se acertar, o Golpe causa dano máximo. Após o Golpe, seu turno é encerrado.

20º NÍVEL

AMEAÇA TRIPLA — TALENTO 20

PATRULHEIRO

Pré-requisitos Presa Compartilhada

Você consegue dividir sua atenção entre três alvos durante a caçada. Quando usar a ação Caçar Presa, você pode selecionar três criaturas como presa; selecionar duas criaturas como presa e compartilhar o efeito com um aliado (como em Presa Compartilhada); ou selecionar uma criatura como presa e compartilhar o efeito com dois aliados.

ATÉ OS CONFINS DA TERRA — TALENTO 20

PATRULHEIRO

Pré-requisitos lendário em Sobrevivência

Sua habilidade de rastrear uma presa supera quaisquer explicações, permitindo-lhe traçar os movimentos de sua presa e prever a localização dela com facilidade. Quando usar Caçar Presa em uma criatura a até 30 metros, você consegue seguir os movimentos dessa criatura. Isso permite que você saiba a localização exata da criatura não importa quão longe ela esteja, desde que permaneça como sua presa. Você deve ser lendário em Natureza para rastrear a localização de sua presa após um teleporte ou viagem planar. Este talento adquire os traços adivinhação, detecção e primal se você for lendário em Natureza.

ESCARAMUÇADOR IRREVOGÁVEL — TALENTO 20

PATRULHEIRO

Pré-requisitos deslocamento nos ermos

Você é tão habilidoso em andar pelos ermos que seu movimento é completamente imune ao terreno. Você ignora os efeitos de todo terreno difícil, terreno difícil maior e terreno perigoso, além de não acionar armadilhas e perigos acionados por mover-se através de uma área (como fios e placas de pressão) a menos que queira.

TIRO LENDÁRIO — TALENTO 20

PATRULHEIRO

Pré-requisitos caçador magistral, lendário em Percepção, Tiro Longo

Você foca a atenção em sua presa caçada, notando o ângulo, resistência do ar e cada variável que afetaria seu ataque à distância. Se possuir proficiência de mestre com sua arma à distância e estiver atacando sua presa caçada, você ignora a penalidade por atacar a até cinco incrementos de distância.

Companheiros Animais e Familiares

Alguns aventureiros viajam com aliados leais conhecidos como companheiros animais e familiares. Os primeiros começam como animais jovens, mas adquirem habilidades físicas impressionantes conforme você avança de nível, enquanto os últimos compartilham um vínculo mágico com você.

Companheiros Animais

Um companheiro animal é um camarada leal que segue suas ordens sem que você precise usar a ação Lidar com um Animal. Seu companheiro animal possui o traço lacaio e recebe 2 ações durante seu turno se você comandá-lo através da ação Comandar um Animal; isto substitui os efeitos convencionais dessa ação. Se seu companheiro morrer, você pode gastar uma semana de recesso para substituí-lo sem custo. Você pode possuir somente um único companheiro animal em um determinado momento.

Cavalgando Companheiros Animais

Você ou um aliado pode cavalgar seu companheiro animal desde que ele seja pelo menos um tamanho maior que seu cavaleiro. Se estiver carregando um cavaleiro, o companheiro animal pode usar somente sua Velocidade em terra e não pode se mover e Prestar Suporte a você no mesmo turno. Entretanto, se seu companheiro animal possuir a habilidade especial montaria, ele é especialmente adequado para cavalgar e ignora estas restrições.

Companheiros Animais Jovens

A seguir são apresentadas as estatísticas base para um companheiro animal jovem, o primeiro companheiro animal obtido pela maioria dos personagens. Você ajusta estas estatísticas dependendo do tipo de animal que escolher. Conforme ganha níveis, você pode fazer outros ajustes enquanto seu companheiro se torna mais poderoso. Companheiros animais calculam os modificadores e CDs deles da mesma forma que você, mas com uma diferença: os únicos bônus de item que eles podem receber são em Velocidade e CA (o bônus de item máximo que pode ser aplicado à CA deles é +2).

Proficiências

Seu companheiro animal utiliza seu nível para determinar os bônus de proficiência dele. Ele é treinado em ataques desarmados, defesa sem armadura, armadura de animal, todas as jogadas de salvamento, Percepção, Acrobatismo e Atletismo. Um companheiro animal não pode usar habilidades que exijam muita Inteligência, como Coagir ou Decifrar Escrita, mesmo se for treinado na perícia apropriada (a menos que possua uma especialização que o permita fazer isso).

Modificadores de Atributo

Um companheiro animal começa com os modificadores de atributo base de **For +2, Des +2, Con +1, Int –4, Sab +1, Car +0**. Cada tipo tem suas próprias qualidades e incrementa dois destes modificadores em 1 ponto cada. Estes aumentos já estão calculados nos blocos de estatísticas dos Tipos de Companheiro apresentados adiante.

Pontos de Vida

Seu companheiro animal recebe uma quantidade de Pontos de Vida de ancestralidade de acordo com o tipo dele, mais uma quantidade de Pontos de Vida igual a 6 mais o modificador de Constituição dele para cada nível que você possuir.

Companheiros Animais Maduros

Quando um companheiro animal jovem evolui para um companheiro animal maduro (usualmente resultado da escolha de um de seus talentos de classe), aumente seus modificadores de Força, Destreza, Constituição e Sabedoria em 1 ponto. Aumente o dano de seu ataque desarmado de um para dois dados (por exemplo, de 1d8 para 2d8), e as graduações de proficiência dele em Percepção e em todas as jogadas de salvamento aumenta para especialista. Aumente também as graduações proficiência dele em Furtividade, Intimidação e Sobrevivência para treinado, e se ele já for treinado em uma dessas perícias por seu tipo, aumente a graduação de proficiência dele nessa perícia para especialista. Se seu companheiro for Médio ou menor, ele cresce um tamanho.

Companheiros Animais Ágeis

Para evoluir um companheiro animal maduro para um companheiro animal ágil, aumente seu modificador de Destreza em 2 pontos e seus modificadores de Força, Constituição e Sabedoria em 1 ponto. Ele causa 2 pontos de dano adicionais com seus ataques desarmados. Aumente as graduações proficiência dele em Acrobatismo e defesa sem armadura para especialista. Ele também aprende a manobra avançada para o tipo dele. Os ataques dele se tornam mágicos para o propósito de ignorar resistências.

Companheiros Animais Selvagens

Para evoluir um companheiro animal maduro para um companheiro animal selvagem, aumente seu modificador de Força em 2 pontos e seus modificadores de Destreza, Constituição e Sabedoria em 1 ponto. Ele causa 3 pontos de dano adicionais com seus ataques desarmados. Aumente a graduação proficiência dele em Atletismo para especialista. Ele também aprende a manobra avançada para o tipo dele. Se seu companheiro for Médio ou menor, ele cresce um tamanho. Os ataques dele se tornam mágicos para o propósito de ignorar resistências.

Tipos de Companheiro

A espécie de animal que você escolhe é chamada de tipo do seu companheiro. Cada tipo de companheiro possui suas próprias estatísticas. A seção Tamanho indica o tamanho inicial que ele possui como um companheiro animal jovem. Após a seção tamanho estão os ataques desarmados do companheiro, seguida por seus modificadores de atributo. A seção Pontos de Vida indica os Pontos de Vida da ancestralidade do companheiro. A seção Perícia indica uma perícia treinada adicional que ele possui. A seção Sentidos lista os sentidos especiais de seu companheiro. A seção Velocidade indica as Velocidades dele. A seção Especial, se presente, lista quaisquer outras habilidades especiais que seu companheiro possua (por exemplo, se ele frequentemente

servir como uma montaria e for particularmente apropriado para classes montadas, como o campeão). A seção Benefício de Suporte indica um benefício especial que você recebe quando Comanda o Animal para usar a ação Prestar Suporte (veja abaixo). A seção Manobra Avançada indica uma nova ação poderosa que seu companheiro aprende a usar quando ele se torna um companheiro animal ágil ou selvagem.

PRESTAR SUPORTE ◆

Requerimentos A criatura é um companheiro animal.

Seu companheiro animal presta suporte a você. Você recebe os benefícios listados na seção Benefício de Suporte do tipo de seu companheiro. Se o animal usar a ação Prestar Suporte, as únicas outras ações que ele pode usar neste turno são ações de movimento básicas para ficar em posição aproveitar-se dos benefícios de Prestar Suporte; ele não poderá Prestar Suporte para você se já tiver usado qualquer outra ação neste turno.

CAVALO

Seu companheiro é um cavalo, pônei ou equino similar.

Tamanho Médio ou Grande
Corpo a Corpo ◆ casco (ágil), **Dano** 1d6 contundente
For +3, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +0
Pontos de Vida 8
Perícia Sobrevivência
Sentidos faro (impreciso, 9 metros), visão na penumbra
Velocidade 12 metros
Especial montaria
Benefício de Suporte Seu cavalo adiciona impulso à sua investida. Até o início de seu próximo turno, se você tiver se movido pelo menos 3 metros na ação anterior a seu ataque, adicione um bônus de circunstância ao dano desse ataque igual ao dobro da quantidade de dados de dano. Se sua arma possuir o traço de justa, aumente o bônus de dano do traço em 2 pontos por dado.
Manobra Avançada Galopar

GALOPAR ◆◆

MOVIMENTO

O cavalo Anda duas vezes com +3 metros de bônus de circunstância em sua Velocidade.

DROMAEOSSAURO

Seu companheiro é um dromaeossauro (também chamado de raptor), como um velociraptor ou deinonico.

Tamanho Pequeno
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas (acuidade), **Dano** 1d8 perfurante
Corpo a Corpo ◆ unha (acuidade, ágil), **Dano** 1d6 cortante
For +2, **Des** +3, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +0
Pontos de Vida 6
Perícia Furtividade
Sentidos faro (impreciso, 9 metros), visão na penumbra
Velocidade 15 metros
Benefício de Suporte Seu raptor constantemente se move para uma posição de flanco. Até o início do seu próximo turno, ele conta como se estivesse no espaço dele ou em um espaço vazio à sua escolha a até 3 metros para determinar se você e seu companheiro estão flanqueando (você pode escolher um espaço diferente para cada um de seus ataques).
Manobra Avançada Ataque Dardejante

ATAQUE DARDEJANTE ◆

FLOREIO

O raptor Dá um Passo de até 3 metros e então Golpeia, ou Golpeia e então Dá um Passo de até 3 metros.

FELINO

Seu companheiro é um felino de grande porte, como um leopardo ou tigre.

Tamanho Pequeno
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas (acuidade), **Dano** 1d6 perfurante
Corpo a Corpo ◆ garra (acuidade, ágil), **Dano** 1d4 cortante
For +2, **Des** +3, **Con** +1, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +0
Pontos de Vida 4
Perícia Furtividade
Sentidos faro (impreciso, 9 metros), visão na penumbra
Velocidade 10,5 metros
Especial Seu felino causa 1d4 de dano de precisão adicional contra alvos desprevenidos.
Benefício de Suporte Seu felino desequilibra seus inimigos quando você abre uma brecha. Até o início de seu próximo turno, seus Golpes que causarem dano a uma criatura ameaçada pelo seu felino deixam o alvo desprevenido até o final de seu próximo turno.
Manobra Avançada Bote de Felino

BOTE DE FELINO ◆

FLOREIO

O felino Anda e depois Golpeia. Se estiver indetectado no início de seu Bote de Felino, ele permanece indetectado até logo após o ataque.

LOBO

Seu companheiro é um lobo ou outra criatura canina, como um cachorro.

Tamanho Pequeno
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas (acuidade), **Dano** 1d8 perfurante
For +2, **Des** +3, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +0
Pontos de Vida 6
Perícia Sobrevivência
Sentidos faro (impreciso, 9 metros), visão na penumbra
Velocidade 12 metros
Benefício de Suporte Seu lobo rasga tendões em cada abertura. Até o início de seu próximo turno, seus Golpes que causarem dano a criaturas ameaçadas pelo seu lobo impõem –1,5 metros de penalidade de estado em suas Velocidades por 1 minuto (–3 metros em um sucesso crítico).
Manobra Avançada Jogar no Chão

JOGAR NO CHÃO ◆

Requerimentos A última ação do companheiro animal foi um Golpe bem-sucedido com mandíbulas.

O lobo automaticamente deixa o alvo de seu Golpe com mandíbulas prostrado.

PÁSSARO

Seu companheiro é uma ave de rapina, como uma águia, coruja ou gavião.

Tamanho Pequeno
Corpo a Corpo ◆ mandíbulas (acuidade), **Dano** 1d6 perfurante
Corpo a Corpo ◆ unha (acuidade, ágil), **Dano** 1d4 perfurante
For +2, **Des** +3, **Con** +1, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +0
Pontos de Vida 4
Perícia Furtividade
Sentidos visão na penumbra

Velocidade 3 metros, voo 18 metros

Benefício de Suporte O pássaro bica os olhos de seus adversários quando você abre uma brecha. Até o início de seu próximo turno, seus Golpes que causarem dano a uma criatura ameaçada pelo seu pássaro também causam 1d4 de dano persistente de sangramento, e o alvo fica ofuscado até remover o dano de sangramento. Se seu pássaro for ágil ou selvagem, o dano persistente de sangramento aumenta para 2d4.

Manobra Avançada Ataque Rasante

ATAQUE RASANTE ◆◆

O pássaro Voa e faz um Golpe de unha a qualquer momento durante o deslocamento.

SERPENTE

Seu companheiro é uma serpente constritora, como uma jiboia ou píton.

Tamanho Pequeno

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas (acuidade), **Dano** 1d8 perfurante

For +3, **Des** +3, **Con** +1, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +0

Pontos de Vida 6

Perícia Furtividade

Sentidos faro (impreciso, 9 metros), visão na penumbra

Velocidade 6 metros, escalada 6 metros, natação 6 metros

Benefício de Suporte Sua serpente se enrosca em seus inimigos e os prende, interferindo em suas reações. Até o início de seu próximo turno, qualquer criatura ameaçada por sua serpente não pode usar reações acionadas por suas ações a menos que possua um nível maior que o seu.

Manobra Avançada Constringir

CONSTRINGIR ◆

Requerimentos A serpente mantém agarrada uma criatura menor do que ela.

A serpente causa 12 de dano contundente à criatura agarrada; a criatura deve tentar um salvamento básico de Fortitude. Se a serpente for um companheiro animal especializado, aumente este dano para 20 pontos.

TEXUGO

Seu companheiro é um texugo, carcaju ou outro mustelídeo volumoso.

Tamanho Pequeno

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas, **Dano** 1d8 perfurante

Corpo a Corpo ◆ garra (ágil), **Dano** 1d6 cortante

For +2, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +0

Pontos de Vida 8

Perícia Sobrevivência

Sentidos faro (impreciso, 9 metros), visão na penumbra

Velocidade 7,5 metros, escalada 3 metros, escavação 3 metros

Benefício de Suporte Seu texugo escava ao redor da posição de seu adversário, interferindo no apoio e equilíbrio dele. Até o início de seu próximo turno, se você acertar e causar dano a uma criatura ameaçada pelo seu texugo, o alvo não pode usar uma ação de Dar um Passo (a menos que possa Dar um Passo em terreno difícil) até se mover de sua posição atual.

Manobra Avançada Fúria de Texugo

FÚRIA DE TEXUGO ◆

CONCENTRAÇÃO | EMOÇÃO | MENTAL

Requerimentos O texugo não está fatigado ou em fúria.

O texugo entra em um estado de pura fúria que dura por 1 minuto, até que não perceba nenhum inimigo ao seu redor dele ou até cair inconsciente (o que ocorrer primeiro). Ele não pode encerrar sua fúria voluntariamente. Enquanto estiver em fúria, o texugo é afetado das seguintes maneiras:

- Ele causa 4 pontos de dano adicionais com ataques de mordida e 2 pontos de dano adicionais com ataques de garra.
- Ele sofre –1 de penalidade na CA.
- Ele não pode usar ações com o traço concentração a menos que elas também possuam o traço fúria. O companheiro animal pode Buscar enquanto estiver em fúria.

Após encerrar sua fúria, ele não pode usar Fúria de Texugo novamente por 1 minuto.

URSO

Seu companheiro é um urso negro, marrom, polar ou de outro tipo.

Tamanho Pequeno

Corpo a Corpo ◆ mandíbulas, **Dano** 1d8 perfurante

Corpo a Corpo ◆ garra (ágil), **Dano** 1d6 cortante

For +3, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +0

Pontos de Vida 8

Perícia Intimidação

Sentidos faro (impreciso, 9 metros), visão na penumbra

Velocidade 10,5 metros

Benefício de Suporte Seu urso rasga seus inimigos quando você abre uma brecha. Até o início de seu próximo turno, cada vez que você acertar uma criatura no alcance no urso com um Golpe, o urso causa 1d8 de dano cortante na criatura. Se seu urso for ágil ou selvagem, o dano cortante aumenta para 2d8.

Manobra Avançada Abraço de Urso

ABRAÇO DE URSO ◆

Requerimentos A última ação do urso foi um Golpe bem-sucedido com garra.

O urso faz outro Golpe com garra contra o mesmo alvo. Se esse Golpe acertar, o alvo também fica agarrado (como se o urso tivesse obtido sucesso em Agarrá-lo).

COMPANHEIROS ANIMAIS ESPECIALIZADOS

Companheiros animais especializados são mais inteligentes e possuem comportamentos mais complexos. A primeira vez que um animal receber uma especialização, ele recebe os seguintes benefícios: a graduação de proficiência em ataques desarmados aumenta para especialista e as graduações de proficiência dele em jogadas de salvamento e Percepção aumentam para mestre. Aumente o modificador de Destreza dele em 1 ponto e o modificador de Inteligência em 2 pontos. O dano dos ataques desarmados dele aumenta de dois para três dados, e o dano adicional dele com ataques desarmados aumenta de 2 para 4 pontos de dano ou de 3 para 6 pontos de dano.

Cada especialização concede benefícios adicionais. A maioria dos companheiros animais pode ter somente uma especialização.

Ameaçador

Seu companheiro aterroriza adversários com demonstrações de dominância e os afasta de um lado para o outro do campo de batalha. As graduações de proficiência dele em Atletismo e Intimidação aumentam para especialista (ou mestre se já for especialista devido a seu tipo), o modificador de Força dele aumenta em 1 ponto, e o modificador de Carisma dele aumenta em 3 pontos.

Audacioso

Seu companheiro entra na peleja com saltos e mergulhos graciosos. Ele adquire a habilidade negar vantagem, portanto, não fica desprevenido para criaturas escondidas, indetectadas ou que estejam flanqueando-o a menos que o nível da criatura seja maior do que o seu. A graduação de proficiência dele em Acrobatismo aumenta para especialista, e o modificador de Destreza dele aumenta em 1 ponto. A graduação de proficiência dele em defesa sem armadura aumenta para especialista, ou para mestre se for ágil.

Corredor

Seu companheiro tem grande capacidade para correr. Ele recebe +3 metros de bônus de estado em sua Velocidade, Velocidade de natação ou Velocidade de voo (à sua escolha). A graduação de proficiência dele em Fortitude dele aumenta para lendário e o modificador de Constituição dele aumenta em 1 ponto.

Demolidor

Seu companheiro destrói coisas. Os ataques desarmados dele ignoram metade da Dureza do objeto. A graduação de proficiência dele em Atletismo aumenta para mestre, e o modificador de Força dele aumenta em 1 ponto.

Emboscador

Em seu ambiente natural, seu companheiro pode usar a ação Esgueirar mesmo se estiver sendo presentemente observado. Ele recebe +2 de bônus de circunstância em rolagens de iniciativa

utilizando Furtividade, sua graduação de proficiência em Furtividade aumenta para especialista (ou mestre se já for especialista devido a seu tipo), e o modificador de Destreza dele aumenta em 1 ponto. A graduação de proficiência dele em defesa sem armadura aumenta para especialista, ou para mestre se ele for ágil.

Rastreador

Seu companheiro é um rastreador incrível. Ele pode se mover em Velocidade total enquanto segue rastros. A graduação de proficiência dele em Sobrevivência aumenta para especialista (ou mestre se já for especialista devido ao seu tipo), e o modificador de Sabedoria dele aumenta em 1 ponto.

Familiares

Familiares são criaturas misticamente ligadas à sua magia. A maioria dos familiares foram animais comuns um dia, tornando-se algo além disso durante o ritual que os transformou em familiares. Você pode escolher um animal Minúsculo como seu familiar, tal como um corvo, gato, morcego ou serpente. Alguns familiares são de espécies diferentes, normalmente descritas na habilidade que concede o familiar (por exemplo, o familiar leshy de um druida é uma planta Minúscula em vez de um animal, formado a partir de um espírito da natureza).

Familiares possuem o traço lacaio (página 633), portanto, durante um encontro recebem 2 ações em uma rodada em que você gastar uma ação para comandá-los. Se seu familiar morrer, você pode gastar uma semana de recesso para substituí-lo sem custo. Você pode ter somente um único familiar em um determinado momento.

MODIFICADORES E CA

Os modificadores de salvamento e CA de seu familiar são iguais aos seus antes de aplicar quaisquer bônus ou penalidades de circunstância ou de estado. Os modificadores de Percepção, Acrobatismo e Furtividade dele são iguais ao seu nível mais o modificador de seu atributo de conjuração (ou Carisma se você não tiver um, exceto se especificado o contrário). Se fizer uma rolagem

de ataque ou outro teste de perícia, ele utiliza seu nível como modificador. Ele não possui ou utiliza seus próprios modificadores de atributo e nunca pode se beneficiar de bônus de itens.

PONTOS DE VIDA

Seu familiar possui 5 Pontos de Vida para cada nível que você possuir.

TAMANHO

Seu familiar é Minúsculo.

SENTIDOS

Seu familiar possui visão na penumbra e pode receber sentidos adicionais de habilidades de familiar. Ele pode comunicar-se empaticamente com você desde que estejam a no máximo 1,5 quilômetros de distância, compartilhando emoções. Ele normalmente não compreende ou fala idiomas, mas pode receber a capacidade de fala de uma habilidade de familiar.

MOVIMENTO

Seu familiar possui uma Velocidade de 7,5 metros ou uma Velocidade de Natação de 7,5 metros (escolha uma ao obter o familiar). Ele pode receber outros tipos de movimento de habilidades de familiar.

HABILIDADES DE FAMILIAR E DE MESTRE

Todo dia, você canaliza sua magia em duas habilidades, que podem ser habilidades de familiar ou de mestre. Se seu familiar for um animal que naturalmente possui uma destas habilidades (por exemplo, uma coruja possui Velocidade de voo), você deve selecioná-la. Seu familiar não pode ser um animal que naturalmente tenha mais habilidades de familiar que o seu máximo de habilidades de familiar diárias.

Habilidades de Familiar

Anfíbio: Ele recebe Velocidade de natação de 7,5 metros (ou Velocidade de 7,5 metros se já possuir Velocidade de natação).

Anulação de Dano: Escolha um tipo de salvamento. Ele não sofre dano quando obtiver sucesso nesse tipo de salvamento; isto não impede efeitos além de dano.

Assistente de Laboratório: Ele pode usar sua ação Alquimia Rápida. Você deve possuir Alquimia Rápida, e seu familiar deve estar em seu espaço. Este efeito tem o mesmo custo e requerimentos como se você estivesse usando o talento. O familiar deve possuir a habilidade destreza manual para selecionar esta habilidade.

Destreza Manual: Ele pode usar até dois dos membros dele como se fossem mãos para usar ações de manuseio.

Escalador: Ele recebe Velocidade de escalada de 7,5 metros.

Escavador: Ele recebe Velocidade de escavação de 1,5 metros, permitindo-o cavar buracos Minúsculos.

Fala: Ele compreende e fala um idioma que você conhece.

Falar com a Própria Espécie: Ele pode compreender e falar com animais da mesma espécie. Para selecionar esta habilidade, seu familiar deve ser um animal e possuir a habilidade de fala e você deve ser pelo menos de 6º nível para selecionar esta habilidade.

Faro: Ele recebe faro (impreciso, 9 metros).

Movimento Rápido: Aumente uma das Velocidades do familiar de 7,5 metros para 12 metros.

Visão no Escuro: Ele recebe visão no escuro.

Voador: Ele recebe Velocidade de voo de 7,5 metros.

Habilidades de Mestre

Bateria de Magia: Você recebe um espaço de magia adicional pelo menos 3 níveis inferior ao seu maior nível de espaço de magia; você deve ser capaz de conjurar magias de 4º nível usando espaços de magia para selecionar esta habilidade.

Conexão de Truque Mágico: Você pode preparar um truque mágico adicional ou, se tiver um repertório, designar um único truque mágico para acrescentar ao seu repertório toda vez que selecionar esta habilidade; esse truque pode ser retreinado, mas não pode ser trocado de outras formas. Você deve ser capaz de preparar truques mágicos ou acrescentá-los ao seu repertório para selecionar esta habilidade.

Foco de Familiar: Uma vez por dia, seu familiar pode usar 2 ações com o traço concentração para recuperar 1 Ponto de Foco seu, até o seu máximo usual. Você deve possuir um reservatório de foco para selecionar esta habilidade.

Reagentes Extras: Seu familiar cria reagentes infundidos extras no corpo dele ou em seu interior. Você recebe um lote adicional de reagentes infundidos. Você deve possuir a habilidade reagentes infundidos para selecionar esta habilidade.

Transmitir Magia: Se seu familiar estiver em seu espaço, você pode conjurar uma magia com alcance de toque, transferir o poder dela para seu familiar e comandar o familiar para transmitir a magia. Se o fizer, o familiar usa as 2 ações dele nessa rodada para se mover até um alvo à sua escolha e tocar esse alvo. Se ele não alcançar o alvo para tocá-lo neste turno, a magia não surte efeito.

Vínculo Vital: Se seu familiar seria reduzido a 0 PV por dano, você pode usar uma reação com o traço concentração para sofrer o dano no lugar dele. Se o fizer, você sofre todo o dano e seu familiar não sofre dano algum. Entretanto, efeitos especiais que aconteceriam ao sofrer esse dano (como veneno de serpente) ainda se aplicam ao seu familiar.

Arquétipos

Existem infinitos conceitos de personagem possíveis, mas você pode achar que os talentos e opções de habilidades de uma única classe não são o suficiente para dar vida ao seu personagem. Arquétipos lhe permitem expandir o escopo da classe de seu personagem recebendo outras habilidades inusitadas.

Aplicar um arquétipo requer que você selecione talentos de arquétipo em vez de talentos de classe. Comece definindo o arquétipo que melhor se enquadra no conceito de seu personagem e selecione o talento de dedicação desse arquétipo usando um de seus talentos de classe. Uma vez que tenha escolhido o talento de dedicação, você pode selecionar qualquer talento desse arquétipo no lugar de um talento de classe (desde que atenda a seus pré-requisitos). O talento de arquétipo selecionado ainda estará sujeito a quaisquer restrições de seleção do talento de classe que ele substituir. Por exemplo: se tiver recebido uma habilidade no 6º nível que concede um talento de classe de 4º nível com o traço anão, você poderia trocar esse talento de classe somente por um talento de arquétipo de 4º nível ou inferior com o traço anão. Talentos de arquétipo recebidos no lugar de um talento de classe são chamados de talentos de classe de arquétipo.

Ocasionalmente, um talento de arquétipo funciona como um talento de perícia em vez de um talento de classe. Estes talentos de arquétipo possuem o traço perícia, e você deve selecioná-los no lugar de um talento de perícia (exceto por isso, ele deve seguir normalmente as regras acima). Eles não são considerados talentos de classe de arquétipo (por exemplo, para determinar a quantidade de Pontos de Vida recebidos do talento de arquétipo Resiliência de Guerreiro).

Cada talento de dedicação de arquétipo representa uma certa parte do tempo e foco de seu personagem, portanto, após selecionar um talento de dedicação de um arquétipo, você deve atender a todos os requerimentos dele antes de selecionar um talento de dedicação de outro arquétipo. Tipicamente, você satisfaz um talento de dedicação de arquétipo obtendo uma certa quantidade de talentos da lista do arquétipo. Você não pode retreinar um talento de dedicação enquanto possuir quaisquer outros talentos desse arquétipo.

Às vezes um talento de arquétipo lhe permite receber outro talento, como a concocção básica de alquimista. Você ainda deve sempre atender aos pré-requisitos do talento recebido desta forma.

Dois tipos especiais de arquétipos são designados pelos traços classe e multiclasse. Todos os arquétipos apresentados nesse livro são de multiclasse.

Arquétipos de Multiclasse

Arquétipos com o traço multiclasse representam uma diversificação do seu treinamento aprendendo especialidades de outra classe. Você não pode selecionar um talento de dedicação de arquétipo de multiclasse se for membro da classe de mesmo nome (por exemplo, um guerreiro não pode selecionar o talento Dedicação de Guerreiro).

Arquétipos de Classe

Arquétipos com o traço classe representam uma divergência fundamental das especialidades de sua classe, mas uma que existe dentro do contexto geral de sua classe. Você pode selecionar um arquétipo de classe somente se for membro da classe de mesmo nome. Arquétipos de classe sempre alteram ou substituem alguma das características de classe estáticas de uma classe, além de quaisquer novos talentos que podem oferecer. Pode ser possível pegar um arquétipo de classe no 1º nível se ele alterar ou substituir alguma das características de classe iniciais de sua classe. Nesse caso, você deve selecionar o talento de dedicação de arquétipo no 2º nível e após isso proceder normalmente. Você nunca pode possuir mais de um arquétipo de classe.

Arquétipos de Conjurador

Alguns arquétipos lhe concedem um grau substancial de conjuração, embora um pouco mais lento que um personagem de uma classe conjuradora. Neste livro, os arquétipos de conjuração são bardo, clérigo, druida, feiticeiro e mago — os arquétipos de multiclasse para as cinco principais classes conjuradoras (livros futuros podem introduzir novos arquétipos de conjurador que não sejam arquétipos de multiclasse). Um arquétipo de conjurador lhe permite usar pergaminhos, cajados e varinhas da mesma forma que um membro de uma classe conjuradora.

Arquétipos de conjurador sempre concedem a habilidade de conjurar truques mágicos em sua dedicação, seguidos de talentos de conjuração básica, conjuração especialista e conjuração mestre. Estes talentos possuem o mesmo nome do arquétipo. Por exemplo: o talento de conjuração mestre de mago é chamado de Conjuração Mestre de Mago. Todos os espaços de magia recebidos de arquétipos de conjurador possuem restrições dependendo do arquétipos. Por exemplo: o talento de bardo lhe concede espaços de magia que podem ser usados somente para conjurar magias ocultistas de seu repertório de bardo, mesmo que você seja um feiticeiro com magias ocultistas em seu repertório de feiticeiro.

Talento de Conjuração Básica: Disponível no 4º nível, estes talentos concedem um espaço de magia de 1º nível. No 6º nível, eles lhe concedem um espaço de magia de 2º nível. No 8º nível, eles lhe concedem um espaço de magia de 3º nível. Arquétipos fazem referência a estes benefícios como "benefícios de conjuração básica".

Talento de Conjuração Especialista: Selecionáveis a partir do 12º nível, estes talentos lhe tornam especialista em ataques de magia e CDs de magias da tradição mágica apropriada e lhe concedem um espaço de magia de 4º nível. No 14º nível, eles lhe concedem um espaço de magia de 5º nível. No 16º nível, eles lhe concedem um espaço de magia de 6º nível. Arquétipos fazem referência a estes benefícios como "benefícios de conjuração especialista".

Talento de Conjuração Mestre: Ao alcançar o 18º nível, estes talentos lhe tornam mestre em ataques de magia e CDs de magias da tradição mágica apropriada e lhe concedem um espaço de magia de 7º nível. No 20º nível, eles lhe concedem um espaço de magia de 8º nível. Arquétipos fazem referência a estes benefícios como "benefícios de conjuração mestre".

Alquimista

Você aprecia mexer com fórmulas e substâncias alquímicas em seu tempo livre, e seus estudos progrediram além da simples experimentação.

Personagens Alquimistas Multiclasse

Os itens alquímicos gratuitos do arquétipo alquimista são extremamente úteis para personagens de qualquer classe. A seguir são apresentadas somente algumas das combinações possíveis.

Bárbaros alquimistas podem misturar mutagênicos com sua fúria para efeitos realmente ferozes.

- Campeões alquimistas podem focar em itens alquímicos que melhoram defesas e curam os outros, permitindo que a sua reação do campeão e *imposição de mãos* durem mais.
- Guerreiros alquimistas podem utilizar a alquimia para criar opções adicionais em situações além de suas táticas convencionais.
- Ladinos alquimistas podem combinar os talentos de veneno de ladino com venenos gratuitos diários, enquanto bombas oferecem uma forma interessante de atacar furtivamente com vários tipos de dano de energia.
- Patrulheiros alquimistas focam em alquimia e arapucas, usando mais amplamente sua perícia Manufatura e fornecendo bombas para arapucas de bomba.
- Conjuradores alquimistas frequentemente usam itens alquímicos para aliviar a pressão de seu repertório ou magias preparadas. Por exemplo, um mago alquimista capaz de criar elixires de visão no escuro pode preparar outra magia em vez de *visão no escuro*.

Dedicação de Alquimista — Talento 2

ARQUÉTIPO | DEDICAÇÃO | MULTICLASSE

Pré-requisitos Inteligência 14

Você coloca seu interesse alquímico em prática. Você se torna treinado em bombas alquímicas e Manufatura; se já for treinado em Manufatura, em vez disso você se torna treinado em outra perícia à sua escolha. Você se torna treinado na CD de classe de alquimista.

Você recebe a característica de classe reagentes infundidos do alquimista, gerando uma quantidade de reagentes a cada dia igual ao seu nível. Você também recebe o talento Manufatura Alquímica e quatro fórmulas adicionais de 1º nível de itens alquímicos, assim como a habilidade de criar itens sem custo durante suas preparações diárias. Seu nível de alquimia avançada é apenas 1 e não aumenta sozinho.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de alquimista.

Alquimia Rápida — Talento 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Alquimista

Você ganha a ação Alquimia Rápida (página 72).

Concocção Básica — Talento 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Alquimista

Você recebe um talento de alquimista de 1º ou 2º nível.

Alquimista Especialista — Talento 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos especialista em Manufatura, Dedicação de Alquimista

Seu nível de alquimia avançada aumenta para 3. No 10º nível, ele aumenta para 5.

Concocção Avançada — Talento 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Concocção Básica

Você recebe um talento de alquimista. Para o propósito de atender seus pré-requisitos, seu nível de alquimista é igual à metade de seu nível de personagem.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você recebe outro talento de alquimista.

Alquimista Mestra — Talento 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos mestre em Manufatura, Alquimia Especialista

Seu nível de alquimia avançada aumenta para 7. Para cada quatro níveis que você possuir além do 12º, seu nível de alquimia avançada aumenta em 1.

Bárbaro

Você carrega uma fúria profunda em seu interior que irrompe ocasionalmente, concedendo-lhe parte do poder de um bárbaro além de suas outras habilidades.

Personagens Bárbaros Multiclasse

O arquétipo de bárbaro é uma ótima escolha para personagens que enfatizam enormemente a Força e ataques corpo a corpo além do normal para a sua classe, desde que consigam lidar com a restrição de conjuração da Fúria. Ele é especialmente proveitoso para personagens que desejem causar mais dano.

Dedicação de Bárbaro — Talento 2

ARQUÉTIPO | DEDICAÇÃO | MULTICLASSE

Pré-requisitos Força 14, Constituição 14

Você se torna treinado em Atletismo; se já for treinado em Atletismo, em vez disso você se torna treinado em outra perícia à sua escolha. Você se torna treinado na CD de classe de bárbaro.

Você pode usar a ação Fúria (página 84).

Escolha um instinto como se fosse um bárbaro. Você possui esse instinto para todos os propósitos e é limitado pelo anátema dele, mas não recebe as outras habilidades concedidas por ele.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de bárbaro.

Furor Básico — Talento 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Bárbaro

Você recebe um talento de bárbaro de 1º ou 2º nível.

Resiliência de Bárbaro — Talento 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Bárbaro, sua classe concede no máximo uma quantidade de Pontos de Vida por nível igual a 10 + seu modificador de Constituição

Você recebe 3 Pontos de Vida adicionais para cada talento de classe do arquétipo de bárbaro que possuir. Conforme continuar selecionando talentos de classe de arquétipo de bárbaro, você continuará a receber Pontos de Vida desta forma.

Furor Avançado — Talento 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Furor Básico

Você recebe um talento de bárbaro. Para o propósito de atender seus pré-requisitos, seu nível de bárbaro é igual à metade de seu nível de personagem.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você recebe outro talento de bárbaro.

Habilidade de Instinto — Talento 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Bárbaro

Você recebe a habilidade de instinto do instinto selecionado em Dedicação de Bárbaro.

Fortitude do Irrefreável — Talento 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos especialista em salvamentos de Fortitude, Dedicação de Bárbaro

Sua graduação de proficiência em salvamentos de Fortitude aumenta para mestre.

Bardo

Uma musa lhe inspirou a arriscar-se nos saberes ocultistas, permitindo-lhe conjurar algumas magias. Quanto mais você se aprofunda, mais poderosas suas performances se tornam.

Personagens Bardos Multiclasse

O arquétipo de bardo concede efeitos poderosos que geralmente usam ações; ele é uma ótima escolha se você tiver ações para gastar.

DEDICAÇÃO DE BARDO — TALENTO 2

ARQUÉTIPO | DEDICAÇÃO | MULTICLASSE

Pré-requisitos Carisma 14

Você conjura magias como um bardo e ganha a atividade Conjurar uma Magia. Você adquire um repertório de magias com dois truques mágicos comuns da lista de magias ocultistas, ou quaisquer outros truques mágicos que você conseguir aprender ou descobrir. Você é treinado em ataques de magia e CDs de magias para magias ocultistas. Seu atributo de conjuração para as magias do arquétipo de bardo é Carisma, e elas são consideradas magias ocultistas de bardo. Você se torna treinado em Ocultismo e Performance — para cada uma dessas perícias na qual já seja treinado, você se torna treinado em outra perícia à sua escolha.

Escolha uma musa como se fosse um bardo. Você possui essa musa para todos os propósitos, inclusive para selecionar talentos dessa musa (mas não recebe quaisquer outras habilidades concedidas por ela).

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de bardo.

CONJURAÇÃO BÁSICA DE BARDO — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Bardo

Você recebe os benefícios de conjuração básica (página 219). Cada vez que receber um espaço de magia de um novo nível do arquétipo de bardo, acrescente uma magia ocultista comum ou outra magia que você tenha aprendido ou descoberto ao seu repertório (desde que seja do nível de magia apropriado).

SUSSURROS DA MUSA BÁSICO — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Bardo

Você recebe um talento de bardo de 1º ou 2º nível.

CONTRAPERFORMANCE — TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Bardo

Você recebe a magia de composição *contraperformance*. Se ainda não possuir, você recebe uma reserva de foco com 1 Ponto de Foco, que pode Refocar engajando-se com sua musa (para mais sobre magias de composição, veja a página 97).

SUSSURROS DA MUSA AVANÇADO — TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Sussurros da Musa Básico

Você recebe um talento de bardo. Para o propósito de atender seus pré-requisitos, seu nível de bardo é igual à metade de seu nível de personagem.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você recebe outro talento de bardo.

AMPLITUDE OCULTISTA — TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Conjuração Básica de Bardo

Seu repertório é expandido, e você pode conjurar mais magias ocultistas a cada dia. Aumente a quantidade de magias em seu repertório e de espaços de magia que você recebe através talentos de arquétipo de bardo em 1 para cada nível de magia (exceto pelos seus dois níveis de magia mais altos).

PERFORMANCE INSPIRADORA — TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Bardo

Você recebe o truque mágico de composição *inspirar coragem*.

CONJURAÇÃO ESPECIALISTA DE BARDO — TALENTO 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos mestre em Ocultismo, Conjuração Básica de Bardo

Você recebe os benefícios de conjuração especialista (página 219).

CONJURAÇÃO MESTRE DE BARDO — TALENTO 18

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos lendário em Ocultismo, Conjuração Especialista de Bardo

Você recebe os benefícios de conjuração mestre (página 219).

Campeão

Você fez um juramento solene à sua divindade, que lhe concedeu poderes de campeão para ajudá-lo em sua causa.

Personagens Campeões Multiclasse

O arquétipo de campeão melhora consideravelmente suas defesas, especialmente usando armaduras. Ele é uma ótima forma para um personagem obter proficiência em armaduras ou uma reação defensiva poderosa.

Dedicação de Campeão — Talento 2

ARQUÉTIPO | DEDICAÇÃO | MULTICLASSE

Pré-requisitos Força 14, Carisma 14

Escolha uma divindade e uma causa como se fosse um campeão. Você se torna treinado em armaduras leves, médias e pesadas. Você se torna treinado em Religião e na perícia associada de sua divindade; para cada uma dessas perícias na qual já seja treinado, você se torna treinado em outra perícia à sua escolha. Você também se torna treinado na CD de classe de campeão.

Você fica limitado pelo anátema de sua divindade e deve seguir o código de campeão e requerimento de tendência para sua causa. Você não recebe quaisquer outras habilidades da divindade ou causa escolhida.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de campeão.

Devoção Básica — Talento 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Campeão

Você recebe um talento de campeão de 1º ou 2º nível.

Resiliência de Campeão — Talento 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Campeão, sua classe concede no máximo uma quantidade de Pontos de Vida por nível igual a 8 + seu modificador de Constituição

Você recebe 3 Pontos de Vida adicionais para cada talento de classe do arquétipo de campeão que possuir. Conforme continuar selecionando talentos de classe de arquétipo de campeão, você continuará a receber Pontos de Vida desta forma.

Toque de Cura — Talento 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Campeão

Você recebe a magia de devoção apropriada para sua causa (*imposição de mãos* para o paladino, redentor e libertador). Se ainda não possuir, você recebe uma reserva de foco com 1 Ponto de Foco, que pode Refocar orando ou servindo sua divindade (para mais sobre magias de devoção, veja a página 108).

Aliado Divino — Talento 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Campeão

Você recebe um aliado divino à sua escolha (página 108).

Devoção Avançada — Talento 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Devoção Básica

Você recebe um talento de campeão. Para o propósito de atender seus pré-requisitos, seu nível de campeão é igual à metade de seu nível de personagem.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você recebe outro talento de campeão.

Reação de Campeão — Talento 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Campeão

Você pode usar a reação de campeão associada com sua causa.

Especialidade em Armaduras Diversas — Talento 14

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos especialista em defesa sem armadura ou em um ou mais tipos de armadura, Dedicação de Campeão

Suas graduações de proficiência em armaduras leves, médias e pesadas, assim como em defesa sem armadura, aumentam para especialista.

Clérigo

Você é um sacerdote ordenado de sua divindade e aprendeu até mesmo a conjurar algumas magias divinas. Embora seu treinamento principal seja outro, seu chamado religioso lhe fornece dons divinos.

Personagens Clérigos Multiclasse

O arquétipo de clérigo é uma ótima forma para criar um personagem de outra classe que seja devoto de uma divindade em particular. Os muitos domínios disponíveis para clérigos de divindades diferentes apresentam uma variedade de opções para magias de foco.

- Alquimistas clérigos funcionam bem em conjunto com o campo de cirurgião, curando várias aflições através de alquimia ou magias.
- Personagens de classes marciais que se tornem clérigos tipicamente procuram por uma magia de domínio potente ou alguma cura para usar em um aperto.
- Feiticeiros divinos que se tornem clérigos se fortalecem como os conjuradores divinos supremos.
- Conjuradores de outras classes clérigos diversificam suas opções, tornando-se personagens teúrgicos que combinam duas tradições mágicas.

Dedicação de Clérigo — Talento 2

ARQUÉTIPO | DEDICAÇÃO | MULTICLASSE

Pré-requisitos Sabedoria 14

Você conjura magias como um clérigo e ganha a atividade Conjurar uma Magia. A cada dia, você pode preparar dois truques mágicos comuns da lista de magias divinas, ou quaisquer outros truques mágicos que conseguir aprender ou descobrir. Você é treinado em ataques de magia e CDs de magias para magias divinas. Seu atributo de conjuração para magias do arquétipo de clérigo é Sabedoria, e elas são consideradas magias divinas de clérigo. Escolha uma divindade como se fosse um clérigo. Você fica limitado pelo anátema dessa divindade. Você se torna treinado em Religião e na perícia associada de sua divindade; para cada uma dessas perícias na qual já seja treinado, você se torna treinado em outra perícia à sua escolha. Você não recebe quaisquer outras habilidades de sua divindade escolhida.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de clérigo.

Conjuração Básica de Clérigo — Talento 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Clérigo

Você recebe os benefícios de conjuração básica (página 219). Você pode preparar magias de sua divindade nos espaços de magia de seu arquétipo de clérigo do nível de magia apropriado.

Dogma Básico — Talento 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Clérigo

Você recebe um talento de clérigo de 1º ou 2º nível.

Dogma Avançado — Talento 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dogma Básico

Você recebe um talento de clérigo. Para o propósito de atender seus pré-requisitos, seu nível de clérigo é igual à metade de seu nível de personagem.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você recebe outro talento de clérigo.

Amplitude Divina — Talento 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Conjuração Básica de Clérigo

Você pode conjurar mais magias divinas a cada dia. Aumente a quantidade de espaços de magia que você recebe através talentos de arquétipo de clérigo em 1 para cada nível de magia (exceto pelos seus dois níveis de magia mais altos).

Conjuração Especialista de Clérigo — Talento 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos mestre em Religião, Conjuração Básica de Clérigo

Você recebe os benefícios de conjuração especialista (página 219).

Conjuração Mestre de Clérigo — Talento 18

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos lendário em Religião, Conjuração Especialista de Clérigo

Você recebe os benefícios de conjuração mestre (página 219).

Druida

Você adentrou um círculo druídico e aprendeu alguns dos segredos dessa ordem, desenvolvendo poderes primais.

Personagens Druidas Multiclasse

O arquétipo de druida pode fornecer um pouco de cura ou dano elemental e também pode aumentar sua utilidade em um ambiente natural através de magias como *falar com animais* e *mesclar-se às rochas*.

Dedicação de Druida — Talento 2

ARQUÉTIPO | DEDICAÇÃO | MULTICLASSE

Pré-requisitos Sabedoria 14

Você conjura magias como um druida e ganha a atividade Conjurar uma Magia. A cada dia, você pode preparar dois truques mágicos comuns da lista de magias primais, ou quaisquer outros truques mágicos que conseguir aprender ou descobrir. Você é treinado em ataques de magia e CDs de magias para magias primais. Seu atributo de conjuração para magias do arquétipo de druida é Sabedoria, e elas são consideradas magias primais de druida.

Você aprende o idioma Druídico.

Escolha uma ordem como se fosse um druida. Você se torna um membro dessa ordem e fica limitado pelo anátema dela, o que lhe permite selecionar talentos dessa ordem. Você se torna treinado em Natureza e na perícia associada de sua ordem; para cada uma dessas perícias na qual já seja treinado, você se torna treinado em outra perícia à sua escolha. Você não recebe quaisquer outras habilidades da ordem escolhida.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de druida.

Conjuração Básica de Druida — Talento 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Druida

Você recebe os benefícios de conjuração básica (página 219).

Magia de Ordem — Talento 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Druida

Você recebe a magia de ordem inicial de sua ordem. Se ainda não possuir, você recebe uma reserva de foco com 1 Ponto de Foco, que pode Refocar comungando com a natureza (para mais sobre magias de devoção, veja a página 130).

Selvageria Básica — Talento 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Druida

Você recebe um talento de druida de 1º ou 2º nível.

Selvageria Avançada — Talento 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Selvageria Básica

Você recebe um talento de druida. Para o propósito de atender seus pré-requisitos, seu nível de druida é igual à metade de seu nível de personagem.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você recebe outro talento de druida.

Amplitude Primal — Talento 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Conjuração Básica de Druida

Você pode conjurar mais magias primais a cada dia. Aumente a quantidade de espaços de magia que você recebe através talentos de arquétipo de druida em 1 para cada nível de magia (exceto pelos seus dois níveis de magia mais altos).

Conjuração Especialista de Druida — Talento 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos mestre em Natureza, Conjuração Básica de Druida

Você recebe os benefícios de conjuração especialista (página 219).

Conjuração Mestre de Druida — Talento 18

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos lendário em Natureza, Conjuração Especialista de Druida

Você recebe os benefícios de conjuração mestre (página 219).

Feiticeiro

Você persuade o poder mágico em seu sangue a se manifestar, acessando magia que ninguém espera que você possua.

PERSONAGENS FEITICEIROS MULTICLASSE

Escolher o arquétipo de feiticeiro é um método simples para escolher algumas magias bem úteis, como *invisibilidade* e *rapidez*.

DEDICAÇÃO DE FEITICEIRO — TALENTO 2

ARQUÉTIPO | DEDICAÇÃO | MULTICLASSE

Pré-requisitos Carisma 14

Escolha uma linhagem. Você se torna treinado nas duas perícias dessa linhagem; para cada uma dessas perícias na qual já seja treinado, você se torna treinado em outra perícia à sua escolha.

Você conjura magias como um feiticeiro e ganha a atividade Conjurar uma Magia. Você adquire um repertório de magias com dois truques mágicos comuns da lista de magias associada à sua linhagem, ou quaisquer outros truques mágicos que consiga aprender ou descobrir. Você é treinado em ataques de magia e CDs de magias para magias da tradição de sua linhagem. Seu atributo de conjuração para magias do arquétipo de feiticeiro é Carisma, e elas são consideradas magias de feiticeiro da tradição de sua linhagem.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de feiticeiro.

CONJURAÇÃO BÁSICA DE FEITICEIRO — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Feiticeiro

Você recebe os benefícios de conjuração básica (página 219). Cada vez que receber um espaço de magia de um novo nível do arquétipo de feiticeiro, acrescente uma magia comum da tradição de sua linhagem, uma magia comum da linhagem escolhida ou outra magia que você tenha aprendido ou descoberto ao seu repertório (desde que seja do nível de magia apropriado).

MAGIA DE LINHAGEM BÁSICA — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Feiticeiro

Você recebe a magia de linhagem inicial de sua linhagem. Se ainda não possuir, você recebe uma reserva de foco com 1 Ponto de Foco, que pode Refocar sem qualquer esforço especial (para mais sobre magias de devoção, veja a página 194).

POTÊNCIA SANGUÍNEA BÁSICA — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Feiticeiro

Você recebe um talento de feiticeiro de 1º ou 2º nível.

POTÊNCIA SANGUÍNEA AVANÇADA — TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Potência Sanguínea Básica

Você recebe um talento de feiticeiro. Para o propósito de atender seus pré-requisitos, seu nível de feiticeiro é igual à metade de seu nível de personagem.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você recebe outro talento de feiticeiro.

AMPLITUDE DE LINHAGEM — TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Conjuração Básica de Feiticeiro

Seu repertório é expandido, e você pode conjurar mais magias da tradição de sua linhagem a cada dia. Aumente a quantidade de magias em seu repertório e de espaços de magia que você recebe através talentos de arquétipo de feiticeiro em 1 para cada nível de magia (exceto pelos seus dois níveis de magia mais altos).

CONJURAÇÃO ESPECIALISTA DE FEITICEIRO — TALENTO 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos mestre em Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião, dependendo de sua linhagem; Conjuração Básica de Feiticeiro

Você recebe os benefícios de conjuração especialista (página 219).

CONJURAÇÃO MESTRE DE FEITICEIRO — TALENTO 18

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos lendário em Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião, dependendo de sua linhagem; Conjuração Especialista de Feiticeiro

Você recebe os benefícios de conjuração mestre (página 219).

Guerreiro

Você passou certo tempo aprendendo a arte da guerra, aumentando sua habilidade com armas marciais e em vestir armaduras. Com mais treinamento, você pode se tornar um verdadeiro especialista em combate.

Personagens Guerreiros Multiclasse

O arquétipo de guerreiro concede acesso a ótimos talentos para personagens dedicados a qualquer estilo de combate, e é particularmente útil para personagens buscando diversificar suas habilidades ofensivas ou focar em armas mais poderosas.

- Bárbaros guerreiros podem combinar suas habilidades de armas de duas mãos com alguns dos talentos de duas mãos do guerreiro para efeitos devastadores.
- Campeões guerreiros focam em um estilo de combate exemplificado por sua divindade. Um campeão que usa escudo tem o melhor dos dois mundos no que diz respeito a talentos de escudo.
- Ladinos guerreiros podem fazer bom uso dos talentos de guerreiro dedicado aos estilos de combate de mão livre, com duas armas ou de arquearia.
- Monges guerreiros são ótimos em combinar estilos de armas incomuns. Por exemplo, monges não se restringem mantendo uma mão livre, pois podem usá-la para socar de qualquer forma.
- Patrulheiros guerreiros podem se especializar em arquearia ou usar seus talentos de guerreiro para combinar estilos de combate de forma inusitada.
- Conjuradores guerreiros se beneficiam bastante das proficiências adicionais em armas, e o guerreiro é uma escolha sólida para qualquer conjurador particularmente inclinado ao combate marcial.

Dedicação de Guerreiro — Talento 2

ARQUÉTIPO | DEDICAÇÃO | MULTICLASSE

Pré-requisitos Força 14, Destreza 14

Você se torna treinado em armas simples e armas marciais. Você se torna treinado em Acrobatismo ou Atletismo; se já for treinado nestas duas perícias, você se torna treinado em outra perícia à sua escolha. Você também se torna treinado em CD de classe de guerreiro.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de guerreiro.

Manobra Básica — Talento 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Guerreiro

Você recebe um talento de guerreiro de 1º ou 2º nível.

Oportunista — Talento 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Guerreiro

Você ganha a reação Ataque de Oportunidade (página 154).

Resiliência de Guerreiro — Talento 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Guerreiro, sua classe concede no máximo uma quantidade de Pontos de Vida por nível igual a 8 + seu modificador de Constituição

Você recebe 3 Pontos de Vida adicionais para cada talento de classe do arquétipo de guerreiro que possuir. Conforme continuar selecionando talentos de classe de arquétipo de guerreiro, você continuará a receber Pontos de Vida desta forma.

Manobra Avançada — Talento 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Manobra Básica

Você recebe um talento de guerreiro. Para o propósito de atender seus pré-requisitos, seu nível de guerreiro é igual à metade de seu nível de personagem.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você recebe outro talento de guerreiro.

Especialidade em Armas Diversas — Talento 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos especialista em qualquer tipo de arma ou ataque desarmado, Dedicação de Campeão

Suas graduações de proficiência em armas simples e marciais aumentam para especialista, e sua graduação de proficiência em armas avançadas aumenta para treinado.

Ladino

Você aprendeu a se esgueirar, roubar e desativar armadilhas. Com tempo e sorte, você se tornará capaz de mover-se pelas sombras, atacar sem ser visto e escapar sem ser percebido.

PERSONAGENS LADINOS MULTICLASSE

Quase qualquer personagem pode se beneficiar das várias perícias e truques concedidos pelo arquétipo de ladino.

- Alquimistas ladinos podem usar Envenenar Arma de ladino com seus venenos diários, e o ataque furtivo é uma ótima melhoria para o dano de suas bombas.
- Bárbaros ladinos podem se tornar mestres em todos os salvamentos e diversificar suas perícias.
- Campeões ladinos adicionam o dano de ataque furtivo enquanto protegem seus parceiros de flanqueamento do perigo.
- Guerreiros ladinos combinam a precisão do guerreiro com dano extra — uma combinação mortal para guerreiros arqueiros e de acuidade.
- Monges ladinos possuem grande sinergia, já que muitas posturas concedem Golpes poderosos que funcionam com ataque furtivo.
- Patrulheiros ladinos se beneficiam do foco compartilhado em rastrear adversários e pegá-los desprevenidos. A excelência de rajada lhe permite desferir muitos ataques furtivos, e a excelência de precisão reforça o dano de precisão.
- Conjuradores ladinos usam essa multiclasse para aumentar suas perícias ou selecionar talentos de truques de ladino que os mantenham a salvo, como Mobilidade.

DEDICAÇÃO DE LADINO — TALENTO 2

ARQUÉTIPO | DEDICAÇÃO | MULTICLASSE

Pré-requisitos Destreza 14

Você recebe um talento de perícia e a característica de classe de ladino ataque surpresa (página 169). Você se torna treinado em armaduras leves. Você se torna treinado em Furtividade ou Ladroagem e em uma outra perícia à sua escolha; se já for treinado em Furtividade e Ladroagem, você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Você se torna treinado na CD de classe de ladino.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de ladino.

ATACANTE FURTIVO — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Ladino

Você recebe a característica de classe ataque furtivo (página 169), exceto que ela causa 1d4 de dano e aumenta para 1d6 no 6º nível. Você não aumenta a quantidade de dados conforme adquire níveis.

TRAPAÇA BÁSICA — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Ladino

Você recebe um talento de ladino de 1º ou 2º nível.

TRAPAÇA AVANÇADA — TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Trapaça Básica

Você recebe um talento de ladino. Para o propósito de atender seus pré-requisitos, seu nível de ladino é igual à metade de seu nível de personagem.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você recebe outro talento de ladino.

MAESTRIA EM PERÍCIA — TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos treinado em pelo menos uma perícia, especialista em pelo menos uma perícia, Dedicação de Ladino

Aumente sua graduação de proficiência em uma de suas perícias de especialista para mestre e em outra de suas perícias de treinado para especialista. Você recebe um talento de perícia associado com uma dessas perícias escolhidas.

Especial Você pode selecionar este talento até cinco vezes.

ESQUIVA EXCEPCIONAL — TALENTO 10

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Ladino

Você recebe a característica de classe negar vantagem (página 169).

EVASIVIDADE — TALENTO 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos especialista em salvamentos de Reflexos, Dedicação de Ladino

Sua graduação de proficiência em salvamentos de Reflexos aumenta para mestre.

INTRODUÇÃO
ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
MAGIAS

Mago

Você tem explorado as artes arcanas e, através de disciplina e estudo acadêmico, aprendeu a conjurar algumas magias.

Personagens Magos Multiclasse

O arquétipo de mago concede versáteis magias preparadas, perfeito para personagens buscando alguma utilidade extra.

DEDICAÇÃO DE MAGO — TALENTO 2

ARQUÉTIPO | DEDICAÇÃO | MULTICLASSE

Pré-requisitos Inteligência 14

Você conjura magias como um mago, recebendo um grimório com quatro truques mágicos comuns e a atividade Conjurar uma Magia. A cada dia, você pode preparar dois truques mágicos de seu grimório. Você é treinado em ataques de magia e CDs de magias para magias arcanas. Seu atributo de conjuração para magias do arquétipo de mago é Inteligência, e elas são consideradas magias arcanas de mago. Você se torna treinado em Arcanismo; se já for treinado em Arcanismo, em vez disso você se torna treinado em outra perícia à sua escolha.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de mago.

ARCANA BÁSICA — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Mago

Você recebe um talento de mago de 1º ou 2º nível.

CONJURAÇÃO BÁSICA DE MAGO — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Mago

Você recebe os benefícios de conjuração básica (página 219). Cada vez que receber um espaço de magia de um novo nível do arquétipo de mago, acrescente duas magias comuns do mesmo nível ao seu grimório.

MAGIA DE ESCOLA ARCANA — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Mago

Selecione uma escola de magia. Você recebe a magia de escola inicial dessa escola. Se ainda não possuir, você recebe uma reserva de foco com 1 Ponto de Foco, que pode Refocar estudando. (Para mais sobre magias de devoção, veja a página 180.)

ARCANA AVANÇADA — TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Arcana Básica

Você recebe um talento de mago. Para o propósito de atender seus pré-requisitos, seu nível de mago é igual à metade de seu nível de personagem.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você recebe outro talento de mago.

AMPLITUDE ARCANA — TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Conjuração Básica de Mago

Você pode conjurar mais magias arcanas a cada dia. Aumente a quantidade de espaços de magia que você recebe através talentos de arquétipo de mago em 1 para cada nível de magia (exceto pelos seus dois níveis de magia mais altos).

CONJURAÇÃO ESPECIALISTA DE MAGO — TALENTO 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos mestre em Arcanismo, Conjuração Básica de Mago

Você recebe os benefícios de conjuração especialista (página 219).

CONJURAÇÃO MESTRE DE MAGO — TALENTO 18

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos lendário em Arcanismo, Conjuração Especialista de Mago

Você recebe os benefícios de conjuração mestre (página 219).

Monge

O treinamento monástico lhe ensinou artes marciais e o permitiu levar sua mente, corpo e espírito a novos patamares.

Personagens Monges Multiclasse

O arquétipo de monge é uma escolha forte para qualquer personagem que luta sem armadura ou com ataques desarmados.

- Bárbaros monges com o instinto animal podem combinar o excelente dano desarmado do bárbaro com as habilidades especiais desarmadas diversas de monge.
- Campeões monges são perfeitos para representar devotos de Irori ou outras divindades que favorecem ataques desarmados.
- Guerreiros monges podem aprimorar seu combate de mão livre e acrescentar mobilidade às opções do guerreiro.
- Ladinos monges são incrivelmente efetivos devido a posturas que concedem alguns dos melhores ataques ágeis de acuidade e pela rajada permitir mais ataques furtivos.
- Conjuradores monges podem lutar com uma mão livre e ainda usar componentes materiais para conjurar magias.

Dedicação de Monge — Talento 2

ARQUÉTIPO | DEDICAÇÃO | MULTICLASSE

Pré-requisitos Força 14, Destreza 14

Você se torna treinado em ataques desarmados e ganha a característica de classe punho poderoso (página 192). Você se torna treinado em Acrobatismo ou Atletismo; se já for treinado nestas duas perícias, você se torna treinado em outra perícia à sua escolha. Você também se torna treinado em CD de classe de monge.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de monge.

Kata Básico — Talento 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Monge

Você recebe um talento de monge de 1º ou 2º nível.

Resiliência de Monge — Talento 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Monge, sua classe concede no máximo uma quantidade de Pontos de Vida por nível igual a 8 + seu modificador de Constituição

Você recebe 3 Pontos de Vida adicionais para cada talento de classe do arquétipo de monge que possuir. Conforme continuar selecionando talentos de classe de arquétipo de monge, você continuará a receber Pontos de Vida desta forma.

Kata Avançado — Talento 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Kata Básico

Você recebe um talento de monge. Para o propósito de atender seus pré-requisitos, seu nível de monge é igual à metade de seu nível de personagem.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você recebe outro talento de monge.

Movimentos de Monge — Talento 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Monge

Você recebe +3 metros de bônus de estado em sua Velocidade quando não estiver vestindo armadura.

Rajada de Monge — Talento 10

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Monge

Você ganha a ação Rajada de Golpes (página 192).

Caminho da Perfeição — Talento 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos especialista em pelo menos uma jogada de salvamento, Dedicação de Monge

Escolha uma jogada de salvamento (Fortitude, Reflexos ou Vontade) na qual você seja especialista. Sua graduação de proficiência na jogada de salvamento escolhida aumenta para mestre.

Patrulheiro

Você estudou caça, rastreamento e sobrevivência na selva, acrescentando habilidades de patrulheiro ao seu conjunto de perícias.

Personagens Patrulheiros Multiclasse

O arquétipo de patrulheiro oferece acesso a opções excelentes para aprimorar o conhecimento sobre monstros e perícias de sobrevivência de um personagem, mas o patrulheiro é particularmente interessante para qualquer personagem que pretender se tornar um arqueiro dedicado.

- Alquimistas patrulheiros podem acrescentar arapucas a seus itens gratuitos diários, beneficiando-se de um bom modificador de Manufatura e usando sua alta Inteligência de forma excepcional com os talentos de conhecimento sobre monstros. O arquétipo de patrulheiro também é útil para bombardeiros que desejam alternar com ataques de arco.
- Campeões patrulheiros são particularmente adequados para divindades ligadas tematicamente à natureza ou que têm o arco como sua arma favorita (ou, no caso de Erastil, ambos!).
- Guerreiros patrulheiros formam os mais formidáveis arqueiros, combinando os melhores talentos de arquearia de ambas as classes para criar um estilo de combate único para cada guerreiro patrulheiro.
- Ladinos patrulheiros formam excelentes atiradores ou escaramuçadores à distância, e armando arapucas contra seus inimigos (muitos se sentem satisfeitos em estar do lado oposto das armadilhas para variar).
- Conjuradores patrulheiros se beneficiam bastante dos talentos de suporte do patrulheiro, alternando suas magias com ataques com armas à distância. Entre os conjuradores, druidas oferecem a combinação mais temática com patrulheiros, permitindo-lhe criar um verdadeiro mestre dos ermos.

DEDICAÇÃO DE PATRULHEIRO — TALENTO 2

ARQUÉTIPO | DEDICAÇÃO | MULTICLASSE

Pré-requisitos Destreza 14

Você se torna treinado em Sobrevivência; se já for treinado em Sobrevivência, em vez disso você se torna treinado em outra perícia à sua escolha. Você se torna treinado na CD de classe de patrulheiro.

Você pode usar a ação Caçar Presa (página 204).

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de patrulheiro.

RESILIÊNCIA DE PATRULHEIRO — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Patrulheiro, sua classe concede no máximo uma quantidade de Pontos de Vida por nível igual a 8 + seu modificador de Constituição

Você recebe 3 Pontos de Vida adicionais para cada talento de classe do arquétipo de patrulheiro que possuir. Conforme continuar selecionando talentos de classe de arquétipo de patrulheiro, você continuará a receber Pontos de Vida desta forma.

TRUQUE DE CAÇADOR BÁSICO — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Patrulheiro

Você recebe um talento de patrulheiro de 1º ou 2º nível.

TRUQUE DE CAÇADOR AVANÇADO — TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Truque de Caçador Básico

Você recebe um talento de patrulheiro. Para o propósito de atender seus pré-requisitos, seu nível de patrulheiro é igual à metade de seu nível de personagem.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você recebe outro talento de patrulheiro.

MESTRE OBSERVADOR — TALENTO 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos especialista em Percepção, Dedicação de Patrulheiro

Sua graduação de proficiência em Percepção aumenta para mestre.

Capítulo 4: Perícias

Enquanto os atributos de seu personagem representam seu talento e potencial bruto, perícias representam seu treinamento e experiência em realizar determinadas tarefas. Cada perícia é vinculada a um dos atributos de seu personagem e é utilizada para uma gama de ações relacionadas. A experiência de seu personagem em uma perícia se origina de várias fontes, incluindo sua biografia e classe. Neste capítulo você aprenderá sobre perícias, seu escopo e as ações para as quais elas podem ser utilizadas.

A competência de um personagem em perícias pode vir de todo tipo de treinamento, de praticar truques acrobáticos a estudar tópicos acadêmicos ou ensaiar artes performáticas. Quando criar seu personagem e conforme ele avançar de nível, você tem flexibilidade para decidir em quais perícias ele se torna melhor e quando. Algumas classes dependem fortemente de determinadas perícias — como a dependência do alquimista em Manufatura — mas, para a maioria das classes, você pode escolher quaisquer perícias que fizerem mais sentido para o tema e biografia de seu personagem no 1º nível, e então utilizar suas experiências em aventuras e recesso para informar como suas perícias devem ser aprimoradas conforme seu personagem evolui de nível.

Um personagem adquire treinamento em determinadas perícias no 1º nível: normalmente duas perícias por sua biografia, uma pequena quantidade de perícias pré-determinadas por sua classe e algumas perícias à sua escolha concedidas por sua classe. Este treinamento aumenta suas graduações de proficiência nessas perícias para treinado em vez de destreinado e permite que você use mais ações das perícias. Às vezes você pode receber treinamento em uma perícia específica de várias fontes diferentes, como quando sua biografia conceder treinamento em Manufatura e você selecionar a classe alquimista, que também concede treinamento em Manufatura. Cada vez após a primeira em que você fosse receber a graduação de proficiência de treinado em uma determinada perícia, em vez disso você aloca a proficiência de treinado em qualquer outra perícia à sua escolha.

Atributo Chave

Cada perícia é ligada a um atributo chave. Você adiciona seu modificador para este atributo a testes e CDs quando utilizar essa perícia. Por exemplo, esconder-se nas sombras de uma cidade à noite com Furtividade utiliza seu modificador de Destreza, embrenhar-se na miríade de personalidades e jogos de poder de cortes polícias com Sociedade utiliza seu modificador de Inteligência e assim por diante. O atributo chave para cada perícia é listado na Tabela 4–1: Perícias, Atributos Chave e Ações, na página 235, e também aparecem em parênteses em seguida ao nome da perícia nas descrições das páginas seguintes. Entretanto, se o MJ julgar apropriado para uma determinada situação, ele pode fazer você utilizar um modificador de atributo diferente para um teste de perícia ou quando determinar a sua CD de perícia.

Ações de Perícia

As ações que você pode realizar com uma determinada perícia são organizadas entre as que podem ser usadas destreinado na perícia e as que exigem que você seja treinado na perícia para serem usadas, conforme mostrado na Tabela 4–1: Perícias, Atributos Chave e Ações (página 235). As ações destreinadas e treinadas de cada perícia aparecem em seções separadas na descrição de cada perícia.

Qualquer um pode usar as ações destreinadas de uma perícia, mas você pode usar ações treinadas somente se possuir graduação de proficiência de treinado ou melhor nessa perícia. Uma circunstância, condição ou efeito pode impedi-lo de realizar uma ação de perícia independentemente de sua graduação de proficiência, e às vezes usar uma perícia em uma situação específica pode requerer que você tenha uma graduação de proficiência superior da que está listada na tabela. Por exemplo, mesmo que um bárbaro destreinado em Arcanismo possa identificar um constructo com uma rolagem de sorte utilizando Arcanismo para Recordar Conhecimento, o MJ pode decidir que Recordar Conhecimento para determinar as magias utilizadas para criar um constructo desses está além do escopo do conhecimento anedótico do bárbaro. O MJ decide quando uma tarefa exige uma graduação de proficiência em particular.

Aprimorando Perícias

Conforme seu personagem avança de nível, há duas formas principais de aprimorar suas perícias: incrementos de perícia e talentos de perícia. Sua classe lista os níveis em que você recebe cada um destes aprimoramentos.

Incrementos de Perícia

Incrementos de perícia aprimoram sua proficiência em perícias à sua escolha. Você pode usar estes incrementos para se tornar treinado em novas perícias ou para aumentar sua graduação de proficiência em perícias nas quais já é treinado (de treinado para especialista em qualquer nível, de especialista para mestre a partir do 7º nível e de mestre para lendário a partir do 15º nível). Ao contrário de quando se torna treinado em uma perícia, se duas habilidades diferentes fossem lhe tornar especialista, mestre ou lendário em uma perícia, você não escolhe uma segunda perícia para se tornar especialista – o benefício redundante simplesmente não tem efeito.

Talentos de Perícia

Talentos de perícia são um tipo de talento geral que frequentemente lhe concede uma nova forma de usar uma perícia ou lhe torna melhor em usar uma perícia de uma forma específica. Talentos de perícia sempre possuem o traço perícia. Estes talentos são apresentados no Capítulo 5.

Testes e CDs de Perícia

Quando estiver ativamente utilizando uma perícia, frequentemente realizando uma de suas ações, você pode fazer um teste de perícia: rolando um d20 e adicionando seu modificador de perícia. Para determinar este modificador, some seu modificador de atributo do atributo chave da perícia, seu bônus de proficiência para a perícia e quaisquer outros bônus e penalidades.

Modificador de Perícia = modificador do atributo chave da perícia + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades

Quando escrever o modificador em sua ficha de personagem, você deve escrever somente os números que sempre se aplicam — normalmente apenas seu modificador de atributo e bônus de proficiência no 1º nível. Em níveis superiores, você pode vestir ou usar itens para aprimorar suas perícias com bônus de item quase o tempo todo; você deve escrevê-los também, quando for o caso.

O MJ determina a CD de um teste de perícia, utilizando as diretrizes do Capítulo 10: Mestrando. As CDs mais importantes para lembrar são as cinco CDs simples mostradas abaixo.

Dificuldade da Tarefa	CD Simples
Destreinado	10
Treinado	15
Especialista	20
Mestre	30
Lendário	40

Quando alguém ou algo testar sua perícia, eles fazem um teste contra sua CD de perícia, que é igual a 10 mais seu modificador de perícia. Uma CD de perícia funciona como qualquer outra CD para determinar o efeito de uma ação de perícia de uma criatura opositora.

Veja a página 444 no Capítulo 9: Regras do Jogo para mais informações sobre modificadores, bônus e penalidades.

Armaduras e Perícias

Algumas armaduras impõem uma penalidade em testes e CDs de perícia específicas. Se uma criatura estiver vestindo uma armadura que impõe uma penalidade em perícia, essa penalidade é aplicada a seus testes e CDs de perícia baseados em Força e Destreza, exceto se a ação possuir o traço ataque. Penalidades em testes por armadura são detalhadas na página 274 no Capítulo 6: Equipamentos.

Testes Secretos

Às vezes você não saberá se obteve sucesso ou não em um teste de perícia. Se uma ação possuir o traço secreto, o MJ rola o teste para você e informa o efeito sem revelar o resultado da rolagem ou o grau de sucesso. O MJ rola testes secretos quando seu conhecimento sobre o resultado for imperfeito, como quando estiver procurando por uma criatura ou objeto escondido, tentando enganar alguém, traduzindo uma parte de um texto antigo ou recordando alguma informação. Desta forma, você como jogador não saberá coisas que seu personagem não deveria. Esta regra é padrão para ações com o traço secreto, mas o MJ pode escolher não utilizar testes secretos se preferir que algumas ou todas as rolagens sejam públicas.

Atividades de Exploração e Recesso

Algumas atividades de perícia possuem o traço exploração ou recesso. Atividades de exploração normalmente levam um minuto ou mais, enquanto atividades de recesso podem levar um dia ou mais. Elas normalmente não podem ser utilizadas em um encontro, embora o MJ possa burlar esta restrição. Se não tiver certeza de quando for o momento para usar estas atividades, pergunte seu MJ.

Ações Gerais de Perícia

Ações gerais de perícia são ações de perícia que podem ser usadas com várias perícias diferentes. Quando usar uma ação geral de perícia, você pode utilizar seu modificador de qualquer perícia que a listar como uma de suas ações de perícia, dependendo da situação.

Ação Geral de Perícia	Proficiência	Página
Decifrar Escrita	Treinado	234
Ganhar Proventos	Treinado	236
Identificar Magia	Treinado	238
Aprender uma Magia	Treinado	238
Recordar Conhecimento ◆	Destreinado	238
Subsistir	Destreinado	240

Aprender uma Magia (Treinado)

Se for um conjurador, você pode utilizar a perícia correspondente à sua tradição mágica para aprender uma nova magia dessa tradição. A Tabela 4–3: Aprendendo uma Magia lista o Preço dos materiais necessários para Aprender uma Magia de cada nível.

Aprender uma Magia

CONCENTRAÇÃO EXPLORAÇÃO

Requerimentos Você possui uma característica de classe de conjuração, e a magia que você pretende aprender está na lista de magias de sua tradição mágica.

Você pode obter acesso a uma nova magia de sua tradição com alguém que conheça essa magia ou de uma escrita mágica como um grimório ou pergaminho. Se puder conjurar magias de várias tradições, você pode Aprender uma Magia de qualquer dessas tradições, mas deve utilizar a perícia correspondente para fazê-lo. Por exemplo, se fosse um clérigo com o arquétipo de multiclasse de bardo, você não poderia utilizar Religião para acrescentar uma magia ocultista ao seu repertório de magias bárdicas.

Para aprender a magia, você deve fazer o seguinte:

- Gastar 1 hora por nível da magia, tempo no qual deve permanecer conversando com uma pessoa que conhece a magia ou ter uma escrita mágica em sua posse.
- Ter materiais com o Preço indicado na Tabela 4–3.
- Fazer um teste de perícia para a perícia correspondente à sua tradição (CD determinada pelo MJ, frequentemente próxima à CD da Tabela 4–3). Magias incomuns ou raras possuem CDs maiores; diretrizes completas para o MJ são apresentadas na página 503.

Se possuir um grimório, Aprender uma Magia permite que você acrescente a magia ao seu grimório; se preparar magias de uma lista,

TABELA 4-1: PERÍCIAS, ATRIBUTOS CHAVE E AÇÕES

Perícia	Atributo Chave	Ações Destreinadas	Ações Treinadas
Acrobatismo	Destreza	Atravessar Acrobaticamente ◆ Equilibrar ◆	Espremer[E] Manobrar em Voo ◆
Arcanismo	Inteligência	Recordar Conhecimento[G] ◆	Aprender uma Magia[E, G] Decifrar Escrita[E, G] Emprestar uma Magia Arcana[E] Identificar Magia[E, G]
Atletismo	Força	Agarrar ◆ Derrubar ◆ Empurrar ◆ Escalar ◆ Forçar ◆ Nadar ◆ Salto em Altura ◆ Salto em Distância ◆	Desarmar ◆
Diplomacia	Carisma	Impressionar[E] Obter Informação[E] Pedir ◆	
Dissimulação	Carisma	Criar uma Distração ◆ Mentir Personificar[E]	Fintar ◆
Furtividade	Destreza	Esconder ◆ Esgueirar ◆ Ocultar um Objeto ◆	
Intimidação	Carisma	Coagir[E] Desmoralizar ◆	
Ladroagem	Destreza	Empalmar um Objeto ◆ Furtar ◆	Abrir uma Fechadura ◆◆ Desabilitar um Dispositivo ◆◆
Manufatura	Inteligência	Recordar Conhecimento[G] ◆ Reparar[E]	Ganhar Proventos[G, R] Identificar Alquimia[E] Manufaturar[R]
Medicina	Sabedoria	Administrar Primeiros Socorros ◆ Recordar Conhecimento[G] ◆	Tratar Doença[R] Tratar Ferimentos[E] Tratar Veneno ◆
Natureza	Sabedoria	Comandar um Animal ◆ Recordar Conhecimento[G] ◆	Aprender uma Magia[E, G] Identificar Magia[E, G]
Ocultismo	Inteligência	Recordar Conhecimento[G] ◆	Aprender uma Magia[E, G] Decifrar Escrita[E, G] Identificar Magia[E, G]
Performance	Carisma	Performar ◆	Ganhar Proventos[G, R]
Religião	Sabedoria	Recordar Conhecimento[G] ◆	Aprender uma Magia[E, G] Decifrar Escrita[E, G] Identificar Magia[E, G]
Saber	Inteligência	Recordar Conhecimento[G] ◆	Ganhar Proventos[G, R]
Sobrevivência	Sabedoria	Intuir Direção[E] Subsistir[G, R]	Cobrir Rastros[E] Rastrear[E]
Sociedade	Inteligência	Recordar Conhecimento[G] ◆ Subsistir[G, R]	Criar Falsificação[R] Decifrar Escrita[E, G]

[E] Esta ação de perícia é usada durante a exploração.
[G] Esta é uma ação geral de perícia, com sua descrição aparecendo nas páginas 234 a 240 em vez de estar sob as seções das várias peícias para as quais é usada.
[R] Esta ação de perícia pode ser usada somente durante o recesso.

PREPARAÇÃO EXTRA

Quando Ganhar Proventos, você pode ser capaz de gastar dias de recesso para preparar-se para sua tarefa, o que ajusta a CD do teste de perícia. Isto pode envolver ensaiar uma peça, estudar um tópico e assim por diante. O MJ determina quanto tempo a preparação leva e em quanto isso altera a CD. Isto é mais útil quando você está tentando uma tarefa de nível superior ao seu; uma vez que essas tarefas possuem uma CD elevada!

ENCERRANDO OU INTERROMPENDO TAREFAS

Quando uma tarefa que você está realizando é completada, ou se parar no meio de uma tarefa, normalmente você deve encontrar uma nova tarefa se quiser continuar Ganhando Proventos. Por exemplo, se sair de um emprego nas docas, você precisará encontrar outro lugar para trabalhar em vez de continuar de onde parou. Isto normalmente leva 1 dia ou mais de recesso procurando novos empregos.

Entretanto, você pode pausar uma tarefa para se aventurar ou participar de um evento que não impede que retorne ao seu antigo trabalho posteriormente. O MJ poderia decidir que você pode continuar de onde parou, assumindo que a tarefa não foi completada por outros em sua ausência. Geralmente, se tiver obtido uma boa rolagem inicial e quiser mantê-la, você pode; mas se tiver obtido uma rolagem ruim, você não pode tentar melhorá-la pausando a tarefa ou fazendo outra coisa. Se suas estatísticas mudarem durante esse período – normalmente porque você subiu de nível enquanto se aventurava – você pode fazer um novo teste.

ela é acrescentada à sua lista; se possuir um repertório de magias, você pode selecioná-la quando acrescentar ou trocar magias.

Sucesso Crítico Você gasta metade dos materiais e aprende a magia.

Sucesso Você gasta os materiais e aprende a magia.

Falha Você falha em aprender a magia, mas pode tentar novamente após subir um nível. Os materiais não são gastos.

Falha Crítica Como falha, mas você gasta metade dos materiais.

TABELA 4-3: APRENDER UMA MAGIA

Nível da Magia	Preço	CD Típica
1º ou truque mágico	2 po	15
2º	6 po	18
3º	16 po	20
4º	36 po	23
5º	70 po	26
6º	140 po	28
7º	300 po	31
8º	650 po	34
9º	1.500 po	36
10º	7.000 po	41

DECIFRAR ESCRITA (TREINADO)

Quando você encontrar textos particularmente arcaicos ou esotéricos, o MJ pode exigir que você Decifre a Escrita antes de poder compreendê-lo. Você deve ser treinado na perícia relevante para Decifrar Escrita. Arcanismo geralmente é utilizado para escritas sobre magia ou ciência, Ocultismo para textos esotéricos sobre mistérios e filosofia, Religião para escrituras e Sociedade para mensagens codificadas ou documentos arcaicos.

DECIFRAR ESCRITA

CONCENTRAÇÃO | EXPLORAÇÃO | SECRETO

Você tenta decifrar uma escrita ou literatura complicada sobre um tópico obscuro. Isto normalmente leva 1 minuto por página

TABELA 4-2: PROVENTOS GANHOS

Nível da Tarefa	Falha	Treinado	Especialista	Mestre	Lendário
0	1 pc	5 pc	5 pc	5 pc	5 pc
1	2 pc	2 pp	2 pp	2 pp	2 pp
2	4 pc	3 pp	3 pp	3 pp	3 pp
3	8 pc	5 pp	5 pp	5 pp	5 pp
4	1 pp	7 pp	8 pp	8 pp	8 pp
5	2 pp	9 pp	1 po	1 po	1 po
6	3 pp	1 po, 5 pp	2 po	2 po	2 po
7	4 pp	2 po	2 po, 5 pp	2 po, 5 pp	2 po, 5 pp
8	5 pp	2 po, 5 pp	3 po	3 po	3 po
9	6 pp	3 po	4 po	4 po	4 po
10	7 pp	4 po	5 po	6 po	6 po
11	8 pp	5 po	6 po	8 po	8 po
12	9 pp	6 po	8 po	10 po	10 po
13	1 po	7 po	10 po	15 po	15 po
14	1 po, 5 pp	8 po	15 po	20 po	20 po
15	2 po	10 po	20 po	28 po	28 po
16	2 po, 5 pp	13 po	25 po	36 po	40 po
17	3 po	15 po	30 po	45 po	55 po
18	4 po	20 po	45 po	70 po	90 po
19	6 po	30 po	60 po	100 po	130 po
20	8 po	40 po	75 po	150 po	200 po
20 (sucesso crítico)	–	50 po	90 po	175 po	300 po

de texto, mas pode levar mais tempo (normalmente uma hora por página para decifrar cifras ou similares). O texto deve estar em um idioma que você é capaz de ler, embora o MJ possa permitir que você tente decifrar um texto escrito em um idioma desconhecido utilizando Sociedade.

A CD é determinada pelo MJ baseada no estado ou complexidade do documento. O MJ pode pedir que você role um teste para um texto curto ou um teste para cada seção de um texto maior.

Sucesso Crítico Você compreende o verdadeiro significado do texto.

Sucesso Você compreende o verdadeiro significado do texto. Se ele for um documento codificado, você sabe o significado geral, mas não consegue uma tradução palavra por palavra.

Falha Você é incapaz de compreender o texto e sofre –2 de penalidade em testes posteriores para decifrá-lo.

Falha Crítica Você acredita que compreendeu o texto nessa página, mas na verdade interpretou sua mensagem erroneamente.

Exemplos de Tarefas de Decifrar

Treinado dissertação básica de filosofia

Especialista código complexo, como cifras

Mestre código de um mestre espião ou anotações de pesquisa avançadas

Lendário texto planar esotérico escrito em metáforas por um celestial antigo

Ganhar Proventos (Treinado)

Você pode utilizar uma perícia — normalmente Manufatura, Performance ou Saber — para ganhar dinheiro durante recesso. Você deve ser treinado na perícia para fazê-lo. Isto leva tempo para organizar, e seus proventos dependem de sua graduação de proficiência e quão lucrativa é a tarefa. Como este processo exige uma quantidade significativa de tempo e envolve acompanhar as coisas fora do progresso da aventura, ele não ocorre em todas as campanhas.

Em alguns casos, o MJ pode lhe permitir utilizar uma perícia diferente para Ganhar Proventos através de trabalho especializado. Normalmente isto é trabalho acadêmico, como utilizar Religião em um monastério para estudar textos antigos — mas dar sermões em uma igreja ainda estaria enquadrado em Performance em vez de Religião. Você também pode ser capaz de utilizar perícias físicas para fazer dinheiro, como utilizar Acrobatismo para realizar feitos em um circo ou Ladroagem para bater carteiras. Se estiver utilizando outra perícia além de Manufatura, Performance ou Saber, a CD tende a ser significantemente maior.

Ganhar Proventos

Recesso

Você utiliza uma de suas perícias para fazer dinheiro durante o recesso. O MJ designa um nível de tarefa representando o trabalho mais lucrativo disponível. Você pode procurar por tarefas de níveis inferiores, com o MJ determinando se você os encontra. Às vezes você pode tentar encontrar um trabalho melhor dos que as ofertas iniciais, embora isto leve tempo e exija o uso da perícia Diplomacia para Obter Informação, fazer alguma pesquisa ou socializar.

Quando você aceitar um emprego, o MJ secretamente determina a CD de seu teste de perícia. Após seu primeiro dia de trabalho, role para determinar seus proventos. Você ganha uma quantidade

Exemplos de Proventos

Os exemplos a seguir mostram os tipos de tarefas que seu personagem pode realizar para Ganhar Proventos durante jogos de níveis baixos e de níveis altos.

Harsk Faz Chá

Harsk é um patrulheiro de 3º nível e especialista em coletar e infundir chá. Ele possui +7 de modificador em Saber de Chá. Ele possui 30 dias de recesso à sua disposição e decide trabalhar em uma prestigiada casa de chá local. O MJ decide que esta é uma tarefa de 5º nível se Harsk quiser auxiliar o mestre do chá, ou uma tarefa de 2º nível se quiser servir chá. Harsk escolhe a tarefa mais difícil, e o MJ secretamente determina a CD em 20.

Harsk rola um 4 em seu teste de Saber de Chá para um resultado total de 11. O pobre Harsk falhou! Ele ganha somente 2 pp por seus esforços e continua trabalhando por mais 3 dias, para um total de 8 pp.

Nesse momento, o MJ oferece uma escolha a Harsk: ele pode finalizar a semana com o mestre do chá e buscar um novo trabalho ou pode diminuir suas ambições e servir na casa de chá. Harsk, agora mais ciente de suas próprias capacidades, aceita o trabalho menos prestigioso por enquanto. Ele muda para seu novo trabalho e faz um teste de Saber de Chá contra CD 16. Rolando um 19, ele obtém um resultado total de 26 – um sucesso crítico! Ele ganha 5 pp por dia (como um sucesso em uma tarefa de 3º nível). O MJ determina que a demanda será suficiente para Harsk poder trabalhar aqui pelo restante de seu recesso se ele quiser, um total de 26 dias. Harsk aceita e ganha um total de 138 pp (13 po, 8 pp) nesse mês.

Lem Se Apresenta

Lem é um bardo de 16º nível e lendário com sua flauta. Ele possui +31 de modificador em Performance com sua flauta encantada. Com 30 dias de recesso pela frente, Lem imagina se consegue encontrar algo que possa excitá-lo mais do que performar na frente de um bando de nobres abastados. E ele de fato encontra uma oferta importante – uma apresentação em um reino celestial, e a deusa patrona de Lem, Shelyn, pode estar na plateia! Esta é uma tarefa de 20º nível, e o MJ secretamente determina a CD em 40.

Lem rola um 11 em seu teste de Performance para um resultado total de 42. Sucesso! O engajamento dura por uma semana e, ao final, os celestiais agradecidos presenteiam Lem com uma linda rosa de diamante em constante desabrochar no valor de 1.400 peças de ouro (200 po por dia durante 7 dias).

Com 23 dias de recesso restantes, Lem aceita uma tarefa de 14º nível apresentando-se em um prestigiado colégio bárdico para membros de uma corte real. O MJ secretamente determina a CD em 32 e Lem obtém um sucesso crítico, ganhando 28 po por dia para um total de 644 po. Entre suas duas performances, Lem ganhou pouco mais de 2.000 peças de ouro durante seu recesso – embora ele não tenha certeza se irá vender a rosa.

de proventos baseado em seu resultado, no nível da tarefa e em sua graduação de proficiência (conforme listado na Tabela 4–2: Proventos Ganhos).

Você pode continuar trabalhando na tarefa em dias subsequentes sem precisar rolar novamente. Para cada dia que gastar após o primeiro, você ganha a mesma quantidade do primeiro dia, até a tarefa ser completada. O MJ determina por quanto tempo você pode trabalhar na tarefa. A maioria das tarefas leva uma semana ou duas, embora algumas possam levar meses ou mesmo anos.

Sucesso Crítico Você faz um trabalho excepcional. Ganhe a quantidade de dinheiro listada para o nível da tarefa + 1 e sua graduação de proficiência.

Sucesso Você faz um trabalho competente. Ganhe a quantidade de dinheiro listada para o nível da tarefa e sua graduação de proficiência.

Falha Você faz um trabalho mal feito e recebe o mínimo pelo seu tempo. Ganhe a quantidade de dinheiro listada para a coluna falha para o nível da tarefa. O MJ provavelmente reduzirá quanto tempo você pode continuar fazendo a tarefa.

Falha Crítica Você não ganha nada pelo seu trabalho e é demitido imediatamente. Você não pode continuar a tarefa. Sua reputação sofre, potencialmente tornando difícil para você encontrar trabalhos que compensem nessa comunidade futuramente.

Exemplos de Tarefas de Ganhar Proventos

Estes exemplos utilizam Saber de Álcool para trabalhar em um bar ou Saber de Leis para realizar trabalhos relacionados a leis.

Treinado copeiro, fazer pesquisa legal

Especialista cuidar de uma adega, defender casos menores na corte

Mestre administrar uma grande cervejaria, defender casos importantes na corte

Lendário administrar uma franquia internacional de bebida, defender um caso nas cortes do Inferno

Encenar uma Performance (Performance)

Você se apresenta para uma audiência para ganhar dinheiro. As audiências disponíveis determinam o nível de sua tarefa, já que audiências mais exigentes são difíceis de impressionar, mas rendem pagamentos maiores. O MJ determina o nível da tarefa baseado nas audiências disponíveis. Performar para uma típica audiência de plebeus na rua é uma tarefa de nível 0, mas uma performance para um grupo de artesãos de gosto mais refinado pode ser uma tarefa de 2º ou 3º nível, enquanto performances para mercadores, nobres e membros da realeza aumentam a dificuldade para níveis superiores. Seu grau de sucesso determina se você comoveu sua audiência e se foi recompensado com aplausos ou frutas podres.

Exercer Profissão (Saber)

Você aplica os benefícios práticos de uma de suas especialidades de Saber durante o recesso ao exercer sua profissão. Isto é mais eficaz para especialidades como negócio, leis ou navegação, onde há uma alta demanda por trabalhadores. O MJ pode aumentar a CD ou determinar que só existem tarefas de níveis inferiores disponíveis se você estiver tentando utilizar uma perícia de Saber obscura para Ganhar Proventos. Você também pode precisar de ferramentas especializadas para aceitar um trabalho, como ferramentas de mineração para trabalhar em uma mina ou uma balança de mercador para comprar e vender itens em um mercado.

Manufaturar Mercadorias para o Mercado (Manufatura)

Usando Manufatura, você pode trabalhar produzindo itens comuns para o mercado. Normalmente é fácil encontrar trabalho para criar itens básicos cujo nível é 1 ou 2 abaixo do nível de seu assentamento (veja Ganhar Proventos na página 504). Tarefas de níveis superiores representam comissões especiais, o que pode requerer que você Manufature um item específico utilizando a atividade de recesso Manufaturar e vende-lo para um comprador pelo preço total. Estas oportunidades não ocorrem tão frequentemente e podem ter requerimentos especiais — ou consequências sérias se você desapontar um cliente proeminente.

IDENTIFICAR MAGIA (TREINADO)

Utilizando a perícia relacionada à tradição apropriada, conforme explicado em Tradições Mágicas e Perícias na página 238, você pode tentar identificar um efeito contínuo, item ou local mágico. Em muitos casos, você pode utilizar uma perícia para tentar Identificar Magia de uma tradição diferente da sua com uma CD maior. O MJ determina se você pode fazer isto e qual é a CD.

IDENTIFICAR MAGIA

CONCENTRAÇÃO | EXPLORAÇÃO | SECRETO

Após descobrir que um efeito contínuo, item ou local é mágico, você pode gastar 10 minutos para tentar identificar as particularidades de sua magia. Se sua tentativa for interrompida, você deve começar novamente. O MJ determina a CD para seu teste. Alvos amaldiçoados ou esotéricos normalmente possuem CDs mais altas ou podem até mesmo ser impossíveis de identificar utilizando somente esta atividade. Elevar uma magia não aumenta a CD para identificá-la.

Sucesso Crítico Você descobre todos os atributos da magia, incluindo seu nome (para um efeito), o que ela faz, quaisquer meios de ativá-la (para um item ou local) e se ela é amaldiçoada.

Sucesso Para um item ou local, você tem uma sensação do que ele faz e descobre quaisquer meios de ativá-lo. Para um efeito contínuo (como uma magia com duração), você descobre o nome do efeito e o que ele faz. Você não pode tentar novamente na esperança de obter um sucesso crítico.

Falha Você falha em identificar a magia e não pode tentar novamente por 1 dia.

Falha Crítica Você identifica a magia incorretamente como alguma outra coisa à escolha do MJ.

Tradições Mágicas e Perícias

Cada tradição mágica possui uma perícia correspondente, conforme mostrado na tabela abaixo. Você deve ter a graduação de proficiência treinado em uma perícia para utilizá-la para Aprender uma Magia ou Identificar Magia. Algo sem uma tradição específica, como um item com o traço mágico, pode ser identificado utilizando quaisquer destas perícias.

Tradição Mágica	Perícia Correspondente
Arcana	Arcanismo
Divina	Religião
Ocultista	Ocultismo
Primal	Natureza

Recordar Conhecimento (Destreinado)

Para lembrar informações úteis sobre um tópico, você pode tentar Recordar Conhecimento. Você pode saber informações básicas sobre algo sem precisar realizar um teste, mas Recordar Conhecimento requer que você pare e pense por um momento para que possa relembrar fatos mais específicos e aplicá-los. Você pode até mesmo precisar gastar tempo investigando primeiro. Por exemplo, para utilizar Medicina para descobrir a causa de uma morte, você pode precisar conduzir um exame forense antes de tentar Recordar Conhecimento.

Recordar Conhecimento ◆

CONCENTRAÇÃO | SECRETO

Você faz um teste de perícia para tentar lembrar algum conhecimento sobre um assunto relacionado a essa perícia. O MJ determina as CDs para esses testes e quais perícias se aplicam.

Sucesso Crítico Você recorda o conhecimento precisamente e obtém informações ou contexto adicional.

Sucesso Você recorda o conhecimento precisamente ou recebe uma pista útil sobre sua situação atual.

Falha Crítica Você recorda informações incorretas ou recebe uma pista errônea ou enganosa.

As perícias a seguir podem ser utilizadas para Recordar Conhecimento, obtendo informações sobre os tópicos listados. Em alguns casos, você pode obter permissão do MJ para utilizar uma perícia diferente relacionada, normalmente contra uma CD maior do que o normal. Alguns tópicos podem aparecer em várias listas, mas as perícias podem fornecer informações diferentes. Por exemplo, Arcanismo pode dizer sobre as defesas mágicas de um golem, enquanto Manufatura pode dizer sobre sua resistência tenaz a ataques físicos.

- **Arcanismo:** Teorias arcanas, tradições mágicas, criaturas de significância arcana e planos arcanos.
- **Manufatura:** Reações e criaturas alquímicas, valor de itens, engenharia, materiais inusitados e constructos.
- **Medicina:** Doenças, venenos, ferimentos e ciência forense.
- **Natureza:** O ambiente, flora, geografia, clima, criaturas de origem natural e planos naturais.
- **Ocultismo:** Mistérios antigos, filosofia obscura, criaturas de significância ocultista e planos esotéricos.
- **Religião:** Agentes divinos, planos divinos, teologia, mitos obscuros e criaturas de significância religiosa.
- **Saber:** O assunto da subcategoria da perícia Saber.
- **Sociedade:** História local, personalidades principais, instituições legais, estrutura societária e cultura humanoide.

O MJ pode permitir testes para Recordar Conhecimento utilizando outras perícias. Por exemplo, você pode aferir a capacidade de um acrobata utilizando Acrobatismo. Se estiver utilizando uma perícia física (como neste exemplo), o MJ provavelmente fará você utilizar um atributo mental — normalmente Inteligência — em vez do atributo físico normal da perícia.

Exemplos de Tarefas de Recordar Conhecimento

Estes exemplos utilizam Sociedade ou Religião.

Destreinado nome de um governante, nobre principal ou divindade maior

Treinado linha de sucessão de uma família nobre maior, doutrinas principais de uma divindade maior

Especialista genealogia de um nobre menor, ensinamentos de um sacerdote antigo

Mestre hierarquia de uma corte de gênios nobres, templos extraplanares maiores de uma divindade

Lendário existência de um herdeiro nobre desaparecido há tempos, doutrinas secretas de uma religião

SUBSISTIR (DESTREINADO)

Se precisar providenciar comida e abrigo, você pode usar a atividade de recesso Subsistir. Isto normalmente utiliza Sociedade se você estiver em um assentamento ou Sobrevivência se estiver nos ermos.

SUBSISTIR

RECESSO

Você tenta providenciar comida e abrigo para si, e possivelmente também para outros, com um padrão de vida descrito na página 294. O MJ determina a CD baseado na natureza do lugar onde você está tentando Subsistir. Você pode precisar de uma graduação de proficiência mínima para Subsistir em ambientes particularmente estranhos. Ao contrário da maioria das atividades de recesso, você pode Subsistir após 8 horas ou menos de exploração, mas se o fizer, sofre –5 de penalidade.

Sucesso Crítico Você fornece subsistência de vida para você e uma criatura adicional, ou melhora sua própria comida e abrigo, concedendo a si um padrão de vida confortável.

Sucesso Você encontra comida suficiente e abrigo com proteção básica das condições atmosféricas e consegue padrão de vida de subsistência.

Falha Você se expõe às condições atmosféricas e não consegue comida o suficiente, ficando fatigado até obter comida suficiente e abrigo.

Falha Crítica Você atrai problemas, come algo que não deveria ou de alguma outra forma piora sua situação. Você sofre –2 de penalidade em testes de Subsistir por 1 semana. Você não encontra qualquer comida; se não possuir qualquer comida armazenada, você corre risco de passar fome ou morrer de sede se continuar falhando.

Exemplos de Tarefas de Subsistir

Destreinado floresta exuberante com clima calmo ou cidade grande com plenitude de recursos

Treinado aldeia ou encosta típica

Especialista montanhas típicas ou vilarejo insular

Mestre deserto típico ou cidade sob cerco

Lendário deserto estéril ou cidade de mortos-vivos

DESCRIÇÕES DAS PERÍCIAS

As seções a seguir descrevem as perícias do jogo. O cabeçalho de cada seção fornece o nome da perícia com seu atributo chave em parênteses. Uma breve descrição da perícia é seguida por uma lista de ações que você pode usar se for destreinado nessa perícia e, depois, as ações que podem ser realizadas se for treinado nessa perícia. Algumas ações listam tarefas simples para cada graduação para lhe dar uma melhor noção do que você pode realizar conforme sua proficiência aumenta. Como as ações de uma perícia não compreendem todas as possibilidades, pode haver vezes em que o MJ pedirá que você faça um teste de perícia sem usar qualquer das ações listadas, ou vezes em que o MJ pedirá que você role utilizando o modificador de um atributo chave diferente.

A maioria das perícias inclui seções para sucesso e falha, assim como descrições do que ocorre em um sucesso crítico ou falha crítica. Se qualquer das seções de resultados críticos for ausente, trate esses resultados como um sucesso ou falha normal.

ACROBATISMO (DES)

Acrobatismo mede sua habilidade de realizar tarefas que exigem coordenação e graça. Quando usar a ação básica Escapar (página 470), você pode utilizar seu modificador de Acrobatismo em vez de seu modificador de ataque desarmado.

ATRAVESSAR ACROBATICAMENTE ◆

MOVIMENTO

Você Anda até sua Velocidade. Durante este movimento, você pode tentar mover-se através do espaço de um inimigo. Faça um teste de Acrobatismo contra a CD de Reflexos do inimigo assim que tentar entrar no espaço dele. Você pode Atravessar Acrobaticamente utilizando Escalar, Nadar, Voar ou outra ação em vez de Andar no ambiente apropriado.

Sucesso Você se move através do espaço do inimigo, tratando os quadrados no espaço dele como terreno difícil (cada 1,5 metros custam 3 metros de movimento). Se não possuir Velocidade o suficiente para mover-se por todo o espaço dele, você obtém o mesmo efeito que em uma falha.

Falha Seu movimento é encerrado e você aciona reações como se tivesse se movido para fora do quadrado em que iniciou seu movimento.

EQUILIBRAR ◆

MOVIMENTO

Requerimentos Você está em um quadrado que contém uma superfície estreita, solo irregular ou outra característica similar.

Você se move por uma superfície estreita ou solo irregular, fazendo um teste de Acrobatismo contra a CD de Equilibrar do local. Você fica desprevenido enquanto estiver em uma superfície estreita ou solo irregular.

Sucesso Crítico Você se move até sua Velocidade.

Sucesso Você se move até sua Velocidade, tratando o local como terreno difícil (cada 1,5 metros custam 3 metros de movimento).

Falha Você deve permanecer parado para manter seu equilíbrio (desperdiçando a ação) ou cai. Se cair, seu turno se encerra.

Falha Crítica Você cai e seu turno se encerra.

Exemplos de Tarefas de Equilibrar

Destreinado raízes emaranhadas, calçada irregular

Treinado viga de madeira

Especialista cascalho solto e fundo

Mestre corda bamba, camada de gelo macia

Lendário fio de navalha, pedaços de chão caindo pelo ar

INTRODUÇÃO
ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
MAGIAS
ERA DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS
REGRAS DO JOGO
MESTRANDO
TESOUROS & MANUFATURA
APÊNDICE

AÇÕES TREINADAS DE ACROBATISMO

ESPREMER

EXPLORAÇÃO | MOVIMENTO

Você se contorce para espremer-se através de um espaço tão pequeno em que mal pode passar. Esta ação é para espaços excepcionalmente pequenos; muitos espaços apertados são terreno difícil (página 475) por onde você pode se mover mais rapidamente e sem um teste.

Sucesso Crítico Você se espreme através do espaço apertado em 1 minuto para cada 3 metros de espremer.

Sucesso Você se espreme em 1 minuto para cada 1,5 metros.

Falha Crítica Você fica preso no espaço apertado. Enquanto está preso, você pode gastar 1 minuto fazendo outro teste de Acrobatismo contra a mesma CD. Qualquer resultado nesse teste diferente de uma falha crítica faz com que deixe de estar preso.

Exemplos de Tarefas de Espremer

Treinado espaço mal cabe seus ombros

Mestre espaço mal cabe sua cabeça

MANOBRAR EM VOO ◆

MOVIMENTO

Requerimentos Você possui Velocidade de voo.

Você tenta uma manobra difícil enquanto está voando. Faça um teste de Acrobatismo. O MJ determina quais manobras são possíveis, mas elas raramente lhe permitem mover-se mais que sua Velocidade de voo.

Sucesso Você obtém sucesso na manobra.

Falha Sua manobra falha. O MJ escolhe se você simplesmente não pode se mover ou se ocorre algum outro efeito prejudicial. O resultado deve ser apropriado para a manobra que você está tentando (por exemplo, ser tirado de curso se estiver tentando voar contra um vento forte).

Falha Crítica Como falha, mas a consequência é bem pior.

Exemplos de Tarefas de Manobras em Voo

Treinado subida ou descida íngreme

Especialista voar contra o vento, pairar no ar

Mestre inverter sua direção

Lendário voar através de um vendaval

ARCANISMO (INT)

Arcanismo mede quanto você sabe sobre magia e criaturas arcanas. Mesmo se for destreinado em Arcanismo, você pode Recordar Conhecimento (página 239).

- **Recordar Conhecimento** sobre teorias arcanas, tradições mágicas, criaturas de significância arcana (como dragões e bestas) e dos Planos Astral, Elementais e das Sombras.

AÇÕES TREINADAS DE ARCANISMO

Você deve ser treinado em Arcanismo para utilizá-la para as ações gerais de perícia a seguir (página 234).

- **Aprender uma Magia** da tradição arcana.
- **Decifrar Escrita** sobre teoria arcana.
- **Identificar Magia**, particularmente magia arcana.

EMPRESTAR UMA MAGIA ARCANA

CONCENTRAÇÃO | EXPLORAÇÃO

Se for um conjurador arcano que prepara magias de um grimório, você pode tentar preparar uma magia do grimório de outra pessoa. O MJ determina a CD para o teste baseado no nível e raridade da magia; essa CD normalmente é um pouco mais fácil que Aprender uma Magia.

Sucesso Você prepara a magia emprestada como parte de sua preparação de magia normal.

Falha Você falha em preparar a magia, mas o espaço de magia permanece disponível para preparar uma magia diferente. Você não pode tentar preparar esta magia até a próxima vez em que preparar magias.

Atletismo (For)

Atletismo permite que você realize feitos de proeza física. Quando usar a ação básica Escapar (página 470), você pode utilizar seu modificador de Atletismo em vez de seu modificador de ataque desarmado.

AGARRAR ◆

ATAQUE

Requerimentos Você tem pelo menos uma mão livre. Seu alvo não pode ser mais de um tamanho maior que você.

Você tenta agarrar um oponente com sua mão livre. Faça um teste de Atletismo contra a CD de Fortitude dele. Você também pode Agarrar para manter presa uma criatura que você já tenha agarrado.

Sucesso Crítico Seu oponente fica restringido até o final de seu próximo turno a menos que você se mova ou seu oponente Escape (página 470).

Sucesso Seu oponente fica agarrado até o final de seu próximo turno a menos que você se mova ou seu oponente Escape.

Falha Você falha em agarrar seu oponente. Se já tiver agarrado ou restringido o oponente por usar Agarrar, essas condições são encerradas para a criatura.

Falha Crítica Se você já tiver agarrado ou restringido o oponente, ele se liberta. Seu alvo pode lhe agarrar, como se tivesse obtido sucesso em usar a ação Agarrar contra você, ou forçar você a cair e ficar prostrado.

DERRUBAR ◆

ATAQUE

Requerimentos Você tem pelo menos uma mão livre. Seu alvo não pode ser mais de um tamanho maior que você.

Você tenta derrubar um oponente no chão. Faça um teste de Atletismo contra a CD de Reflexos dele.

Sucesso Crítico O alvo cai, fica prostrado e sofre 1d6 de dano contundente.

Sucesso O alvo cai e fica prostrado.

Falha Crítica Você perde o equilíbrio e cai prostrado.

EMPURRAR ◆

ATAQUE

Requerimentos Você tem pelo menos uma mão livre. Seu alvo não pode ser mais de um tamanho maior que você.

Você tenta empurrar um oponente para longe de você. Faça um teste de Atletismo contra a CD de Fortitude dele.

Sucesso Crítico Você empurra seu oponente até 3 metros para longe de você. Você pode Andar após isso, mas deve mover-se a mesma distância e na mesma direção.

Sucesso Você empurra seu oponente 1,5 metros para trás. Você pode Andar após isso, mas deve mover-se a mesma distância e na mesma direção.

Falha Crítica Você perde o equilíbrio e cai prostrado.

Movimento Forçado

A ação Empurrar pode forçar uma criatura a se mover. Quando um efeito lhe forçar um movimento, ou se você começar a cair, a distância do movimento é definida pelo efeito que lhe moveu, não por sua Velocidade. Como você não está agindo para se mover, este movimento não aciona reações acionadas por movimento.

ESCALAR ◆

MOVIMENTO

Requerimentos Você tem ambas as mãos livres.

Você se move para cima, para baixo ou por uma inclinação. A menos que seja particularmente fácil, você deve realizar um teste de Atletismo. O MJ determina a CD baseado na natureza da inclinação e circunstâncias ambientais. Você fica desprevenido a menos que tenha uma Velocidade de escalada.

Sucesso Crítico Você se move para cima, através de, ou desce seguramente a inclinação por 1,5 metros mais 1,5 metros para cada 6 metros de sua Velocidade em terra (um total de 3 metros para a maioria dos PJs).

Sucesso Você se move para cima, através de, ou desce seguramente a inclinação por 1,5 metros para cada 6 metros de sua Velocidade em terra (um total de 1,5 metros para a maioria dos PJs, mínimo de 1,5 metros se sua Velocidade for menor que 6 metros).

Falha Crítica Você cai. Se começou a escalar em solo estável, você cai e fica prostrado.

Exemplos de Tarefas de Escalar

Destreinado escadas, encostas íngremes, árvores de galhos baixos

Treinado cordames, cordas, árvore típica

Especialista parede com pequenos apoios para mãos e pés

Mestre teto com apoios para mãos e pés, muro de pedra

Lendário superfície macia

TABELA 4–4: DISTÂNCIA DE ESCALAR E NADAR

Esta tabela fornece uma referência rápida para quão longe você pode se mover com uma ação de Escalar ou Nadar.

	Distância de Escalar		Distância de Nadar	
Velocidade	Sucesso	Crítico	Sucesso	Crítico
1,5–4,5 metros	1,5 m	1,5 m	1,5 m	3 m
6–10,5 metros	1,5 m	3 m	3 m	4,5 m
12–16,5 metros	3 m	4,5 m	4,5 m	6 m
18–19,5 metros	4,5 m	6 m	6 m	7,5 m

FORÇAR ◆

ATAQUE

Utilizando seu corpo, uma alavanca ou alguma outra ferramenta, você tenta forçar uma porta, janela, recipiente ou portão pesado a abrir. Com um resultado alto o suficiente, você pode até mesmo atravessar paredes. Sem um pé-de-cabra, forçar algo a abrir sofre –2 de penalidade no teste de Atletismo para Forçar.

Sucesso Crítico Você abre a porta, janela, recipiente ou portão e pode evitar danificar o item no processo.

Sucesso Você quebra a porta, janela, recipiente ou portão para abri-lo, e a porta, janela, recipiente ou portão sofre a condição quebrado. Se o item for especialmente resistente, o MJ pode fazer com que ele sofra dano, mas não fique quebrado.

Falha Crítica Sua tentativa emperra a porta, janela, recipiente ou portão, impondo –2 de penalidade de circunstância em tentativas futuras de Forçá-lo.

Exemplos de Tarefas de Forçar

Destreinado tecido, vidro frágil

Treinado gelo, vidro resistente

Especialista porta de madeira frágil, rastrilho de madeira
Mestre porta de madeira resistente, rastrilho de ferro, barra de metal
Lendário porta de pedra ou ferro

NADAR ◆

Você se propele pela água. Na maioria das águas calmas, você obtém sucesso na ação sem precisar de um teste. Se precisar respirar ar e estiver submerso na água, você deve prender sua respiração a cada rodada. Se falhar em prender sua respiração, você começa a afogar (conforme descrito na página 478). Se a água em que estiver nadando for turbulenta ou perigosa de alguma outra forma, você pode ter de fazer um teste de Atletismo para Nadar.

Se encerrar seu turno na água e não tiver obtido sucesso em uma ação de Nadar nesse turno, você afunda 3 metros ou é movido pela corrente, conforme determinado pelo MJ. Entretanto, se sua última ação em seu turno foi entrar na água, você não afunda nem se move com a corrente nesse turno.

Sucesso Crítico Você se move até 3 metros pela água, mais 1,5 metros para cada 6 metros de sua Velocidade em terra (um total de 4,5 metros para a maioria dos PJs).

Sucesso Você se move 1,5 metros pela água, mais 1,5 metros para cada 6 metros de sua Velocidade em terra (um total de 3 metros para a maioria dos PJs).

Falha Crítica Você não faz qualquer progresso e, se estiver prendendo sua respiração, perde 1 rodada de ar.

Exemplos de Tarefas de Nadar

Destreinado lago ou outras águas calmas
Treinado água corrente, como um rio
Especialista rio com correnteza rápida
Mestre mar revolto
Lendário redemoinho, cachoeira

SALTO EM ALTURA ◆◆

Você Anda e depois faz um Salto vertical e um teste de Atletismo CD 30 para aumentar a altura de seu salto. Se não tiver Andado pelo menos 3 metros, você falha automaticamente no teste. Esta CD pode ser aumentada ou diminuída devido à situação, conforme determinado pelo MJ.

Sucesso Crítico Aumente a distância vertical máxima para 2,4 metros, ou aumente a distância vertical máxima para 1,5 metros e a distância horizontal máxima para 3 metros.

Sucesso Aumente a distância vertical máxima para 1,5 metros.

Falha Você Salta normalmente.

Falha Crítica Você não Salta de forma nenhuma e, em vez disso, cai prostrado em seu espaço.

Saltar

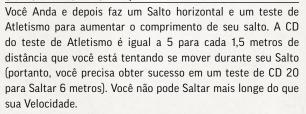
A ação básica Saltar é usada para Salto em Altura e Salto em Distância. Saltar lhe permite fazer um salto curto e cauteloso. Você pode Saltar até 3 metros horizontalmente (se sua Velocidade for pelo menos 4,5 metros) ou até 4,5 metros horizontalmente (se sua Velocidade for pelo menos 9 metros). Você aterrissa no espaço onde seu Salto acaba (significando que normalmente você pode superar uma lacuna de 1,5 metros se sua Velocidade for entre 4,5 e 7,5 metros ou uma lacuna de 3 metros se sua Velocidade for 9 metros ou mais). Se fizer um Salto vertical, você pode se mover até 90 centímetros verticalmente e 1,5 metros horizontalmente para subir em uma superfície elevada.

QUEDA

Quando cair mais de 1,5 metros, você sofre dano quando aterrissar, que é dano contundente igual a 1 de dano para cada 60 centímetros que cair (2,5 de dano a cada 1,5 metros, arredondado para baixo). Se sofrer qualquer dano por queda, você fica prostrado quando aterrissar.

Se cair em água, neve ou outra substância macia, calcule o dano da queda como se tivesse caído 6 metros a menos. A redução não pode ser maior que a profundidade da água (portanto, quando cair em água que tenha somente 3 metros de profundidade, trate a queda como 3 metros menor). Você pode Segurar-se numa Beirada como uma reação (página 472) para reduzir ou eliminar o dano de algumas quedas. Regras mais detalhadas para dano de queda são apresentadas na página 463.

SALTO EM DISTÂNCIA ◆◆

Você Anda e depois faz um Salto horizontal e um teste de Atletismo para aumentar o comprimento de seu salto. A CD do teste de Atletismo é igual a 5 para cada 1,5 metros de distância que você está tentando se mover durante seu Salto (portanto, você precisa obter sucesso em um teste de CD 20 para Saltar 6 metros). Você não pode Saltar mais longe do que sua Velocidade.

Se não tiver Andado pelo menos 3 metros ou se tentar saltar em uma direção diferente da que Andou, você falha automaticamente no teste. Esta CD pode ser aumentada ou diminuída devido à situação, conforme determinado pelo MJ.

Sucesso Aumente a distância horizontal máxima que você Salta para a distância desejada.

Falha Você Salta normalmente.

Falha Crítica Você Salta normalmente, mas cai prostrado.

AÇÃO TREINADA DE ATLETISMO

DESARMAR ◆

ATAQUE

Requerimentos Você tem pelo menos uma mão livre. Seu alvo não pode ser mais de um tamanho maior que você.

Você tenta derrubar algo que um oponente esteja segurando. Faça um teste de Atletismo contra a CD de Reflexos dele.

Sucesso Crítico Você derruba o item da empunhadura do oponente. Ele cai no chão no espaço do oponente.

Sucesso Você enfraquece a empunhadura de seu oponente no item. Até o início do turno dessa criatura, tentativas de Desarmar o oponente para esse item recebe +2 de bônus de circunstância e o alvo sofre –2 de penalidade de circunstância em ataques com o item ou outros testes que exijam uma empunhadura firme nesse item.

Falha Crítica Você perde o equilíbrio e fica desprevenido até o início de seu próximo turno.

Diplomacia (Car)

Você influencia os outros através de negociação e lisonjas.

Introdução
Ancestralidades & Biografias
Classes
Perícias
Talentos
Equipamentos
Magias
Era dos Presságios Perdidos
Regras do Jogo
Mestrando
Tesouros & Manufatura
Apêndice

IMPRESSIONAR

AUDITIVO | CONCENTRAÇÃO | EXPLORAÇÃO | LINGUÍSTICO | MENTAL

Com pelo menos 1 minuto de conversa, durante a qual você engaja em falas carismáticas, lisonjas e outros atos de boa vontade, você busca causar uma boa impressão em alguém para torná-lo temporariamente bem disposto. Ao final da conversa, faça um teste de Diplomacia contra a CD de Vontade de um alvo, modificado por quaisquer circunstâncias que o MJ considerar adequadas. Boas impressões (ou más, em uma falha crítica) duram por pelo menos uma interação social atual a menos que o MJ decida o contrário.

Sucesso Crítico A atitude do alvo em relação a você melhora em dois passos.

Sucesso A atitude do alvo em relação a você melhora em um passo.

Falha Crítica A atitude do alvo em relação a você piora em um passo.

Alterando Atitudes

Sua influência sobre PdMs é medida em um conjunto de atitudes que refletem como eles veem seu personagem. Elas são apenas um breve resumo da disposição de uma criatura. O MJ irá suprir detalhes adicionais baseados na história e crenças de personagens com quem você estiver interagindo, e suas atitudes podem mudar de acordo com a história. As atitudes são detalhadas no Apêndice de Condições e são resumidas aqui.

- **Prestativa:** Disposto a ajudá-lo e responde favoravelmente a seus pedidos.
- **Amistosa:** Possui uma boa atitude em relação a você, mas não necessariamente coloca seu pescoço na reta para ajudar.
- **Indiferente:** Não se importa com você de maneira alguma. (A maioria dos PdMs começa indiferente.)
- **Inamistosa:** Não gosta de você e não quer ajudar.
- **Hostil:** Trabalha ativamente contra você — e pode atacá-lo simplesmente por desgostar de você.

Em hipótese nenhuma alguém é capaz de mudar a atitude de um personagem jogador com estas perícias. Você pode interpretar interações com personagens jogadores e até mesmo utilizar resultados de Diplomacia se o jogador quiser ter uma noção mecânica de quão convincente ou cativante um personagem é, mas personagens fazem as decisões definitivas sobre como seus personagens respondem.

OBTER INFORMAÇÃO

EXPLORAÇÃO | SECRETO

Você vasculha mercados locais, tavernas e locais de reunião na tentativa de descobrir algo sobre um indivíduo ou tópico específico. O MJ determina a CD do teste e a quantidade de tempo que isso leva (normalmente 2 horas, mas às vezes mais), junto com qualquer benefício que você possa ser capaz de conseguir ao gastar moedas em barganhas, bebidas ou presentes.

Sucesso Você coleta informações sobre o indivíduo ou tópico. O MJ determina as especificidades.

Falha Crítica Você coleta informações incorretas sobre o indivíduo ou tópico.

Exemplos de Tarefas de Obter Informação

Destreinado fofoca atual
Treinado rumor comum
Especialista rumor obscuro, segredo mau guardado
Mestre informação bem guardada ou esotérica
Lendário informação conhecida somente por poucos incrivelmente selecionados ou apenas por seres extraordinários

PEDIR ◆

AUDITIVO | CONCENTRAÇÃO | LINGUÍSTICO | MENTAL

Você pode fazer um pedido a uma criatura que seja amistosa ou prestativa em relação a você. Você deve expressar o pedido em termos que o alvo fosse aceitar dada sua atitude atual em relação a você. O MJ determina a CD baseado na dificuldade do pedido. Alguns pedidos são desagradáveis ou impossíveis, e mesmo um PdM prestativo nunca concordaria com eles.

Sucesso Crítico O alvo concorda com seu pedido sem exigências.

Sucesso O alvo concorda com seu pedido, mas pode demandar provisões adicionais ou alterações no pedido.

Falha O alvo recusa o pedido, embora possa propor uma alternativa que pareça menos extrema.

Falha Crítica Não apenas o alvo recusa o pedido, como a atitude dele em relação a você piora em um passo devido à temeridade do pedido.

Dissimulação (Car)

Você pode enganar e iludir os outros utilizando disfarces, mentiras e outras formas de subterfúgio.

CRIAR UMA DISTRAÇÃO ◆

MENTAL

Com um gesto, truque ou algumas palavras de distração, você pode criar uma distração que atrai a atenção de criaturas para outro lugar. Se usar um gesto ou truque, esta ação adquire o traço manuseio. Se usar palavras de distração, esta ação adquire os traços auditivo e linguístico.

Faça um único teste de Dissimulação e o compare às CDs de Percepção das criaturas cuja atenção você está tentando desviar. Seja você bem-sucedido ou não, criaturas que você tentar distrair recebem +4 de bônus de circunstância em suas CDs de Percepção contra suas tentativas de Criar uma Distração por 1 minuto.

Sucesso Crítico Você fica escondido para cada criatura cuja CD de Percepção for menor ou igual que seu resultado. (A condição escondido lhe permite se Esgueirar, conforme descrito na página 246.) Isto dura até o final de seu turno ou até você fazer qualquer outra coisa exceto Dar um Passo ou usar as ações Esconder ou Esgueirar da perícia Furtividade (páginas 245 e 246). Se você Golpear uma criatura, ela permanece desprevenida contra esse ataque e depois você fica observado. Se fizer qualquer outra coisa, você fica observado pouco antes de agir, exceto se o MJ determinar o contrário.

Falha Você não desvia a atenção de quaisquer criaturas cuja CD de Percepção exceder seu resultado, e essas criaturas ficam cientes da tentativa de enganá-las.

MENTIR

AUDITIVO | CONCENTRAÇÃO | LINGUÍSTICO | MENTAL | SECRETO

Você tenta enganar alguém com uma inverdade. Fazê-lo leva pelo menos 1 rodada, ou mais se a mentira for elaborada. Você rola um único teste de Dissimulação e o compara contra a CD de Percepção de cada criatura que tentar enganar. O MJ pode conceder às criaturas um bônus de circunstância baseado na

situação e natureza da mentira que você está tentando contar. Mentiras elaboradas ou altamente inacreditáveis são muito mais difíceis de fazer uma criatura acreditar do que mentiras mais simples e mais críveis, e algumas mentiras são tão absurdas que é impossível fazer alguém acreditar nelas.

A critério do MJ, se uma criatura inicialmente acreditar em sua mentira, ela pode fazer outro teste de Percepção posteriormente para Sentir Motivação contra sua CD de Dissimulação para perceber que é uma mentira. Isto normalmente acontece se a criatura descobrir evidências suficientes para contrapor suas afirmações.

Sucesso O alvo acredita em sua mentira.

Falha O alvo não acredita em sua mentira e recebe +4 de bônus de circunstância contra suas tentativas de Mentir pela duração de sua conversa. É mais provável que o alvo suspeite de você no futuro.

PERSONIFICAR

CONCENTRAÇÃO | EXPLORAÇÃO | MANUSEIO | SECRETO

Você cria um disfarce para se passar por alguém ou algo que você não é. Montar um disfarce convincente leva 10 minutos e requer um kit de disfarce (página 290), mas um disfarce mais simples e mais rápido pode cumprir o objetivo se você não estiver tentando imitar um indivíduo em específico, a critério do MJ.

Na maioria dos casos, criaturas possuem uma chance de detectar sua dissimulação somente se usarem a ação Buscar para fazer testes de Percepção contra sua CD de Dissimulação. Se você tentar interagir diretamente com alguém enquanto está disfarçado, o MJ rola um teste secreto de Dissimulação para você contra a CD de Percepção da criatura. Se estiver disfarçado como um indivíduo específico, o MJ pode conceder às criaturas com quem você interage um bônus de circunstância baseado em quão bem conhecem a pessoa que você está imitando, ou então ele pode rolar um teste secreto de Dissimulação mesmo se você não estiver interagindo diretamente com outras pessoas.

Sucesso Você leva a criatura a pensar que você é a pessoa em que está disfarçada. Você pode ter de fazer um novo teste se seu comportamento mudar.

Falha A criatura pode dizer que você não é quem afirma ser.

Falha Crítica A criatura pode dizer que você não é quem afirma ser e o reconhece se fosse te reconhecer sem um disfarce.

AÇÃO TREINADA DE DISSIMULAÇÃO

FINTAR ◆

MENTAL

Requerimentos Você está no alcance corpo a corpo do oponente que está tentando Fintar.

Com um floreio enganoso, você deixa um oponente despreparado para seu ataque real. Faça um teste de Dissimulação contra a CD de Percepção do oponente.

Sucesso Crítico Você deixa as defesas de seu inimigo completamente abertas. O alvo fica desprevenido contra ataques corpo a corpo que você desferir contra ele até o final de seu próximo turno.

Sucesso Seu adversário é enganado, mas apenas momentaneamente. O alvo fica desprevenido contra ataques corpo a corpo que você desferir contra ele até o final de seu turno atual.

Falha Crítica Sua finta se volta contra você. Você fica desprevenido contra ataques corpo a corpo que o alvo desferir contra você até o final de seu próximo turno.

FURTIVIDADE (DES)

Você é habilidoso em evitar detecção, permitindo que você passe despercebido por adversários, se esconda ou oculte um item.

ESCONDER ◆

SECRETO

Você fica atrás de uma cobertura ou cobertura maior ou dentro de uma ocultação para ficar escondido em vez de observado. O MJ rola seu teste de Furtividade em segredo e compara o resultado à CD de Percepção de cada criatura que o esteja observando e que você tenha cobertura (ou cobertura maior) ou esteja ocultado em relação a elas. Você recebe o bônus de circunstância de cobertura ou cobertura maior em seu teste.

Sucesso Se a criatura pudesse vê-lo, você fica escondido em vez de observado. Se estivesse escondido ou indetectado pela criatura, você mantém essa condição.

Se obtiver sucesso em ficar escondido para uma criatura e parar de ter cobertura ou cobertura maior ou deixar de estar ocultado contra ela, você fica observado novamente. Você para de estar escondido se fizer qualquer coisa exceto Dar um Passo, Esconder ou Esgueirar. Se tentar Golpear uma criatura, ela permanece desprevenida contra esse ataque e, após ele, você fica observado. Se fizer qualquer outra coisa, você fica observado logo antes de agir, exceto se o MJ determinar o contrário. O MJ pode lhe permitir realizar uma ação particularmente discreta sem ser percebido, possivelmente exigindo outro teste de Furtividade.

Se uma criatura usar Buscar para deixá-lo observado para ela, você deve obter sucesso em Esconder-se para ficar escondido para ela novamente.

ESGUEIRAR ◆

MOVIMENTO | SECRETO

Você pode tentar se mover para outro lugar enquanto está ou permanece indetectado. Ande até metade de sua Velocidade. (Você pode usar Esgueirar enquanto Escalar, Escavar, Nadar ou Voar em vez de Andar se possuir o tipo de movimento correspondente; você deve se mover à metade dessa Velocidade.)

Se estiver indetectado por uma criatura e for impossível para essa criatura lhe observar (para uma criatura típica, isto inclui quando você estiver invisível, quando o observador estiver cego ou quando você estiver no escuro e a criatura não puder enxergar na escuridão), em qualquer falha crítica que você rolar em um teste para se Esgueirar, trate o resultado como uma falha. Você também continua indetectado mesmo se perder cobertura ou cobertura maior ou se não estiver ocultado contra essa criatura.

Ao final de seu movimento, o MJ rola seu teste de Furtividade em segredo e compara o resultado à CD de Percepção de cada criatura para a qual você estiver escondido ou indetectado no início de seu movimento. Se possuir cobertura ou cobertura maior contra a criatura durante todo o seu Andar, você recebe os +2 de bônus de circunstância da cobertura (ou +4 de uma cobertura maior) em seu teste de Furtividade. Por estar se movendo, o incremento de bônus por Obter Cobertura não se aplica. Você não

SENDO FURTIVO

Se quiser esgueirar-se quando houver criaturas que puderem lhe ver, você pode usar uma combinação de Esconder e Esgueirar para fazê-lo.

- Primeiro, se Esconda atrás de algo (seja ao obter vantagem de cobertura ou ter a condição ocultado devido a névoa, magia ou efeito similar). Um teste bem-sucedido de Furtividade o deixa escondido, embora as criaturas ainda saibam mais ou menos onde você está.
- Segundo, agora que está escondido, você pode se Esgueirar. Isso significa que você pode se mover à metade de sua Velocidade e fazer outro teste de Furtividade. Se for bem-sucedido, agora você está indetectado. Isso significa que criaturas não sabem mais em qual quadrado você está.

Se estiver se aproximando de criaturas que não sabem que você está ali, você pode começar a Esgueirar direto, já que eles não sabem sua localização desde o início. Algumas ações podem fazer você ser observado novamente, mas elas são em sua maioria o que você esperaria: ficar de pé ao aberto, atacar alguém, fazer algum barulho e assim por diante. Contudo, se você Golpear alguém após obter sucesso em Esconder-se ou Esgueirar-se, esse alguém fica desprevenido para esse Golpe.

Criaturas podem tentar encontrá-lo com a ação Buscar, descrita na página 471.

Três condições explicam os estados de detecção. Lembre-se que estas condições são relativas para cada criatura — você pode ser observado por uma criatura enquanto está escondido para outra e indetectado por uma terceira.

OBSERVADO

Você está na visão clara da criatura.

ESCONDIDO

A criatura sabe sua localização, mas não consegue lhe ver.

INDETECTADO

A criatura não sabe qual sua localização.

rola o teste contra uma criatura se, ao final de seu movimento, não estiver ocultado para ela nem possuir cobertura ou cobertura maior contra ela. Você é automaticamente observado por uma criatura dessas.

Sucesso Você fica indetectado pela criatura durante seu movimento e permanece indetectado pela criatura ao final dele.

Você fica observado assim que fizer qualquer outra coisa além de Dar um Passo, Esconder ou Esgueirar. Se tentar Golpear uma criatura, ela permanece desprevenida contra esse ataque e, após ele, você fica observado. Se fizer qualquer outra coisa, você fica observado logo antes de agir, exceto se o MJ determinar o contrário. O MJ pode permitir que você realize uma ação particularmente discreta sem ser percebido, possivelmente exigindo outro teste de Furtividade. Se falar ou fizer algum barulho deliberadamente alto, você fica escondido em vez de indetectado.

Se uma criatura usar Buscar para deixá-lo escondido para ela, você deve obter sucesso em Esgueirar-se para ficar indetectado para ela novamente.

Falha Um som revelador ou outro sinal indica sua posição, embora você permaneça escondido. Você fica escondido da criatura durante todo seu movimento e permanece assim.

Falha Crítica Você é visto! Você é observado pela criatura durante todo seu movimento e permanece assim. Se estiver invisível e estivesse escondido da criatura, em vez de ser observado durante seu movimento, você fica escondido durante todo seu movimento e permanece assim.

OCULTAR UM OBJETO ◆

MANUSEIO | SECRETO

Você esconde um objeto pequeno em si (como uma arma de Volume leve). Quando tentar manter um objeto ocultado despercebido por alguém que possa percebê-lo, o MJ rola seu teste de Furtividade e o compara à CD de Percepção deste observador passivo. Uma vez que o MJ tenha rolado seu teste para um objeto ocultado, esse mesmo resultado é usado contra as CDs de todos os observadores passivos, não importa quantas criaturas observem esse objeto passivamente. Se uma criatura estiver especificamente procurando em você por um item, ela pode fazer um teste de Percepção contra sua CD de Furtividade (encontrando o objeto em um sucesso).

Você também pode ocultar um objeto em algum lugar além de si, como em um matagal ou em um compartimento secreto em um móvel. Neste caso, personagens Buscando em uma área comparam os resultados dos testes de Percepção deles à sua CD de Furtividade para determinar se eles encontram o objeto.

Sucesso O objeto permanece indetectado.

Falha O objeto é encontrado por quem o procura.

INTIMIDAÇÃO (CAR)

Você curva os outros à sua vontade usando ameaças.

COAGIR

AUDITIVO | CONCENTRAÇÃO | EMOÇÃO | EXPLORAÇÃO | LINGUÍSTICO | MENTAL

Com ameaças veladas ou explícitas, você tenta coagir uma criatura a fazer o que você quer. Você deve gastar pelo menos 1 minuto de conversa com uma criatura que puder ver e que pode vê-lo ou senti-lo. Ao final da conversa, faça um teste de Intimidação contra a CD de Vontade do alvo, modificado por quaisquer circunstâncias que o MJ determinar. As atitudes citadas nos efeitos abaixo são resumidas no quadro Alterando Atitudes da página 241 e descritas por completo no Apêndice de Condições a partir da página 618.

Sucesso Crítico O alvo lhe dá a informação que você busca ou concorda em seguir suas diretivas desde que elas não sejam provavelmente prejudiciais ao alvo de qualquer forma. O alvo continua a consentir por uma quantidade de tempo determinada pelo MJ desde que não exceda 1 dia, momento em que o alvo fica inamistoso (se já não estivesse inamistoso ou hostil). Entretanto, o alvo está amedrontado demais para retaliar contra você — pelo menos a curto prazo.

Sucesso Como sucesso crítico, mas após o alvo ficar inamistoso, ele pode decidir agir contra você — por exemplo, reportando-o às autoridades ou auxiliando seus inimigos.

Falha O alvo não faz o que você diz e, se já não estivesse inamistoso ou hostil, ele fica inamistoso.

Falha Crítica O alvo se recusa a consentir, fica hostil se já não estivesse e não pode ser Coagido por você por pelo menos uma semana.

Introdução
Ancestralidades & Biografias
Classes
Perícias
Talentos
Equipamentos
Magias
Era dos Presságios Perdidos
Regras do Jogo
Mestrando
Tesouros & Manufatura
Apêndice

DESMORALIZAR ◆

AUDITIVO | CONCENTRAÇÃO | EMOÇÃO | MENTAL

Com um grito súbito, uma provocação oportuna ou uma crítica severa, você pode abalar a determinação de um inimigo. Escolha uma criatura a até 3 metros de você da qual esteja ciente. Faça um teste de Intimidação contra a CD de Vontade do alvo. Se o alvo não compreender o idioma que você está falando, se não estiver falando um idioma ou se ele não puder lhe ouvir, você sofre –4 de penalidade de circunstância no teste. Independentemente do resultado, o alvo fica temporariamente imune às suas tentativas de Desmoralizá-lo por 10 minutos.

Sucesso Crítico O alvo fica assustado 2.

Sucesso O alvo fica assustado 1.

Ladroagem (Des)

Você é treinado em um conjunto particular de perícias favorecidas por ladrões patifes.

EMPALMAR UM OBJETO ◆

MANUSEIO

Empalmar objeto pequeno desapossado sem ser percebido exige que você faça um único teste de Ladroagem contra as CDs de Percepção de todas as criaturas que estão atualmente lhe observando. Você pega o objeto independente de ser bem-sucedido ou não em ocultá-lo. Normalmente você pode Empalmar Objetos somente de Volume insignificante, embora o MJ possa determinar o contrário dependendo da situação.

Sucesso A criatura não percebe você Empalmando o Objeto.

Falha A criatura percebe você Empalmando o Objeto e o MJ determina a resposta da criatura a isso.

FURTAR ◆

MANUSEIO

Você tenta pegar um objeto pequeno de outra criatura sem ser percebido. Normalmente, você pode Furtar somente um objeto de Volume insignificante e falha automaticamente se a criatura que possuir o objeto estiver em combate ou em guarda.

Faça um teste de Ladroagem para determinar se obtém sucesso em Furtar o objeto. A CD para Furtar normalmente é a CD de Percepção da criatura portando o objeto. Isto assume que o objeto está sendo portado, mas não bem protegido (como uma algibeira cheia de moedas presa com folga ou um objeto dentro de uma algibeira dessas). Se o objeto estiver em um bolso ou protegido de forma similar, você sofre –5 de penalidade em seu teste de Ladroagem. O MJ pode aumentar a CD de seu teste se a natureza do objeto o tornar mais difícil de furtar (como um item muito pequeno em um saco grande, ou uma folha de pergaminho misturada a outros documentos).

Você também pode precisar comparar o resultado de seu teste de Ladroagem contra as CDs de Percepção de observadores diferentes da pessoa portando o objeto. O MJ pode diminuir as CDs de Percepção destes observadores se eles estiverem distraídos.

Sucesso Você furta o objeto sem o portador perceber, ou um observador não vê que você pega ou tenta pegar o item.

Falha O portador do item percebe sua tentativa antes de você conseguir pegar o objeto, ou um observador vê que você pega ou tenta pegar o item. O MJ determina a resposta de qualquer criatura que perceber seu roubo.

AÇÕES TREINADAS DE LADROAGEM

ABRIR UMA FECHADURA ◆◆

MANUSEIO

Requerimentos Você possui ferramentas de ladrão (página 290).

Abrir uma fechadura sem uma chave é muito similar a Desabilitar um Dispositivo, mas a CD do teste é determinada pela complexidade e construção da fechadura que estiver tentando abrir (fechaduras e suas CDs são encontradas na página 290). Fechaduras de qualidades superiores podem requerer vários sucessos para destrancar, já que, caso contrário até mesmo um ladrão incompetente poderia facilmente abrir a fechadura ao fazer o teste até rolar um 20 natural. Se você não possuir as ferramentas apropriadas, o MJ pode permitir o uso de ferramentas improvisadas, que são tratadas como ferramentas de má qualidade, dependendo das especificidades da fechadura.

Sucesso Crítico Você destranca a fechadura ou obtém dois sucessos em direção a abrir uma fechadura complexa. Você não deixa traços de sua interferência.

Sucesso Você destranca a fechadura ou obtém um sucesso em direção a abrir uma fechadura complexa.

Falha Crítica Você quebra suas ferramentas. Consertá-las requer usar Manufatura para Repará-los ou providenciar apetrechos de reposição (custando 3 pp; ou 3 po para ferramentas de ladrão infiltrador).

DESABILITAR UM DISPOSITIVO ◆◆

MANUSEIO

Requerimentos Alguns dispositivos exigem que você utilize ferramentas de ladrão (página 290) quando os estiver desabilitando.

Esta ação permite desarmar uma armadilha ou outro dispositivo complexo. Frequentemente, um dispositivo exige vários sucessos antes de ser desabilitado, dependendo de sua construção ou complexidade. Ferramentas de ladrão são úteis e às vezes requeridas para Desabilitar um Dispositivo, conforme determinado pelo MJ e às vezes um dispositivo requer uma proficiência de graduação em Ladroagem para desabilitá-lo.

O resultado de seu teste de Ladroagem determina quanto progresso você faz.

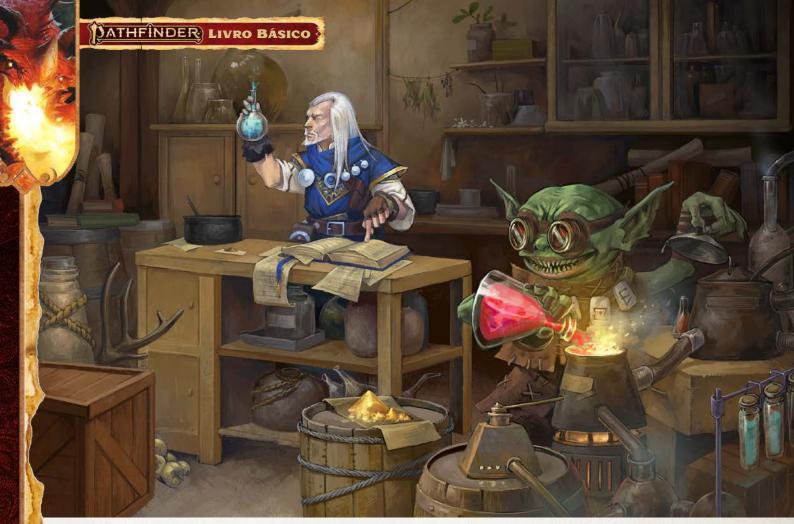
Sucesso Crítico Você desabilita o dispositivo ou obtém dois sucessos em direção a desabilitar um dispositivo complexo. Você não deixa traços de sua interferência e pode rearmar o dispositivo posteriormente se esse tipo de dispositivo puder ser rearmado.

Sucesso Você desabilita o dispositivo ou obtém um sucesso em direção a desabilitar um dispositivo complexo.

Falha Crítica Você aciona o dispositivo.

Manufatura (Int)

Você pode utilizar esta perícia para criar, compreender e reparar itens. Mesmo se for destreinado em Manufatura, você pode Recordar Conhecimento (página 238).

- **Recordar Conhecimento** sobre reações alquímicas, valor de itens, engenharia, materiais inusitados e criaturas alquímicas ou mecânicas. O MJ determina a quais criaturas isto se aplica, mas normalmente inclui constructos.

REPARAR

EXPLORAÇÃO | MANUSEIO

Requerimentos Você possui um kit de reparos (página 291).

Você gasta 10 minutos tentando consertar um item danificado, colocando o item sobre uma superfície estável e utilizando o kit de reparos com ambas as mãos. O MJ determina a CD, mas ela normalmente é a mesma CD para Reparar um determinado item que seria para Manufaturá-lo inicialmente. Você não pode Reparar um item destruído.

Sucesso Crítico Você restaura 10 Pontos de Vida ao item, mais 10 Pontos de Vida adicionais por graduação de proficiência que possuir em Manufatura (um total de 20 PV se for treinado, 30 PV se for especialista, 40 PV se for mestre ou 50 PV se for lendário).

Sucesso Você restaura 5 Pontos de Vida ao item, mais 5 Pontos de Vida adicionais por graduação de proficiência que possuir em Manufatura (um total de 10 PV se for treinado, 15 PV se for especialista, 20 PV se for mestre ou 25 PV se for lendário).

Falha Crítica Você causa 2d6 de dano ao item. Aplique a Dureza do item a este dano.

AÇÕES TREINADAS DE MANUFATURA

Você deve ser treinado em Manufatura para utilizá-la para Ganhar Proventos (página 237).

- **Ganhar Proventos** manufaturando bens para o mercado.

IDENTIFICAR ALQUIMIA

CONCENTRAÇÃO | EXPLORAÇÃO | SECRETO

Requerimentos Você possui ferramentas de alquimista (página 290).

Você pode identificar a natureza de um item alquímico com 10 minutos de testes utilizando ferramentas de alquimista. Se sua tentativa for interrompida, você deve começar novamente.

Sucesso Crítico Você identifica o item e os meios de ativá-lo.

Sucesso Você falha em identificar o item, mas pode tentar novamente.

Falha Crítica Você identifica o item erroneamente como outro item à escolha do MJ.

MANUFATURAR

MANUSEIO | RECESSO

Você pode criar um item a partir de matéria-prima. Você precisa do talento de perícia Manufatura Alquímica para criar itens alquímicos, do talento de perícia Manufatura Mágica para criar itens mágicos e do talento Manufatura de Arapuca para criar arapucas.

Para Manufaturar um item, você deve atender aos seguintes pré-requisitos:

- O item deve ser do seu nível ou inferior. Um item que não tenha um nível listado é um item de nível 0. Se o item for de 9º nível ou superior, você deve ser mestre em Manufatura, e se o item for de 16º nível ou superior, você deve ser lendário.
- Você possui a fórmula para o item; veja Obtendo Fórmulas, abaixo, para mais informações.
- Você possui um conjunto de ferramentas apropriadas e, em muitos casos, uma oficina. Por exemplo, você precisa de acesso a uma forja para forjar um escudo de metal.
- Você deve suprir matéria-prima o valor de pelo menos metade do Preço do item. Você sempre gasta pelo menos essa quantidade de matéria-prima quando obtiver sucesso

em Manufaturar. Se estiver em um assentamento, você normalmente pode gastar dinheiro para conseguir a quantidade de matéria-prima necessária, exceto no caso de materiais preciosos mais raros.

Você deve gastar 4 dias de trabalho, momento em que você faz um teste de Manufatura. O MJ determina a CD para Manufaturar o item baseado no nível e raridade dele, além de outras circunstâncias.

Se sua tentativa de criar o item for bem-sucedida, você gasta a matéria-prima que supriu. Você pode pagar a parte restante do Preço do item em materiais para completá-lo imediatamente ou pode gastar tempo de recesso adicional trabalhando nele. Para cada dia adicional que gastar, reduza o valor dos materiais necessários para completar o item. Esta quantidade é determinada utilizando a Tabela 4–2: Proventos Ganhos (página 236), baseado em sua graduação de proficiência em Manufatura e utilizando seu próprio nível em vez de um nível de tarefa. Após qualquer quantidade destes dias de recesso, você pode completar o item gastando o restante de materiais para completar o Preço do item. Se os dias de recesso que gastar forem interrompidos, você pode retornar depois para finalizar o item, continuando de onde parou. Um exemplo de Manufatura aparece no quadro ao lado.

Sucesso Crítico Sua tentativa é bem-sucedida. Cada dia adicional gasto Manufaturando reduz os materiais necessários para completar o item em uma quantidade baseada em seu nível + 1 e sua graduação de proficiência.

Sucesso Sua tentativa é bem-sucedida. Cada dia adicional gasto Manufaturando reduz os materiais necessários para completar o item em uma quantidade baseada em seu nível e sua graduação de proficiência.

Falha Você falha em completar o item. Você pode recuperar a matéria-prima que supriu em seu valor total. Se quiser tentar novamente, você deve recomeçar do zero.

Falha Crítica Você falha em completar o item. Você perde 10% da matéria-prima que supriu, mas pode recuperar o resto. Se quiser tentar novamente, você deve recomeçar do zero.

Consumíveis e Munição

Você pode Manufaturar itens com o traço consumível em lotes, fazendo até quatro do mesmo item de uma vez com um único teste. Isto requer que você inclua a matéria-prima para todos os itens no lote desde o início, e você deve completar o lote todo de uma vez. Você também Manufatura munição não-mágica em lotes, utilizando a quantidade listada na Tabela 6–8: Armas à Distância (normalmente 10 unidades).

Obtendo Fórmulas

Você pode obter acesso às fórmulas para todos os itens comuns do Capítulo 6: Equipamentos ao comprar um livro de manufatura básico (página 291). Vejas as regras na página 293 para informações sobre como adquirir outras fórmulas.

Medicina (Sab)

Você pode remendar ferimentos e ajudar pessoas a se recuperarem de doenças e venenos. Mesmo se for destreinado em Medicina, você pode Recordar Conhecimento (página 238).

- **Recordar Conhecimento** sobre doenças, ferimentos, venenos e outros padecimentos. Você pode usar isto para realizar exames forenses se gastar 10 minutos (ou mais, conforme determinado pelo MJ) procurando por evidências como padrões de ferimento. Isto é mais útil para determinar como um corpo foi ferido ou morto.

Exemplo de Manufatura

Ezren é um mago de 5º nível e especialista em Manufatura. Ele possui +13 de modificador em Manufatura e o talento Manufatura Mágica. Com 2 semanas de recesso pela frente, ele decide criar uma *runa impactante*, um item de 4º nível. O MJ secretamente determina a CD de 19.

O item possui um Preço de 65 po, portanto, Ezren prepara 32 po e 5 pp em matéria-prima. Ele possui outros 32 po e 5 pp de matéria-prima à mão. Após gastar 4 dias criando e recitando magias, ele rola um 12 em seu teste de Manufatura, para um resultado total de 25. Isso é um sucesso! Neste momento, Ezren pode gastar os 32 po e 5 pp adicionais de matéria-prima para completar o item imediatamente por 65 po.

Entretanto, Ezren tem mais 10 dias à disposição, ele decide gastar tempo adicional para completar o item. Por ser um personagem de 5º nível e especialista em Manufatura, ele reduz a quantidade que deve pagar em 1 po para cada dia gasto. Após gastar 10 dias trabalhando, ele reduz o custo para completar o item de 65 para 55 po. Ele gasta a parte remanescente do Preço do item em materiais, completa a *runa impactante* e segue para sua próxima aventura. (Ele poderia ter ficado em casa para continuar trabalhando na *runa impactante*, eventualmente reduzindo o Preço total do item para metade do pagamento, mas aventurar-se é muito mais lucrativo!)

Se o resultado do teste de Manufatura de Ezren fosse 29 ou maior, ele obteria um sucesso crítico. Nesse caso, ele reduziria a quantidade remanescente em 2 po por dia, reduzindo a quantidade necessária para completar o item após 10 dias adicionais de trabalho para 45 po.

Administrar Primeiros Socorros ◆◆

MANUSEIO

Requerimentos Você possui ferramentas de curandeiro (página 290).

Você presta primeiros socorros a uma criatura adjacente que está morrendo ou sangrando. Se uma criatura estiver morrendo e sangrando, escolha o que está tentando tratar antes de fazer a rolagem. Você pode Administrar Primeiros Socorros novamente para tentar remediar o outro efeito.

- **Estabilizar** Faça um teste de Medicina em uma criatura que esteja com 0 Pontos de Vida e tenha a condição morrendo. A CD é igual a 5 + a CD de rolagem de recuperação dessa criatura (normalmente 15 + o valor de morrendo dela).
- **Parar Sangramento** Faça um teste de Medicina em uma criatura que esteja sofrendo dano persistente de sangramento (página 452), dando a ela uma chance de realizar outro teste simples para remover o dano persistente. A CD normalmente é a CD do efeito que causou o sangramento.

Sucesso Se estiver tentando estabilizar, a criatura perde a condição morrendo (mas permanece inconsciente). Se estiver tentando parar sangramento, a criatura faz um teste simples para encerrar o sangramento.

ANIMAIS COMANDADOS

Dar comandos a um animal nem sempre é fácil. Um animal é uma criatura independente com Inteligência limitada. A maioria dos animais compreende somente as instruções mais simples, portanto, você pode ser capaz de instruir seu animal para se mover para um certo quadrado, mas não ditar um caminho específico para chegar até lá, ou comandá-lo para atacar uma certa criatura, mas não para fazer um ataque não-letal. O MJ decide as especificidades da ação que seu animal usa.

O animal faz o que você comandou assim que puder, normalmente como a primeira ação dele no turno. Se você o tiver comandado com sucesso várias vezes, ele segue a ordem em que você disse os comandos. Ele esquece todos os comandos além do que puder realizar no turno dele. Se várias pessoas comandarem o mesmo animal, o MJ determina como o animal reage. O MJ também pode tornar a CD maior se alguém já tiver tentado Comandar o Animal nessa rodada.

Falha Crítica Se estivesse tentando estabilizar, o valor de morrendo da criatura aumenta em 1. Se estivesse tentando parar sangramento, a criatura imediatamente sofre uma quantidade de dano igual ao dano persistente de sangramento dela.

AÇÕES TREINADAS DE MEDICINA

TRATAR DOENÇA

MANUSEIO | RECESSO

Requerimentos Você possui ferramentas de curandeiro (página 290).

Você passa pelo menos 8 horas cuidando de uma criatura adoecida. Faça um teste de Medicina contra a CD da doença. Após tentar Tratar Doença em uma criatura, você não pode fazê-lo novamente até o próximo salvamento dessa criatura contra a doença.

Sucesso Crítico Você concede à criatura +4 de bônus de circunstância na próxima jogada de salvamento contra a doença.

Sucesso Você concede à criatura +2 de bônus de circunstância na próxima jogada de salvamento contra a doença.

Falha Crítica Seus esforços fazem a criatura sofrer –2 de penalidade de circunstância na próxima jogada de salvamento dela contra a doença.

TRATAR FERIMENTOS

CURA | EXPLORAÇÃO | MANUSEIO

Requerimentos Você possui ferramentas de curandeiro (página 290).

Você passa 10 minutos tratando uma criatura viva ferida (você pode ser o alvo da ação, se quiser). O alvo fica temporariamente imune a ações de Tratar Ferimentos por 1 hora, mas este intervalo se sobrepõe com o tempo que você passa o tratando (portanto, um paciente pode ser tratado uma vez por hora, não uma vez a cada 70 minutos).

A CD do teste de Medicina normalmente é 15, embora o MJ possa ajustá-la baseado nas circunstâncias, como tratar um paciente sob uma tempestade, ou tratar ferimentos magicamente amaldiçoados. Se for especialista em Medicina, você pode escolher fazer um teste de CD 20 para aumentar a quantidade de Pontos de Vida recuperados em 10; se for mestre em Medicina, você pode escolher fazer um teste de CD 30 para aumentar a quantidade de Pontos de Vida recuperados em 30; e se for lendário em Medicina, pode escolher fazer um teste de CD 40 para aumentar a quantidade de Pontos de Vida recuperados em 50. O dano causado em uma falha crítica permanece o mesmo.

Se obtiver sucesso em seu teste, você pode continuar tratando o alvo para conceder cura adicional. Se tratá-lo por 1 hora completa, dobre os Pontos de Vida que ele recupera de Tratar Ferimentos.

O resultado de seu teste de Medicina determina quantos Pontos de Vida o alvo recupera.

Sucesso Crítico O alvo recupera 4d8 Pontos de Vida e a condição ferido dele é removida.

Sucesso O alvo recupera 2d8 Pontos de Vida e a condição ferido dele é removida.

Falha Crítica O alvo sofre 1d8 pontos de dano.

TRATAR VENENO ◆

MANUSEIO

Requerimentos Você possui ferramentas de curandeiro (página 290).

Você trata um paciente para impedir que um veneno se alastre. Faça um teste de Medicina contra a CD do veneno. Após tentar Trata Veneno em uma criatura, você não pode fazê-lo novamente até o próximo salvamento dessa criatura contra a doença.

Sucesso Crítico Você concede à criatura +4 de bônus de circunstância na próxima jogada de salvamento contra o veneno.

Sucesso Você concede à criatura +2 de bônus de circunstância na próxima jogada de salvamento contra o veneno.

Falha Crítica Seus esforços fazem a criatura sofrer –2 de penalidade de circunstância na próxima jogada de salvamento dela contra o veneno.

Natureza (Sab)

Você sabe muito sobre o mundo natural, além de comandar e treinar animais e bestas mágicas. Mesmo se for destreinado em Natureza, você pode Recordar Conhecimento (página 238).

- **Recordar Conhecimento** sobre fauna, flora, geografia, clima, o ambiente, criaturas de origem natural (como animais, bestas, fadas e plantas), Primeiro Mundo, os Planos Material e Elementais.

COMANDAR UM ANIMAL ◆

AUDITIVO | MANUSEIO

Você dá uma ordem a um animal. Faça um teste de Natureza contra a CD de Vontade do animal. O MJ pode ajustar a CD se o animal possuir uma atitude boa em relação a você, se você sugerir um curso de ação ao qual ele estava predisposto ou se você oferecer um petisco.

Você falha automaticamente se o animal estiver hostil ou inamistoso para você. Se o animal estiver prestativo para você, aumente seu grau de sucesso em um passo. Você pode ser capaz de Comandar um Animal mais facilmente com um talento como Cavalgar (página 259).

A maioria dos animais conhece as ações básicas Andar, Buscar, Golpear, Levantar e Saltar. Se um animal conhecer uma atividade, como o Galope de um cavalo, você pode Comandar um Animal a realizar a atividade, mas deve gastar tantas ações em Comandar Animal quanto a quantidade de ações necessárias para o animal realizar a atividade. Você também

pode gastar várias ações para Comandar um Animal para ele realizar essa quantidade de ações básicas no próximo turno dele; por exemplo, você poderia gastar 3 ações para Comandar um Animal para ele Andar três vezes ou para ele Andar duas vezes e depois Golpear.

Sucesso O animal obedece a seu comando no próximo turno dele.

Falha O animal hesita ou resiste, e não faz nada.

Falha Crítica O animal lhe desobedece ou entende errado, e faz alguma outra ação determinada pelo MJ.

Ações Treinadas de Natureza

Você deve ser treinado em Natureza para utilizá-la para as ações gerais de perícia a seguir (página 234).

- **Aprender uma Magia** da tradição primal.
- **Identificar Magia**, particularmente magia primal.

Ocultismo (Int)

Você conhece muito sobre filosofias antigas, saber esotérico, misticismo obscuro e criaturas sobrenaturais. Mesmo se for destreinado em Ocultismo, você pode Recordar Conhecimento (página 238).

- **Recordar Conhecimento** sobre mistérios antigos, filosofias obscuras, criaturas de significância ocultista (como aberrações, espíritos e limos) e dos Planos Astral, de Energia Positiva, de Energia Negativa, Etéreo e das Sombras.

Ações Treinadas de Ocultismo

Você deve ser treinado em Ocultismo para utilizá-la para as ações gerais de perícia a seguir (página 238).

- **Aprender uma Magia** da tradição ocultista.
- **Decifrar Escrita** em tópicos ocultistas, incluindo sistemas metafísicos complexos, princípios sincréticos, filosofias bizarras e divagações incoerentes.
- **Identificar Magia**, particularmente magia ocultista.

Performance (Car)

Você é competente em uma forma de performance, utilizando seus talentos para impressionar uma multidão ou ganhar a vida.

Competência Básica

Algumas performances requerem que você seja mais do que carismático e, se você não atender às demandas da forma da arte ou da audiência, o MJ pode aplicar uma penalidade baseado no atributo relevante. Por exemplo, se você estiver dançando e possuir um modificador de Destreza negativo, você pode sofrer uma penalidade em sua tentativa de dançar. Da mesma forma, se estiver discursando e possuir um modificador de Inteligência negativo, você terá que torcer para que seu Carisma bruto possa superar as penalidades de sua deficiência intelectual — ou pedir que alguém ajude a escrever seus discursos!

Traços de Performance

Quando usar uma ação que utiliza a perícia Performance, ela recebe um ou mais traços relevantes ao tipo de performance. O MJ pode mudar isto dependendo das circunstâncias, mas os traços mais comuns baseados em performance são listados abaixo.

Performance	Traços Adicionais
Atuação ou comédia	Auditivo, linguístico e visual
Canto ou oração	Auditivo e linguístico
Dança	Movimento e visual
Tocar um instrumento	Auditivo e manuseio

Performar ◆

CONCENTRAÇÃO

Quando fizer uma performance breve — uma canção, uma dança rápida ou algumas piadas — você usa a ação Performar. Esta ação é mais útil quando você quer provar sua capacidade ou impressionar alguém rapidamente. Performar raramente possui um impacto quando usada sozinha, mas pode influenciar as CDs de testes de Diplomacia subsequentes contra os observadores — ou até mesmo mudar suas atitudes — se o MJ considerar adequado.

Sucesso Crítico Sua performance impressiona os observadores e eles provavelmente compartilharão histórias de sua habilidade.

Sucesso Você se prova, e observadores apreciam a qualidade de sua performance.

Falha Sua performance passa despercebida.

Falha Crítica Você demonstra somente incompetência.

Exemplos de Tarefas de Performar

Destreinado audiência de plebeus
Treinado audiência de artesãos
Especialista audiência de mercadores ou baixa nobreza
Mestre audiência de alta nobreza ou baixa realeza
Lendário audiência de alta realeza ou seres de outros mundos

Ação Treinada de Performance

Você deve ser treinado em Performance para utilizá-la para Ganhar Proventos (página 236).

- **Ganhar Proventos** ao encenar uma performance.

Religião (Sab)

Os segredos de divindades, dogmas, fés e dos reinos de criaturas divinas sublimes e sinistras são conhecidos por você. Mesmo se for destreinado em Religião, você pode Recordar Conhecimento (página 238).

- **Recordar Conhecimento** sobre agentes divinos, os pontos mais aprazíveis da teologia, mitos obscuros a respeito de uma fé, criaturas de significância religiosa (como celestiais, ínferos e mortos-vivos), da Esfera Externa e dos Planos de Energia Positiva e Negativa.

Ações Treinadas de Religião

Você deve ser treinado em Religião para utilizá-la para as ações gerais de perícia a seguir (página 238).

- **Aprender uma Magia** da tradição divina.
- **Decifrar Escrita** de natureza religiosa, incluindo alegorias, homilias e provérbios.
- **Identificar Magia**, particularmente magia divina.

Saber (Int)

Você possui informações especializadas sobre um tópico estrito. Saber engloba muitas subcategorias. Você pode

ter Saber de Militarismo, Saber de Navegação, Saber de Vampiro ou qualquer subcategoria similar da perícia. Cada subcategoria conta como sua própria perícia, portanto, aplicar um incremento de perícia a Saber de Planos não aumentaria sua proficiência com Saber de Navegação, por exemplo.

Você recebe uma subcategoria específica da perícia Saber de sua biografia. O MJ determina quais outras categorias são permitidas como perícias de Saber, embora elas sempre sejam menos abrangentes do que quaisquer outras perícias que lhe permitem Recordar Conhecimento e nunca devam ser capazes de suplantar completamente a ação de Recordar Conhecimento de outra perícia. Por exemplo, Saber de Magia, não lhe possibilitaria recordar a mesma abrangência de conhecimento coberta por Arcanismo, Saber de Aventura não iria simplesmente lhe dar todas as informações que um aventureiro precisa e Saber de Planos não seria suficiente para lhe dar todas as informações sobre várias perícias e subcategorias como Saber do Paraíso.

Se você possuir várias subcategorias de Saber que poderia aplicar a um teste ou que iriam sobrepor-se com outra perícia nas circunstâncias, você pode usar a perícia com o melhor modificador ou a que preferir utilizar. Se houver qualquer dúvida se uma perícia de Saber se aplica a um tópico ou ação específica, o MJ decide se ela pode ou não ser utilizada.

Mesmo se for destreinado em Saber, você pode Recordar Conhecimento (página 238).

- **Recordar Conhecimento** sobre o assunto da subcategoria de sua perícia de Saber.

SUBCATEGORIAS COMUNS DE SABER

Você pode aprender qualquer perícia de Saber que seu MJ lhe der permissão para selecionar. A lista a seguir cobre uma ampla variedade de tópicos comuns de Saber apropriados para a maioria das campanhas. Biografias frequentemente lhe concedem um Saber desta lista.

- Saber Acadêmico
- Saber de Agricultura
- Saber de Arquitetura
- Saber de Artes
- Saber de Bibliotecas
- Saber de Caça
- Saber de Circo
- Saber de Contabilidade
- Saber de Curtume
- Saber de Engenharia
- Saber de Escotismo
- Saber de Escrita
- Saber de Estábulos
- Saber de Genealogia
- Saber de Gladiadores
- Saber de Guerra
- Saber de Guilda
- Saber de Heráldica
- Saber de Herbalismo
- Saber de Jogos
- Saber de Leis
- Saber de Mercadores
- Saber de Mineração
- Saber de Moagem
- Saber de Navegação
- Saber de Obstetrícia
- Saber de Pesca
- Saber de Teatro
- Saber de Trabalho
- Saber de Vidência
- Saber do Submundo
- Saber sobre um assentamento específico (Saber de Absalom, Saber de Magnimar e etc.)
- Saber de um tipo de comida ou bebida (Saber de Açougue, Saber de Álcool, Saber de Bolos, Saber de Chá, Saber de Culinária e etc.)
- Saber sobre uma criatura específica ou categoria estrita de criaturas (Saber de Demônios, Saber de Urso-Coruja, Saber de Vampiro e etc.)
- Saber sobre uma divindade específica (Saber de Abadar, Saber de Iomeade e etc.)
- Saber de um plano específico que não seja o Plano Material ou sobre o plano no qual o jogo está sendo ambientado se não for no plano Material (Saber de Abismo, Saber do Paraíso, Saber do Plano Astral e etc.)
- Saber sobre um terreno específico (Saber de Montanhas, Saber de Rios e etc.)

AÇÃO TREINADA DE SABER

Você deve ser treinado em Saber para utilizá-la para Ganhar Proventos (página 236).

- **Ganhar Proventos** ao utilizar seu conhecimento para exercer profissão.

Sobrevivência (Sab)

Você é apto a viver nos ermos, forrageando comida e montando abrigo, e com treinamento descobrir os segredos de rastrear e esconder sua trilha. Mesmo se for destreinado em Sobrevivência, você pode Subsistir (página 240).

- **Subsistir** nos ermos ao forragear comida e montar abrigo.

INTUIR DIREÇÃO

EXPLORAÇÃO | SECRETO

Usando as estrelas, a posição do sol, características da geografia e da flora ou o comportamento da fauna, você pode orientar-se nos ermos. Normalmente, você faz um teste de Sobrevivência apenas uma vez por dia, mas alguns ambientes ou mudanças podem exigir que você faça rolagens com maior frequência. O MJ determina a CD e quanto tempo esta atividade leva (normalmente apenas um minuto mais ou menos). Locais mais inusitados ou aqueles com os quais você não está familiarizado podem exigir que você tenha uma graduação de proficiência mínima para Intuir Direção. Sem uma bússola, você sofre –2 de penalidade de item em testes de Intuir Direção.

Sucesso Crítico Você obtém uma noção excelente de onde está. Se estiver em um ambiente com direções cardinais, você as sabe exatamente.

Sucesso Você obtém orientação o suficiente para evitar ficar completamente perdido. Se estiver em um ambiente com direções cardinais, você tem uma noção dessas direções.

Exemplos de Tarefas de Intuir Direção

Destreinado determinar uma direção cardinal usando o sol

Treinado encontrar um caminho coberto por vegetação em uma floresta

Especialista orientar-se em um labirinto de jardim
Mestre orientar-se em um labirinto bizantino ou deserto relativamente sem características
Lendário orientar-se em um reino dos sonhos em constante mudança

Ações Treinadas de Sobrevivência

Cobrir Rastros

CONCENTRAÇÃO | EXPLORAÇÃO | MOVIMENTO

Você cobre seus rastros, movendo-se até metade de sua Velocidade de viagem, utilizando as regras da página 479. Você não precisa fazer um teste de Sobrevivência para cobrir seus rastros, mas qualquer um o rastreando deve obter sucesso em um teste de Sobrevivência contra sua CD de Sobrevivência se ela for maior que a CD normal para Rastrear.

Em alguns casos, você pode Cobrir Rastros em um encontro. Neste caso, Cobrir Rastros é uma ação única e não possui o traço exploração.

Rastrear

CONCENTRAÇÃO | EXPLORAÇÃO | MOVIMENTO

Você segue rastros, movendo-se até metade de sua Velocidade de viagem, utilizando as regras da página 479. Após um teste bem-sucedido para Rastrear, você pode continuar seguindo os rastros à metade de sua Velocidade sem fazer testes adicionais por 1 hora. Em alguns casos, você pode Rastrear em um encontro. Neste caso, Rastrear é uma ação única e não possui o traço exploração, mas você pode precisar fazer rolagens com maior frequência se estiver em uma situação tensa. O MJ determina com qual frequência este teste deve ser realizado.

Você faz um teste de Sobrevivência quando começar a Rastrear, uma vez para cada hora em que continuar rastreando e a qualquer momento em que algo mudar a trilha significativamente. O MJ determina as CDs para esses testes, dependendo de quão recente a trilha é, do clima e do tipo de solo.

Sucesso Você encontra a trilha ou continua a seguir uma que você já esteja seguindo.
Falha Você perde a trilha, mas pode tentar novamente após 1 hora.
Falha Crítica Você perde a trilha e não pode tentar novamente por 24 horas.

Exemplos de Tarefas de Rastrear

Destreinado o caminho de um grande exército seguindo uma estrada
Treinado rastros relativamente recentes de um urso furioso por planícies
Especialista os rastros de uma pantera ligeira por uma selva, rastros após uma chuva
Mestre rastros após neve de inverno, rastros de um camundongo ou criatura menor, rastros deixados em superfícies que não marcam pegadas como rocha nua
Lendário rastros antigos pelas areias de um deserto ventoso, rastros após uma grande nevasca ou furacão

Sociedade (Int)

Você compreende os povos e sistemas que fazem a civilização existir e conhece os eventos históricos que tornaram as sociedades o que elas são hoje. Além disso, você pode usar esse conhecimento para navegar pelas complexidades físicas, societárias e econômicas de assentamentos. Mesmo se for destreinado em Sociedade, você pode Recordar Conhecimento (página 238).

- **Recordar Conhecimento** sobre história local, personalidades importantes, instituições legais, estrutura societária e culturas humanoides. O MJ pode permitir que Sociedade se aplique a outras criaturas que são elementos principais da sociedade em sua região, como a nobreza dracônica de um reino de humanos governados por dragões.
- **Subsistir** em um assentamento ao encontrar abrigo e surrupiando ou pedindo comida.

Ações Treinadas de Sociedade

Você deve ser treinado em Sociedade para utilizá-la para as ações gerais de perícia a seguir (página 234).

- **Decifrar Escrita** que seja uma mensagem codificada, texto escrito em uma forma arcaica ou incompleta ou, em alguns casos, texto em um idioma que você não conhece.

Criar Falsificação

RECESSO | SECRETO

Você cria um documento forjado, normalmente ao longo de um dia ou semana. Você deve ter o material de escrita apropriado para criar uma falsificação. Quando você Criar uma Falsificação, o MJ rola um teste secreto de Sociedade CD 20. Se obtiver sucesso, a falsificação é de qualidade boa o suficiente para que observadores passivos não possam perceber a fraude. Somente aqueles que examinarem cuidadosamente o documento e realizarem um teste de Percepção ou Sociedade contra sua CD de Sociedade pode fazê-lo.

Se a caligrafia do documento não precisar ser específica para uma pessoa, você precisa somente ter visto um documento similar antes, e recebe +4 de bônus de circunstância em seu teste, assim como em sua CD (o MJ determina o bônus). Para falsificar a caligrafia de uma pessoa específica, você precisa de um exemplo da caligrafia dessa pessoa.

Se o resultado de seu teste foi abaixo de 20, a falsificação possui alguns sinais óbvios de que é uma fraude, portanto, o MJ compara seu resultado com a CD de Percepção ou Sociedade (o que for maior) de cada observador passivo, usando os resultados de sucesso ou falha abaixo. Uma vez que o MJ tenha rolado seu teste para um documento, esse mesmo resultado é usado contra as CDs de todos os observadores passivos, não importa quantas criaturas observem esse documento passivamente.

Um observador que tiver sido enganado ao olhar de relance ainda pode escolher examinar os documentos minuciosamente para procurar por uma falsificação, utilizando técnicas diferentes e métodos de análise além dos elementos superficiais que você forjou com sucesso em seu teste original. Nesse caso, o observador pode fazer um teste de Percepção ou Sociedade contra sua CD de Sociedade (se obtiver sucesso, ele sabe que seu documento é uma falsificação).

Sucesso O observador não detecta a falsificação.
Falha O observador sabe que seu documento é uma falsificação.

Capítulo 5: Talentos

Todos os tipos de experiências e treinamentos podem moldar seu personagem além do que ele aprendeu evoluindo em sua classe. Habilidades que requerem um grau de treinamento, mas que podem ser aprendidas por qualquer um — não somente membros de determinadas ancestralidades ou classes — são chamadas de talentos gerais.

Para a maioria das classes, você recebe um talento geral quando alcança o 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes. Cada vez que receber um talento geral, você pode selecionar qualquer talento com o traço geral ao qual você satisfaça os pré-requisitos.

Talentos gerais também incluem uma subcategoria de talentos de perícia, que expande o que você pode realizar através de perícias. Estes talentos também possuem o traço perícia. A maioria dos personagens recebe talentos de perícia no 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes. Quando receber um talento de perícia, você deve selecionar um talento geral com o traço perícia; você não pode selecionar um talento geral que não tenha o traço perícia. O nível de um talento de perícia tipicamente é o nível mínimo no qual um personagem poderia atender a seu pré-requisito de proficiência.

Tabela 5-1: Talentos Gerais

Talentos Não Relacionados a Perícia	Nível	Pré-requisitos	Benefícios
Ancestralidade Adotada	1	–	Obtém acesso a talentos de outra ancestralidade
Bloqueio com Escudo	1	–	Apara um golpe com seu escudo
Cavalgar	1	–	Obtém sucesso automaticamente ao comandar sua montaria para se mover
Controlar a Respiração	1	–	Prende sua respiração por mais tempo e recebe benefícios contra ameaças inaladas
Duro de Matar	1	–	Morre em morrendo 5 (em vez de morrendo 4)
Iniciativa Incrível	1	–	+2 em rolagens de iniciativa
Passo Aprumado	1	Destreza 14	Dá um Passo em terreno difícil
Perspicácia Sagaz	1	–	Se torna especialista em um salvamento ou em Percepção
Proficiência com Armas	1	–	Se torna treinado em um tipo de arma
Proficiência com Armaduras	1	–	Se torna treinado em um tipo de armadura
Recuperação Rápida	1	Constituição 14	Recupera mais PV descansando e recupera-se rápido de doenças e venenos
Veloz	1	–	Aumenta sua Velocidade em 1,5 metros
Vitalidade	1	–	Aumenta seus PV máximos e reduz a CD de testes de recuperação
Exemplar Ancestral	3	–	Recebe um talento de ancestralidade de 1º nível
Improvisação Destreinada	3	–	Se torna mais habilidoso em usar perícias destreinadas
Procura Acelerada	7	Mestre em Percepção	Procura em áreas na metade do tempo
Investidura Incrível	11	Carisma 16	Investe em até 12 itens mágicos

Tabela 5-2: Talentos Gerais de Perícia

Talentos de Perícias Variadas	Nível	Pré-requisitos	Benefícios
Certeza	1	Treinado em pelo menos uma perícia	Obtém um resultado fixo em um teste de perícia
Conhecimento Duvidoso	1	Treinado em uma perícia com a ação Recordar Conhecimento	Obtem conhecimento errado e verdadeiro em uma falha
Enganar Item Mágico	1	Treinado em Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião	Ativa um item mágico que normalmente não poderia
Identificação Rápida	1	Treinado em Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião	Identifica Magia em 1 minuto ou menos
Reconhecer Magia	1	Treinado em Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião	Identifica uma magia como uma reação enquanto ela é conjurada
Treinamento em Perícia	1	Inteligência 12	Se torna treinado em uma perícia
Atalho Mágico	2	Treinado em Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião	Aprende magias rapidamente e com custo reduzido
Conhecimento Automático	2	Especialista em uma perícia com a ação Recordar Conhecimento	Recorda Conhecimento como uma ação livre uma vez por rodada
Reconhecimento Rápido	7	Mestre em Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião; Reconhecer Magia	Identifica magias como uma ação livre
Talentos de Acrobatismo	**Nível**	**Pré-requisitos**	**Benefícios**
Equilíbrio Estável	1	Treinado em Acrobatismo	Mantém seu equilíbrio em condições adversas
Espremer-se Rapidamente	1	Treinado em Acrobatismo	Move-se rapidamente enquanto se Espreme

Queda do Gato	1	Treinado em Acrobatismo	Trata quedas como mais curtas do que são
Rastejo Ligeiro	2	Especialista em Acrobatismo	Rasteja mais rápido
Levantar Rapidamente	7	Mestre em Acrobatismo	Fica de pé livremente sem acionar reações
Talentos de Arcanismo	**Nível**	**Pré-requisitos**	**Benefícios**
Sentido Arcano	1	Treinado em Arcanismo	Conjura detectar magia à vontade como uma magia arcana inata
Teoria Unificada	15	Lendário em Arcanismo	Utiliza Arcanismo para testes de todas as tradições
Talentos de Atletismo	**Nível**	**Pré-requisitos**	**Benefícios**
Carregador Robusto	1	Treinado em Atletismo	Aumenta seu limite de Volume em 2 pontos
Escalador de Combate	1	Treinado em Atletismo	Luta de forma mais eficaz enquanto Escala
Lutador Titânico	1	Treinado em Atletismo	Agarra, Desarma, Derruba ou Empurra criaturas maiores
Salto Rápido	1	Treinado em Atletismo	Salta em Altura ou à Distância como uma ação única
Saqueador Subaquático	1	Treinado em Atletismo	Luta de forma mais eficaz embaixo d'água
Salto Poderoso	2	Especialista em Atletismo	Salta mais alto e mais longe
Segurar-se Rapidamente	2	Especialista em Atletismo	Se ergue de beiradas rapidamente
Escalada Rápida	7	Mestre em Atletismo	Escala rapidamente
Natação Rápida	7	Mestre em Atletismo	Nada rapidamente
Salto na Parede	7	Mestre em Atletismo	Salta pelas paredes
Salto nas Nuvens	15	Lendário em Atletismo	Salta distâncias impossíveis
Talentos de Diplomacia	**Nível**	**Pré-requisitos**	**Benefícios**
Camarada	1	Treinado em Diplomacia	Obtém Informação rapidamente
Impressionar Grupo	1	Treinado em Diplomacia	Impressiona alvos múltiplos de uma vez
Pechinchador	1	Treinado em Diplomacia	Ganha Proventos ao procurar por pechinchas
Cumprimento Caloroso	2	Especialista em Diplomacia	Impressiona um alvo que acabou de conhecer
Pedido Desavergonhado	7	Mestre em Diplomacia	Faz Pedidos para outras pessoas com consequências mais brandas
Negociação Lendária	15	Lendário em Diplomacia	Negocia rapidamente com adversários
Talentos de Dissimulação	**Nível**	**Pré-requisitos**	**Benefícios**
Distração Prolongada	1	Treinado em Dissimulação	Permanece escondido após Criar uma Distração
Mente na Minha Cara	1	Treinado em Dissimulação	Utiliza Dissimulação para detectar mentiras
Mentiroso Charmoso	1	Treinado em Dissimulação	Aprimora a atitude de um alvo com suas mentiras
Confabulador	2	Especialista em Dissimulação	Reduz os bônus contra suas repetidas mentiras
Disfarce Rápido	2	Especialista em Dissimulação	Monta um disfarce em metade do tempo
Segredos Escorregadios	7	Mestre em Dissimulação	Evita que descubram sua verdadeira natureza
Talentos de Furtividade	**Nível**	**Pré-requisitos**	**Benefícios**
Contrabandista Experiente	1	Treinado em Furtividade	Oculta itens de forma mais eficaz contra observadores
Esgueirador de Terreno	1	Treinado em Furtividade	Se esgueira em certos terrenos sem fazer um teste
Aliados Quietos	2	Especialista em Furtividade	Rola um único teste de Furtividade quando se esgueira com aliados
Enganar Sentidos	7	Mestre em Furtividade	Toma precauções contra sentidos especiais
Esgueirar-se Rapidamente	7	Mestre em Furtividade	Se move à sua Velocidade total enquanto Esgueira
Esgueirador Lendário	15	Lendário em Furtividade, Esgueirar-se Rapidamente	Esconde e Esgueira sem cobertura ou sem estar ocultado
Talentos de Intimidação	**Nível**	**Pré-requisitos**	**Benefícios**
Coagir Grupo	1	Treinado em Intimidação	Coage vários alvos simultaneamente
Coerção Rápida	1	Treinado em Intimidação	Coage uma criatura rapidamente
Olhar Intimidante	1	Treinado em Intimidação	Desmoraliza uma criatura sem precisar falar
Coerção Duradoura	2	Especialista em Intimidação	Coage um alvo ajudá-lo por mais tempo
Intrepidez Intimidante	2	Força 16, Especialista em Intimidação	Recebe um bônus para Desmoralizar fisicamente
Brado de Batalha	7	Mestre em Intimidação	Desmoraliza adversários quando rola sua iniciativa
Retirada Aterrorizada	7	Mestre em Intimidação	Faz adversários Desmoralizados por você fugirem
Assustar Até a Morte	15	Lendário em Intimidação	Assuta tanto um alvo, que ele pode morrer
Talentos de Ladroagem	**Nível**	**Pré-requisitos**	**Benefícios**
Furto Súbito	1	Treinado em Ladroagem	Seus furtos são mais difíceis de perceber
Punga	1	Treinado em Ladroagem	Furta ou Empalma um Objeto de forma mais eficaz
Desarmamento Prudente	2	Especialista em Ladroagem	+2 na CA ou salvamentos contra dispositivos ou armadilhas que acionar enquanto os estiver desarmando

Destrancar Rapidamente	7	Mestre em Ladroagem	Abre uma Fechadura com 1 ação
Ladrão Lendário	15	Lendário em Ladroagem, Punga	Rouba o que normalmente seria impossível
Talentos de Manufatura	**Nível**	**Pré-requisitos**	**Benefícios**
Especialidade de Manufatura	1	Treinado em Manufatura	Recebe bônus para Manufaturar certos itens
Manufatura Alquímica	1	Treinado em Manufatura	Manufatura itens alquímicos
Manufatura de Arapuca	1	Treinado em Manufatura	Manufatura arapucas
Reparo Rápido	1	Treinado em Manufatura	Repara itens rapidamente
Manufatura Mágica	2	Especialista em Manufatura	Manufatura itens mágicos
Inventor	7	Mestre em Manufatura	Usa Manufatura para criar fórmulas de itens
Manufatura Impecável	7	Mestre em Manufatura, Especialidade de Manufatura	Manufatura itens de forma mais eficaz
Manufaturar Qualquer Coisa	15	Lendário em Manufatura	Ignora a maioria dos requerimentos para manufaturar
Talentos de Medicina	**Nível**	**Pré-requisitos**	**Benefícios**
Medicina de Batalha	1	Treinado em Medicina	Cura a si ou um aliado em batalha
Médico de Enfermaria	2	Especialista em Medicina	Trata vários pacientes de uma vez
Recuperação Contínua	2	Especialista em Medicina	Trata Ferimentos em um paciente com maior frequência
Recuperação Robusta	2	Especialista em Medicina	Benefícios melhores de Tratar Doença ou Tratar Veneno
Médico Lendário	15	Lendário em Medicina	Remove doenças ou a condição cego, condenado, drenado ou surdo
Talentos de Natureza	**Nível**	**Pré-requisitos**	**Benefícios**
Medicina Natural	1	Treinado em Natureza	Utiliza Natureza para Tratar Ferimentos
Treinar Animal	1	Treinado em Natureza	Ensina um truque para um animal
Elo com Animal	2	Especialista em Natureza	Um animal se torna permanentemente prestativo
Talentos de Ocultismo	**Nível**	**Pré-requisitos**	**Benefícios**
Identificar Estranhezas	1	Treinado em Ocultismo	+2 em testes de Ocultismo para Identificar Magia com certos traços
Magia Bizarra	7	Mestre em Ocultismo	Sua magia se torna mais difícil de identificar
Talentos de Performance	**Nível**	**Pré-requisitos**	**Benefícios**
Artista Virtuoso	1	Treinado em Performance	+1 com um certo tipo de performance
Performance Fascinante	1	Treinado em Performance	Performa para fascinar observadores
Performance Impressionante	1	Treinado em Performance	Impressiona com Performance
Artista Lendário	15	Lendário em Performance, Artista Virtuoso	Obtém reconhecimento por sua Performance
Talentos de Religião	**Nível**	**Pré-requisitos**	**Benefícios**
Estudante do Cânone	1	Treinado em Religião	Reconhece melhor os princípios de sua fé ou filosofia
Orientação Divina	15	Lendário em Religião	Encontra orientação nas escritas de sua fé
Talentos de Perícias de Saber	**Nível**	**Pré-requisitos**	**Benefícios**
Profissional Experiente	1	Treinado em Saber	Impede falhas críticas quando Ganhar Proventos
Saber Adicional	1	Treinado em Saber	Se torna treinado em outra subcategoria de Saber
Saber Inconfundível	2	Especialista em Saber	Recorda Conhecimento sobre seu Saber de forma mais eficaz
Profissional Lendário	15	Lendário em Saber	Obtém reconhecimento por seu Saber
Talentos de Sobrevivência	**Nível**	**Pré-requisitos**	**Benefícios**
Especialidade em Terreno	1	Treinado em Sobrevivência	+1 em testes de Sobrevivência em certos terrenos
Forrageador	1	Treinado em Sobrevivência	Forrageia por suprimentos para várias criaturas
Procurar Vida Selvagem	1	Treinado em Sobrevivência	Identifica criaturas próximas através de pistas e sinais
Rastreador Experiente	1	Treinado em Sobrevivência	Rastreia à sua Velocidade total com –5 de penalidade
Sobrevivência Planar	7	Mestre em Sobrevivência	Utiliza Sobrevivência para Subsistir em planos diferentes
Sobrevivente Lendário	15	Lendário em Sobrevivência	Sobrevive a condições extremas
Talentos de Sociedade	**Nível**	**Pré-requisitos**	**Benefícios**
Gracejos da Corte	1	Treinado em Sociedade	Utiliza Sociedade para se relacionar na sociedade nobre
Ler Lábios	1	Treinado em Sociedade	Lê os lábios de pessoas que pode ver
Língua de Sinais	1	Treinado em Sociedade	Aprende língua de sinais
Manha das Ruas	1	Treinado em Sociedade	Utiliza Sociedade para Obter Informação e Recordar Conhecimento
Poliglota	1	Treinado em Sociedade	Aprende dois idiomas novos
Conexões	2	Especialista em Sociedade, Gracejos da Corte	Utiliza suas conexões para conseguir favores e reuniões
Descodificador Lendário	15	Lendário em Sociedade	Decifra Escrita mais rapidamente utilizando Sociedade
Linguista Lendário	15	Lendário em Sociedade, Poliglota	Cria idiomas de contato para se comunicar

ALIADOS QUIETOS — TALENTO 2

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Furtividade

Você é habilidoso em se mover com um grupo. Quando estiver Evitando Ser Percebido e seus aliados Seguirem o Especialista, você e esses aliados podem rolar um único teste de Furtividade, usando o menor modificador, em vez de rolar separadamente. Isto não se aplica a rolagens de iniciativa.

ANCESTRALIDADE ADOTADA — TALENTO 1

GERAL

Você é completamente imerso na cultura e tradições de outra ancestralidade, seja por ter nascido nela, obtido isso através de um rito de passagem ou se vinculado através de uma grande amizade ou romance. Escolha uma ancestralidade comum. Você pode selecionar os talentos de ancestralidade da ancestralidade que escolheu com este talento além dos talentos de sua própria ancestralidade, desde que os talentos de ancestralidade não exijam quaisquer características fisiológica que você não possua, conforme determinado pelo MJ.

ARTISTA LENDÁRIO — TALENTO 15

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos lendário em Performance, Artista Virtuoso

Sua fama se espalhou pelas terras. PdMs que obtiver sucesso em um teste de Sociedade CD 10 para Recordar Conhecimento já ouviram falar de você e normalmente possuem uma atitude em relação a você um passo melhor do que o normal, dependendo de sua reputação e da disposição do PdM. Por exemplo, se você for reconhecido por crueldade e comportamento exigente, criaturas podem ser intimidadas por você, em vez de amistosas a você. Quando Ganhar Provento com Performance, você atrai audiência de nível superior à que o local permitiria, já que audiências se deslocam para lhe assistir. Por exemplo, governantes e anjos podem viajar para sua pequena torre na mata para ouvi-lo tocando. Tipicamente, isto aumenta as audiências disponíveis em 2 níveis ou mais, determinado pelo MJ.

ARTISTA VIRTUOSO — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Performance

Você possui talento excepcional com um tipo de performance. Você recebe +1 de bônus de circunstância quando realizar um determinado tipo de performance. Se for mestre em Performance, este bônus aumenta para +2. Selecione uma das especialidades a seguir e aplique o bônus quando realizar testes de Performance desse tipo. Se não for claro quando uma especialidade se aplica, o MJ decide.

Especialidade	Exemplo
Atuação	Drama, marionetes, pantomima
Canto	Balada, cântico, melodia, rimas
Comédia	Bobice, contar piadas, limeriques
Cordas	Alaúde, harpa, viola, violino
Dança	Balé, huara, hig, macru
Oratória	Épico, narrativa, ode, poesia
Percussão	Carrilhão, gongo, tambor, xilofone
Sopro	Flauta, flauta doce, gaita de fole, trombeta
Teclados	Cravo, órgão, piano

ASSUSTAR ATÉ A MORTE ◆ — TALENTO 15

EMOÇÃO | GERAL | INCAPACITAÇÃO | MEDO | MORTE | PERÍCIA

Pré-requisitos lendário em Intimidação

Você pode assustar tanto seus adversários, que eles podem até morrer. Faça um teste de Intimidação contra a CD de Vontade de uma criatura viva a até 9 metros que você é capaz de sentir ou observar e que pode lhe sentir ou observar. Se o alvo não puder ouvi-lo ou não compreender o idioma que você está falando, você sofre –4 de penalidade de circunstância. A criatura fica temporariamente imune por 1 minuto.

Sucesso Crítico O alvo deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude contra sua CD de Intimidação ou morre. Se o alvo obtiver sucesso no salvamento dele, ele fica assustado 2 e fugindo por 1 rodada; ela não sofre efeito em um sucesso crítico.

Sucesso O alvo fica assustado 2.

Falha O alvo fica assustado 1.

Falha Crítica O alvo não é afetado.

ATALHO MÁGICO — TALENTO 2

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião

Você tem facilidade em aprender magias. Se for especialista na tradição associada à perícia, você leva 10 minutos por nível de magia para aprender uma magia dessa tradição em vez de 1 hora por nível de magia. Se falhar em aprender a magia, você pode tentar novamente após 1 semana ou após ganhar um nível, o que ocorrer primeiro. Se for mestre na tradição associada à perícia, aprender a magia leva 5 minutos por nível de magia e, se for lendário, leva 1 minuto por nível de magia. Você pode usar recesso para aprender e escrever novas magias. Isto funciona como se estivesse usando Ganhar Provento com a perícia associada à tradição, mas em vez de ganhar dinheiro, você escolhe uma magia disponível para aprender e ganha um desconto em aprendê-la, aprendendo essa magia gratuitamente se seu ganho de proventos igualar ou exceder o custo dela.

BLOQUEIO COM ESCUDO ⮌ — TALENTO 1

GERAL

Acionamento Enquanto possuir seu escudo erguido, você sofreria dano de um ataque físico.

Você posiciona seu escudo no lugar para evitar um golpe. Seu escudo o impede de sofrer uma quantidade de dano igual à dureza do escudo. Você e o escudo sofrem qualquer dano remanescente (ambos sofrem o mesmo dano), possivelmente quebrando ou destruindo o escudo.

BRADO DE BATALHA — TALENTO 7

GERAL | PERÍCIA

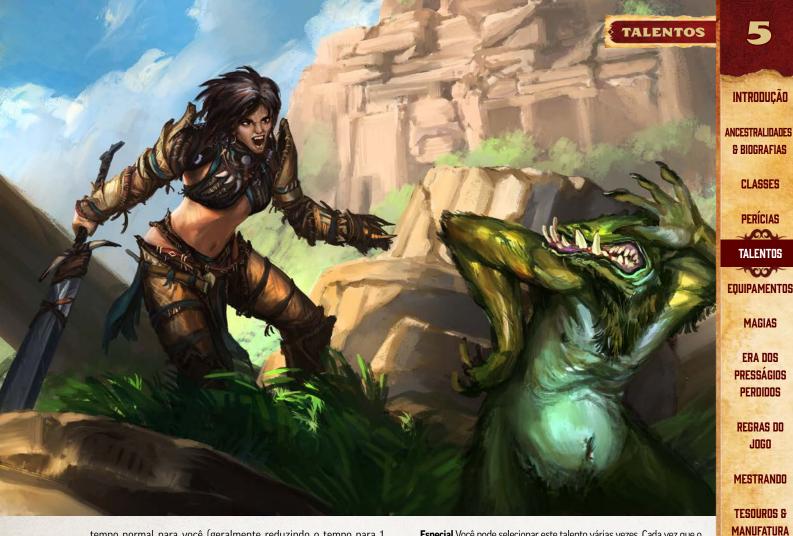
Pré-requisitos mestre em Intimidação

Quando rolar iniciativa, você pode gritar um poderoso brado de batalha e Desmoralizar um adversário observado como uma ação livre. Se for lendário em Intimidação, você pode usar uma reação para Desmoralizar seu adversário quando obtiver sucesso crítico em uma rolagem de ataque.

CAMARADA — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Diplomacia

Você é habilidoso em descobrir informações através de conversa. A atividade de exploração Obter Informação leva metade do

tempo normal para você (geralmente reduzindo o tempo para 1 hora). Se for mestre em Diplomacia e decidir Obter Informação na velocidade normal, quando o fizer e rolar uma falha crítica, trate o resultado como uma falha. Contudo, ainda não há garantia de que um rumor que você descubra com Obter Informação seja preciso.

CARREGADOR ROBUSTO — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Atletismo

Você pode carregar mais do que sua estrutura implica. Aumente seus limites de Volume máximo e sobrecarregado em 2 pontos.

CAVALGAR — TALENTO 1

GERAL

Quando Comandar um Animal em que estiver montado a realizar uma ação de movimento (como Andar), você obtém sucesso automaticamente em vez de precisar fazer um teste. Qualquer animal em que você estiver montado age em seu turno, como um lacaio. Se você Montar um animal no meio de um encontro, ele pula o próximo turno dele e age somente em seu próximo turno. A página 250 possui mais informações sobre Comandar um Animal.

CERTEZA — TALENTO 1

FORTUNA | GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em pelo menos uma perícia

Mesmo nas piores circunstâncias, você pode realizar tarefas básicas. Escolha uma perícia na qual é treinado. Você pode abrir mão de rolar um teste de perícia para essa perícia e em vez disso obter um resultado de 10 + seu bônus de proficiência (não aplique quaisquer outros bônus, penalidades ou modificadores).

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, escolha uma perícia diferente e receba os benefícios para essa perícia.

COAGIR GRUPO — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Intimidação

Quando Coagir, você pode comparar o resultado de seu teste de Intimidação às CDs de Vontade de dois alvos em vez de um. É possível obter um grau de sucesso diferente para cada alvo. A quantidade de alvos que você pode Coagir em uma única ação aumenta para quatro se for especialista, 10 se for mestre e 25 se for lendário.

COERÇÃO DURADOURA — TALENTO 2

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Intimidação

Quando obtiver sucesso em Coagir alguém, o tempo máximo que ele consente aumenta para uma semana, ainda determinado pelo MJ. Se for lendário, o máximo aumenta para um mês.

COERÇÃO RÁPIDA — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Intimidação

Você pode ameaçar os outros com poucas implicações. Você pode Coagir uma criatura após 1 rodada de conversa em vez de 1 minuto, Você ainda não pode Coagir uma criatura no meio do combate, ou sem engajar em uma conversa.

CONEXÕES — TALENTO 2

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Sociedade, Gracejo

Você possui conexões sociais que pode usar para trocar favores ou encontrar pessoas importantes. Quando estiver em uma área com conexões (tipicamente um assentamento onde você passou tempo em recesso formando conexões, ou possivelmente outra área na mesma nação), você pode realizar um teste de Sociedade para arranjar um encontro com uma figura política importante ou pedir por um favor em troca de um favor posterior à escolha de seu contato. O MJ decide a CD baseado na dificuldade do favor e da proeminência da figura.

CONFABULADOR TALENTO 2

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Dissimulação

Mesmo quando pego em suas inverdades, você joga mentira após mentira. Reduza o bônus de circunstância que um alvo recebe por suas tentativas prévias de Criar uma Distração ou Mentir de +4 para +2. Se for mestre em Dissimulação, reduza o bônus para +1 e, se for lendário em Dissimulação, seus alvos não recebem quaisquer bônus destes.

CONHECIMENTO AUTOMÁTICO TALENTO 2

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em uma perícia com a ação Recordar Conhecimento, Certeza nessa perícia

Você conhece fatos básicos prontamente. Escolha uma perícia na qual seja especialista que tenha a ação Recordar Conhecimento e para a qual você possui o talento Certeza. Você pode usar a ação Recordar Conhecimento com essa perícia como uma ação livre uma vez por rodada. Se o fizer, você deve usar Certeza no teste de perícia.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, escolha uma perícia diferente. Você pode usar Conhecimento Automático com quaisquer perícias que tiver escolhido, mas ainda pode usar Conhecimento Automático somente uma vez por rodada.

CONHECIMENTO DUVIDOSO TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em uma perícia com a ação Recordar Conhecimento

Você é um tesouro de informação, mas nem toda ela vem de fontes confiáveis. Quando falhar em Recordar Conhecimento usando qualquer perícia, você aprende um pouco de conhecimento verdadeiro e um pouco de conhecimento errôneo, mas você não tem qualquer forma de diferenciar qual é qual.

CONTRABANDISTA EXPERIENTE TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Furtividade

Você frequentemente contrabandeia coisas pelas autoridades. Quando o MJ rolar seu teste de Furtividade para ver se um observador passivo percebe um item pequeno que você tenha ocultado, o MJ usa o número rolado ou 10 — o que for maior — como resultado de sua rolagem de dado, adicionando-o ao seu modificador de Furtividade para determinar o resultado de seu teste de Furtividade. Se você for mestre em Furtividade, o MJ usa o número rolado ou 15 e, se for lendário em Furtividade, você automaticamente obtém sucesso em esconder um item pequeno ocultado de observadores passivos. Isto não fornece benefícios quando uma criatura faz um teste de Percepção enquanto procura ativamente em você para encontrar itens escondidos. Devido à sua perícia em contrabando, você tem mais facilidade em encontrar trabalhos de contrabando mais lucrativos quando usar Saber de Submundo para Ganhar Proventos.

CONTROLAR A RESPIRAÇÃO TALENTO 1

GERAL

Você possui um controle incrível sobre sua respiração, o que lhe concede vantagens quando o ar é perigoso ou escasso. Você pode prender sua respiração por 25 vezes o usual antes de sufocar. Você recebe +1 de bônus de circunstância em jogadas de salvamento contra ameaçadas inaladas, como venenos inalados, e se rolar um sucesso numa jogada de salvamento dessas, trate o resultado como um sucesso crítico.

CUMPRIMENTO CALOROSO TALENTO 2

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Diplomacia

A primeira impressão é seu ponto forte. Quando encontrar alguém em uma situação casual ou social, você pode imediatamente fazer um teste de Diplomacia para Impressionar essa criatura em vez de precisar conversar por 1 minuto. Você sofre –5 de penalidade no teste. Se falhar ou falhar criticamente, você pode engajar em 1 minuto de conversa e fazer um novo teste ao final desse período em vez de aceitar o resultado da falha ou falha crítica.

DESARMAMENTO PRUDENTE TALENTO 2

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Ladroagem

Se acionar um dispositivo ou ativar uma armadilha enquanto a estiver desarmando, você recebe +2 de bônus de circunstância na CA ou jogada de salvamento contra o dispositivo ou armadilha. Isto se aplica somente para ataques ou efeitos acionados por sua tentativa falha, não para rolagens posteriores, tal como ataques adicionais de uma armadilha complexa.

DESCODIFICADOR LENDÁRIO TALENTO 15

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos lendário em Sociedade

Sua competência com idiomas e códigos é tão grande que você pode decifrar informações com pouco mais do que uma leitura rápida de um texto. Você pode Decifrar Escrita utilizando Sociedade enquanto lê em velocidade normal. Se desacelerar e gastar a quantidade de tempo total normalmente necessária e rolar um sucesso, trate o resultado como um sucesso crítico; se você obtiver um sucesso crítico enquanto gasta a quantidade normal de tempo, você obtém uma compreensão quase palavra por palavra do documento.

DESTRANCAR RAPIDAMENTE TALENTO 7

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos mestre em Ladroagem

Você pode Abrir uma Fechadura usando 1 ação em vez de 2.

DISFARCE RÁPIDO TALENTO 2

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Dissimulação

Você pode montar um Disfarce na metade do tempo normal (geralmente 5 minutos). Se for mestre em Dissimulação, leva-se um décimo do tempo normal (normalmente 1 minuto). Se for lendário, você pode criar um disfarce completo e Personificar como uma atividade de 3 ações.

DISTRAÇÃO PROLONGADA — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Dissimulação

Quando obtiver um sucesso crítico para Criar uma Distração, você permanece escondido após o final de seu turno. Este efeito dura por uma quantidade de tempo que depende da distração e situação, conforme determinado pelo MJ (mínimo 1 rodada adicional).

DURO DE MATAR — TALENTO 1

GERAL

Você é mais difícil de ser morto do que a maioria. Você morre pela condição morrendo somente em morrendo 5, em vez de morrendo 4.

ELO COM ANIMAL — TALENTO 2

GERAL | PERÍCIA | RECESSO

Pré-requisitos especialista em Natureza

Você forja fortes conexões com um animal. Você pode gastar 7 dias de recesso tentando ligar-se a um animal normal (não um companheiro ou outro animal especial). Após esta duração, faça um teste de Natureza CD 20. Se bem-sucedido, você cria um elo com o animal. O animal fica permanentemente prestativo para você, a menos que você faça algo notório para quebrar o elo. Um animal prestativo é mais fácil de direcionar, conforme descrito sob Comandar um Animal na página 250.

Criar um elo com um novo animal encerra qualquer elo prévio que você possuir. Você não pode ter um elo com animal e um companheiro animal (embora possa ter um elo com animal e um familiar).

ENGANAR ITEM MÁGICO ◆ — TALENTO 1

GERAL | MANUSEIO | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião

Você examina um item mágico que normalmente não poderia usar em um esforço para enganá-lo e ativá-lo temporariamente. Por exemplo, isto pode permitir um guerreiro conjurar uma magia de uma varinha ou permitir um mago a conjurar uma magia que não está na lista arcana usando um pergaminho. Você deve saber o que ativar o item faz, caso contrário é incapaz de enganá-lo.

Faça um teste utilizando a perícia condizente com a tradição do item mágico ou condizendo com a tradição que possui a magia em sua lista se estiver tentando conjurar uma magia do item. As perícias relevantes são Arcanismo para magia arcana, Natureza para magia primal, Ocultismo para magia ocultista, Religião para magia divina ou qualquer uma das quatro perícias para um item que tenha o traço mágico, mas não um traço de tradição. O MJ determina a CD baseado no nível do item (possivelmente ajustada dependendo do item ou situação).

Se você ativar um item mágico que requer uma rolagem de ataque de magia ou CD de magia e não possuir a habilidade de conjurar magias da tradição relevante, utilize seu nível como bônus de proficiência e o maior de seus modificadores entre Inteligência, Sabedoria ou Carisma. Se for mestre na perícia apropriada para a tradição do item, em vez disso use o bônus de proficiência treinado e, se for lendário, use o bônus de proficiência de especialista.

Sucesso Pelo resto de seu turno atual, você pode gastar ações para ativar o item como se pudesse fazê-lo normalmente.

Falha Você não pode usar o item ou tentar enganá-lo novamente neste turno, mas pode tentar novamente em turnos subsequentes.

Falha Crítica Você não pode usar o item e não pode tentar enganá-lo novamente até suas próximas preparações diárias.

ENGANAR SENTIDOS — TALENTO 7

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos mestre em Furtividade

Você é perito em enganar os sentidos especiais de criaturas e cauteloso o suficiente para salvaguardar-se contra eles a todo tempo. Sempre que usar as ações Esconder, Esgueirar ou Evitar Ser Percebido, você sempre é considerado como tomando precauções contra sentidos especiais (veja o quadro Detectando com Outros Sentidos, na página 465).

EQUILÍBRIO ESTÁVEL — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Acrobatismo

Você é capaz de manter seu equilíbrio facilmente, mesmo em condições adversas. Sempre que rolar um sucesso usando a ação Equilibrar, trate o resultado como um sucesso crítico. Você não fica desprevenido enquanto tentar se Equilibrar em superfícies estreitas e solo irregular. Graças ao seu equilíbrio incrível, você pode utilizar Acrobatismo em vez de Reflexos para Segurar numa Beirada.

ESCALADA RÁPIDA — TALENTO 7

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos mestre em Atletismo

Quando Escalar, você se move 1,5 metros a mais em um sucesso e 3 metros a mais em um sucesso crítico, até o máximo de sua Velocidade.

Se for lendário em Atletismo, você recebe uma Velocidade de escalada igual à sua Velocidade.

ESCALADOR DE COMBATE — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Atletismo

Suas técnicas permitem que você lute enquanto escala. Você não fica desprevenido enquanto Escalar e pode Escalar com uma mão ocupada. Você ainda deve usar outra mão e ambas as pernas para Escalar.

ESGUEIRADOR LENDÁRIO — TALENTO 15

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos lendário em Furtividade, Esgueirada Rápida

Você sempre está se esgueirando a menos que escolha ser visto, mesmo quando não houver onde se esconder. Você pode Esconder-se e Esgueirar mesmo sem cobertura ou sem estar ocultado. Quando empregar uma tática de exploração diferente de Evitar Ser Percebido, você também recebe os benefícios de Evitar Ser Percebido a menos que escolha não o fazer. Veja a página 479 para mais informações sobre táticas de exploração.

ESGUEIRADOR DE TERRENO — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Furtividade

Selecione um tipo de terreno difícil da lista a seguir: detritos, matagal ou neve. Enquanto estiver indetectado por todos não-aliados nesse tipo de terreno, você pode Esgueirar sem fazer um teste de Furtividade desde que não se mova mais do que 1,5 metros não se aproxime a 3 metros ou menos de um inimigo a qualquer momento durante seu movimento. Isto permite que você se aproxime automaticamente de criaturas a até 4,5 metros

enquanto Evitar Ser Percebido durante exploração desde que elas não estejam ativamente Procurando ou em guarda.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você deve escolher um tipo de terreno diferente.

ESGUEIRAR-SE RAPIDAMENTE — TALENTO 7

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos mestre em Furtividade

Você pode mover-se sua Velocidade total quando Esgueirar. Você pode usar Esgueirar-se Rapidamente enquanto Escalar, Escavar, Nadar ou Voar em vez de Andar se tiver o tipo de movimento correspondente.

ESPECIALIDADE DE MANUFATURA — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Manufatura

Seu treinamento focou em Manufaturar um tipo particular de item. Selecione uma das especialidades listadas na tabela abaixo; você recebe +1 de bônus de circunstância em testes de Manufatura para Manufaturar itens desse tipo. Se for mestre em Manufatura, este bônus aumenta para +2. Se não for claro quando uma especialidade se aplica, o MJ decide. Algumas especialidades podem se aplicar apenas parcialmente. Por exemplo, se estiver criando uma maça-estrela e possuir especialidade em carpintaria, o MJ pode lhe dar metade de seu bônus devido ao item requerer carpintaria e ferraria.

Especialidade	Itens Aplicáveis
Alfaiataria	Roupas
Alquimia*	Itens alquímicos como elixires
Alvenaria	Bens de pedra e estrutura
Arte	Artes finas, incluindo joalheria
Carpintaria	Bens de madeira e estruturas
Carpintaria naval	Navios e barcos
Curtume	Bens de couro, incluindo armaduras de couro
Encadernação	Livros e artigos
Ferraria	Bens metálicos duráveis, incluindo armaduras de metal
Olaria	Bens de cerâmica
Tecelagem	Tecidos, cestos e tapetes
Vidraçaria	Vidro, incluindo vitrais e janelas

* Você deve possuir o talento de perícia Manufatura Alquímica para Manufaturar itens alquímicos.

ESPECIALIDADE EM TERRENO — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Sobrevivência

Sua experiência em viajar por um determinado tipo de terreno lhe torna supremamente confiante ao fazê-lo. Você recebe +1 de bônus de circunstância em testes de Sobrevivência em um dos tipos de terreno a seguir, escolhido quando selecionar este talento: aquático, ártico, céu, deserto, floresta, montanha, pântano, planície ou subterrâneo.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você deve escolher um tipo de terreno diferente.

ESPREMER-SE RAPIDAMENTE — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Acrobatismo

Você se Espreme 1,5 metros por rodada (3 metros em um sucesso crítico). Se for lendário em Acrobatismo, você se Espreme à Velocidade total.

ESTUDANTE DO CÂNONE — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Religião

Você pesquisou muitas fés, suficiente para reconhecer noções sobre elas que são improváveis de serem verdades. Se rolar uma falha crítica em um teste de Religião para Decifrar uma Escrita de natureza religiosa ou para Recordar Conhecimento sobre os princípios de fés, trate o resultado como uma falha. Quando tentar Recordar Conhecimento sobre os princípios de sua própria fé, se rola ruma falha crítica, trate o resultado como uma falha e, se rolar um sucesso, trate o resultado como um sucesso crítico.

EXEMPLAR ANCESTRAL — TALENTO 3

GERAL

Através de instinto, estudo ou magia, você sente uma conexão mais profunda com sua ancestralidade. Você recebe um talento de ancestralidade de 1º nível.

FORRAGEADOR — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Sobrevivência

Enquanto utilizar Sobrevivência para Subsistir, se rolar qualquer resultado pior que um sucesso, você obtém um sucesso. Em um sucesso, você pode fornecer subsistência para você e quatro criaturas adicionais e, em um sucesso crítico, você pode cuidar do dobro de criaturas que poderia em um sucesso.

Cada vez que sua graduação de proficiência em Sobrevivência aumentar, dobre a quantidade de criaturas adicionais que você pode cuidar em um sucesso (para oito se for especialista, 16 se for mestre ou 32 se for lendário). Você pode escolher cuidar de metade da quantidade de criaturas adicionais e fornecer vida confortável em vez de subsistência.

Várias criaturas menores ou criaturas com apetites significativamente menores do que um humano são contadas como uma única criatura para este talento, e criaturas maiores ou com apetites maiores contam como várias criaturas. O MJ determina quanto uma criatura não-humana precisa comer.

FURTO SÚBITO — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Ladroagem

Quando obtiver sucesso em Furtar algo, observadores (criaturas diferentes da criatura que você está furtando) sofrem –2 de penalidade de circunstância em suas CDs de Percepção para detectar seu furto. Adicionalmente, se Criar uma Distração utilizando Dissimulação antes de Empalmar um Objeto ou Furtar, usar uma ação para Empalmar um Objeto ou Furtar não encerra sua condição indetectado.

GRACEJOS DA CORTE — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Sociedade

Você foi criado entre a nobreza ou aprendeu a etiqueta e comportamento apropriados, permitindo que se apresente como um nobre e jogue com influências e políticas. Você pode utilizar Sociedade para Impressionar um nobre ou para Personificar fingindo ser um nobre se não for um. Se quiser personificar um nobre específico, você ainda precisa utilizar Dissimulação para Personificar normalmente e para Mentir quando necessário.

IDENTIFICAÇÃO RÁPIDA TALENTO 1

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião

Você pode Identificar Magia rapidamente. Você leva somente 1 minuto em vez de 10 minutos quando usar Identificar Magia para determinar as propriedades de um efeito contínuo, item ou local. Se for mestre na perícia, isso usa uma atividade de 3 ações e, se for lendário na perícia, leva somente 1 ação.

IDENTIFICAR ESTRANHEZAS TALENTO 1

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Ocultismo

Você possui um sentido para magias que distorcem mentes ou revelam segredos. Você recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Ocultismo para Identificar Magia com os traços mental, possessão, predição ou vidência.

IMPRESSIONAR GRUPO TALENTO 1

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Diplomacia

Quando Impressionar, você pode comparar o resultado de seu teste de Diplomacia às CDs de Vontade de dois alvos em vez de um. É possível obter um grau de sucesso diferente para cada alvo. A quantidade de alvos que você pode Impressionar em uma única ação aumenta para quatro se for especialista, 10 se for mestre e 25 se for lendário.

IMPROVISAÇÃO DESTREINADA TALENTO 3

GERAL

Você aprendeu como ligar em situações quando estiver fora de seu domínio. Seu bônus de proficiência para testes de perícia destreinados é igual à metade de seu nível em vez de +0. Se for de 7º nível ou superior, o bônus aumenta para igual ao seu nível. Isto não permite usar as ações de perícia treinadas.

INICIATIVA INCRÍVEL TALENTO 1

GERAL

Você reage mais rapidamente do que os outros. Você recebe +2 de bônus de circunstância em rolagens de iniciativa.

INVENTOR TALENTO 7

GERAL PERÍCIA RECESSO

Pré-requisitos mestre em Manufatura

Você é um gênio em Manufatura, facilmente capaz de determinar como as coisas são feitas e de criar novas invenções. Você pode gastar recesso para inventar uma fórmula comum que você não conheça. Isto funciona como a atividade Manufaturar: você gasta metade do Preço da fórmula adiantado, faz um teste de Manufatura e, em um sucesso, finaliza a fórmula ao pagar a diferença ou trabalha por mais tempo para diminuir o Preço. A diferença é que você gasta o tempo adicional em pesquisa, projeto e desenvolvimento, em vez de criar um item. Após ela estar completa, você adiciona a nova fórmula que inventou ao seu livro de fórmulas.

INVESTIDURA INCRÍVEL TALENTO 11

GERAL

Pré-requisitos Carisma 16

Você possui uma habilidade incrível para investir em mais itens mágicos. Aumente seu limite de itens investidos de 10 para 12.

LADRÃO LENDÁRIO TALENTO 15

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos lendário em Ladroagem, Punga

Sua habilidade de Furtar desafia o crível. Você pode tentar Furtar algo que está ativamente empunhado ou que seria extremamente perceptível ou que consumisse tempo para remover (como sapatos calçados ou armadura vestida). Você deve fazê-lo lenta e cuidadosamente, gastando pelo menos 1 minuto (e significativamente mais tempo para itens que normalmente consomem tempo para remover, como armaduras). Durante toda esta duração, você deve ter meios de permaneces escondido, como a cobertura de escuridão ou uma multidão lotada. Você sofre –5 de penalidade em seu teste de Ladroagem. Mesmo se obtiver sucesso, se o item for extremamente proeminente – como uma armadura completa – observadores rapidamente perceberão que ele sumiu após você furtá-lo.

LER LÁBIOS TALENTO 1

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Sociedade

Você pode ler os lábios de pessoas próximas que você pode ver claramente. Quando a lazer, você pode fazer isto automaticamente. Em modo de encontro ou quando tentar um feito mais difícil de leitura labial, você fica fascinado e desprevenido durante cada rodada na qual focar em movimentos de lábios e deve obter sucesso em um teste de Sociedade (CD determinada pelo MJ) para obter sucesso em ler os lábios de alguém. Em ambos os casos, o idioma lido deve ser um que você conhece.

Se você for surdo ou possuir problema de audição e possuir Ler Lábios, você reconhece os movimentos labiais para a forma falada de seus idiomas. Você também pode falar a forma falada de seus idiomas de forma clara o suficiente para que outros possam lhe entender.

LEVANTAR RAPIDAMENTE ◆ TALENTO 7

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos mestre em Acrobatismo

Você se Levanta. Este movimento não aciona reações.

LÍNGUA DE SINAIS TALENTO 1

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Sociedade

Você aprende a língua de sinais associada com os idiomas que conhece, permitindo-lhe fazer e entender sinais. Línguas de sinais tipicamente requerem ambas as mãos para transmitir conceitos mais complexos, e são visuais em vez de auditivas.

Língua de sinais é difícil de compreender durante o combate devido ao alto nível de atenção exigida, ao contrário de gestos básicos como apontar para um adversário ou sugerir um alvo. Língua de sinais é difícil de usar em áreas de baixa visibilidade, assim como fala é difícil em um ambiente barulhento.

LINGUISTA LENDÁRIO TALENTO 15

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos lendário em Sociedade, Poliglota

Você é tão competente com idiomas que você criar uma língua de contato instantaneamente. Você sempre pode falar com qualquer criatura que possua um idioma – mesmo um idioma que você não conhece – ao criar um novo idioma de contato que utiliza termos simplificados e transmite conceitos básicos. Para fazê-lo, você

primeiro deve compreender pelo menos qual meio de comunicação a criatura utiliza (fala, língua de sinais e assim por diante).

LUTADOR TITÂNICO — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Atletismo

Você pode tentar Agarrar, Derrubar, Desarmar ou Empurrar criaturas até dois tamanhos maior do que você, ou até três tamanhos maior do que você se for lendário em Atletismo.

MAGIA BIZARRA — TALENTO 7

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos mestre em Ocultismo

Você pode imbuir variações estranha em sua conjuração, esteja você conjurando magias ocultistas ou não. As CDs para Reconhecer Magias e Identificar Magias que você conjurar aumentam em 5 pontos.

MANHA DAS RUAS — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Sociedade

Você sabe sobre a vida nas ruas e sente o ritmo de seu assentamento local. Você pode utilizar seu modificador de Sociedade em vez de seu modificador de Diplomacia para Obter Informação. Em qualquer assentamento que frequentar regularmente, você pode usar a ação Recordar Conhecimento com Sociedade para saber os mesmos tipos de informação que poderia descobrir com Diplomacia para Obter Informação. A CD normalmente é significativamente maior, mas você sabe a informação sem gastar tempo a coletando. Se falhar em recordar a informação, você ainda pode tentar Obter Informação em seguida normalmente.

MANUFATURA ALQUÍMICA — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Manufatura

Você pode usar a atividade Manufaturar para criar itens alquímicos. Quando selecionar este talento, você imediatamente acrescenta as fórmulas para quatro itens alquímicos comuns de 1º nível ao seu livro de fórmulas.

MANUFATURA DE ARAPUCA — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Manufatura

Você pode usar a atividade Manufaturar para criar arapucas, utilizando as regras da página 248. Quando selecionar este talento, você acrescenta as fórmulas para quatro arapucas comuns ao seu livro de fórmulas.

MANUFATURA IMPECÁVEL — TALENTO 7

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos mestre em Manufatura, Especialidade de Manufatura

Você manufatura criações impecáveis com grande eficiência. Sempre que rolar um sucesso em um teste de Manufatura para criar um item do tipo que escolheu com Especialidade de Manufatura, trate o resultado como um sucesso crítico.

MANUFATURA MÁGICA — TALENTO 2

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Manufatura

Você pode Manufaturar itens mágicos, embora alguns tenham outros requerimentos, conforme listado no Capítulo 11. Quando selecionar este talento, você recebe fórmulas para quatro itens mágicos comuns de 2º nível ou inferior.

MANUFATURAR QUALQUER COISA — TALENTO 15

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos lendário em Manufatura

Você pode encontrar formas de criar quase qualquer coisa, a despeito das restrições. Desde que tenha o talento de perícia de Manufatura apropriado (como Manufatura Mágica para itens mágicos) e atenda aos requerimentos de nível do item e proficiência, você ignora quase qualquer outro requerimento, como ser de uma ancestralidade específica ou fornecer magias. As únicas exceções são requerimentos que adicionam custos ao item, incluindo conjurações de magias que tenham um custo, e requerimentos de itens especiais como a *pedra filosofal* que possui meios exclusivos de acesso e Manufatura. O MJ decide se você pode ignorar um requerimento.

MEDICINA DE BATALHA ◆ — TALENTO 1

CURA | GERAL | MANUSEIO | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Medicina

Você pode curar a si mesmo ou um aliado adjacente, mesmo em combate. Faça um teste de Medicina com a mesma CD que para Tratar Ferimentos e forneça a quantidade correspondente de cura. Como com Tratar Ferimentos, você pode fazer teste contra CDs mais altas se possuir a graduação de proficiência mínima. O alvo fica temporariamente imune à sua Medicina de Batalha por 1 dia.

MEDICINA NATURAL — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Natureza

Você pode aplicar curas naturais para curar seus aliados. Você pode utilizar Natureza em vez de Medicina para Tratar Ferimentos. Se estiver em terras ermas, você pode ter acesso mais fácil a ingredientes frescos, permitindo que receba +2 de bônus de circunstância em seu teste para Tratar Ferimentos utilizando Natureza, sujeito ao arbítrio do MJ.

MÉDICO DE ENFERMARIA — TALENTO 2

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Medicina

Você estudou em grandes enfermarias médicas, tratando vários pacientes de uma vez e cuidando de todas suas necessidades. Quando usar Tratar Doença ou Tratar Ferimentos, você pode tratar até dois alvos. Se for mestre em Medicina, você pode tratar até quatro alvos e, se for lendário em Medicina, pode tratar até oito alvos.

MÉDICO LENDÁRIO — TALENTO 15

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos lendário em Medicina

Você descobriu avanços ou técnicas médicas que alcançam resultados milagrosos. Uma vez por dia para cada alvo, você pode gastar 1 hora tratando o alvo e fazer um teste de Medicina para remover uma doença ou a condição cego, condenado, drenado ou surdo. Utilize a CD da doença ou da magia ou efeito que criou a condição. Se a fonte do efeito for um artefato, acima de 20º nível ou similarmente poderosa, aumente a CD em 10.

INTRODUÇÃO
ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
MAGIAS
ERA DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS
REGRAS DO JOGO
MESTRANDO
TESOUROS & MANUFATURA
APÊNDICE

MENTE NA MINHA CARA — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Dissimulação

Você pode utilizar Dissimulação para armar armadilhas para pegar qualquer um tentando lhe enganar. Se puder engajar em conversa com alguém tentando Mentir para você, utilize sua CD de Dissimulação se ela for maior que sua CD de Percepção para determinar se esse alguém obtém sucesso. Isto não se aplica se você não for capaz de dialogar contra-argumentando, como quando alguém tenta Mentir durante um discurso longo.

MENTIROSO CHARMOSO — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Dissimulação

Seu charme permite persuadir aqueles para quem você mente. Quando obtiver um sucesso crítico usando a ação Mentir, a atitude do alvo em relação a você melhora em um passo, como se você tivesse obtido sucesso em Diplomacia para Impressionar. Isto funciona somente uma vez por conversa, e se você tiver obtido um sucesso crítico contra vários alvos usando o mesmo resultado, escolha a atitude de uma criatura para aprimorar. Você deve estar mentindo para contar uma informação aparentemente importante, inflar sua condição ou se dar as boas graças, o que mentiras triviais e irrelevantes não conseguem alcançar.

NATAÇÃO RÁPIDA — TALENTO 7

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Atletismo

Quando Nadar, você se move 1,5 metros a mais em um sucesso e 3 metros a mais em um sucesso crítico, até o máximo de sua Velocidade.

Se for lendário em Atletismo, você recebe uma Velocidade de natação igual à sua Velocidade.

NEGOCIAÇÃO LENDÁRIA ◆◆◆ — TALENTO 15

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos lendário em Diplomacia

Você pode negociar incrivelmente rápido em situações adversas. Você pode tentar Impressionar e então Pedir que seu oponente pare a atividade atual dele e engaje em negociações. Você sofre –5 de penalidade em seu teste de Diplomacia. O MJ determina a CD do Pedido baseado nas circunstâncias — isso normalmente possui uma CD pelo menos muito difícil do nível da criatura. Algumas criaturas podem simplesmente recusar, e mesmo criaturas que concordarem em negociar podem achar seus argumentos infundados e retornar à violência.

OLHAR INTIMIDANTE — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Intimidação

Você pode Desmoralizar com um mero olhar. Quando o fizer, Desmoralizar perde o traço auditivo e adquire o traço visual, e você não sofre uma penalidade se a criatura não compreender seu idioma.

ORIENTAÇÃO DIVINA — TALENTO 15

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos lendário em Religião

Você é tão imerso em escrituras divinas que encontra significado e orientação em seus textos em qualquer situação. Gaste 10 minutos Decifrando Escrita em escrituras religiosas de sua divindade ou filosofia enquanto pensa sobre um problema em particular ou questão difícil que você enfrenta, e faça depois faça um teste de Religião (CD determinada pelo MJ). Se obtiver sucesso, você descobre uma passagem, parábola ou aforismo relevante que pode lhe ajudar a seguir adiante ou mudar seu pensamento para solucionar seu problema. Por exemplo, o MJ pode lhe fornecer uma dica ou poema enigmático que pode guiá-lo ao próximo passo para solucionar seu problema.

PASSO APRUMADO — TALENTO 1

GERAL

Pré-requisitos Destreza 14

Você dá um passo rápida e cuidadosamente. Você pode Dar um Passo em terreno difícil.

PECHINCHADOR — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Diplomacia

Você pode Ganhar Proventos (página 236) utilizando Diplomacia, gastando seus dias procurando barganhas e revendendo para gerar lucro. Você também pode gastar tempo especificamente procurando por uma boa barganha em um item; isto funciona como se você estivesse usando Ganhar Proventos com Diplomacia, exceto que em vez de ganhar dinheiro, compra o item com um desconto igual ao dinheiro que teria ganho, recebendo o item gratuitamente se seu ganho de proventos igualar ou exceder o custo dele. Finalmente, se selecionar Pechinchador durante a criação de personagem no 1º nível, você começa o jogo com 2 po adicionais.

PEDIDO DESAVERGONHADO — TALENTO 7

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos mestre em Diplomacia

Você pode minimizar as consequência ou ultraje de seus pedidos usando puro charme e insolência. Quando Pedir alguma coisa, você reduz qualquer aumento na CD por fazer um pedido ultrajante em 2 pontos e, se rolar uma falha crítica para seu Pedido, trate o resultado como uma falha. Embora isto signifique que você nunca faz seu alvo piorar a atitude dele em relação ao você fazendo um Pedido, eventualmente ele se cansa de pedidos, mesmo que tenha uma atitude positiva em relação a você.

PERFORMANCE FASCINANTE — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Performance

Quando Performar, compare seu resultado à CD de Vontade de um observador. Se obtiver sucesso, o alvo fica fascinado por você por 1 rodada. Se o observador estiver em uma situação que exige atenção imediata, tal como um combate, você deve obter um sucesso crítico para fasciná-lo e a ação Performar adquire o traço incapacitação. Você deve escolher qual criatura está tentando fascinar antes de rolar seu teste, e depois o alvo fica temporariamente imune por 1 hora.

Se for especialista em Performance, você pode fascinar até quatro observadores; se for mestre em Performance, pode fascinar até 10 observadores; e se for lendário em Performance, pode fascinar qualquer quantidade de observadores ao mesmo tempo.

PERFORMANCE IMPRESSIONANTE — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Performance

Suas performances inspiram admiração e lhe garante fãs. Você pode Impressionar utilizando Performance em vez de Diplomacia.

PERSPICÁCIA SAGAZ — TALENTO 1

GERAL

Sua capacidade de evitar algo ou sua observação está além do comum para a maioria em sua profissão. Escolha salvamentos de Fortitude, Reflexos ou Vontade, ou Percepção. Você se torna especialista em sua escolha. No 17º nível, você se torna mestre em sua escolha.

POLIGLOTA — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Sociedade

Você entende facilmente novos idiomas. Você aprende dois novos idiomas, escolhidos dentre os idiomas comuns, idiomas incomuns e quaisquer outros idiomas aos quais tenha acesso. Você aprende um idioma adicional se for ou se tornar mestre em Sociedade e novamente se for ou se tornar lendário.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você aprende idiomas adicionais.

PROCURA ACELERADA — TALENTO 7

GERAL

Pré-requisitos mestre em Percepção

Você possui um sistema que lhe permite procurar em grande velocidade, encontrando detalhes e segredos duas vezes mais rápido do que outros poderiam. Quando Procurar, você leva metade do tempo usual para Procurar em uma determinada área. Isto significa que, enquanto estiver explorando, você dobra a Velocidade em que pode se mover enquanto Procura em uma área antes de andar nela (até metade de sua Velocidade). Se for lendário em Percepção, em vez disso você pode Procurar quatro vezes mais rápido quando escolher uma área.

PROCURAR VIDA SELVAGEM — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Sobrevivência

Você pode estudar detalhes nos ermos para determinar a presença de criaturas próximas. Você pode gastar 10 minutos aferindo a área ao seu redor para descobrir quais criaturas há por perto, baseado em ninhos, excrementos e marcas na vegetação. Faça um teste de Sobrevivência contra a CD determinada pelo MJ baseado em quão óbvios são os sinais. Em um sucesso, você pode fazer um teste de Recordar Conhecimento com –2 de penalidade para aprender mais sobre as criaturas somente a partir destes sinais. Se for mestre em Sobrevivência, você não sofre a penalidade.

PROEZA INTIMIDANTE — TALENTO 2

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos Força 16, especialista em Intimidação

Em situações onde você pode ameaçar o alvo fisicamente quando Coagir ou Desmoralizar, você recebe +1 de bônus de circunstância em seu teste de Intimidação e ignora a penalidade por não compartilhar um idioma. Se seu valor de Força for 20 ou maior e você for mestre em Intimidação, este bônus aumenta para +2.

PROFICIÊNCIA COM ARMAS — TALENTO 1

GERAL

Você se torna treinado em todas as armas simples. Se já for treinado em todas as armas simples, você recebe treinamento em todas as armas marciais. Se já for treinado em todas as armas simples e marciais, você recebe treinamento em uma arma avançada à sua escolha.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você se torna treinado no próximo tipo de arma, seguindo a progressão acima.

PROFICIÊNCIA COM ARMADURAS — TALENTO 1

GERAL

Você se torna treinado em armaduras leves. Se já for treinado em armaduras leves, você recebe treinamento em armaduras médias. Se já for treinado em armaduras leves e médias, você recebe treinamento em armaduras pesadas.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você se torna treinado no próximo tipo de armadura, seguindo a progressão acima.

PROFISSIONAL EXPERIENTE — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Saber

Você salvaguarda cuidadosamente suas empreitadas profissionais para evitar desastres. Quando usar Saber para Ganhar Proventos, se rolar uma falha crítica, trate o resultado como uma falha. Se for especialista em Saber, você ganha o dobro de proventos de um teste que tenha falhado para Ganhar Proventos, a menos que originalmente o resultado fosse uma falha crítica.

PROFISSIONAL LENDÁRIO — TALENTO 15

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos lendário em Saber

Sua fama se espalhou pelas terras (se tiver Saber de Guerra, por exemplo, você pode ser um tático ou general lendário). Isto funciona como Artista Lendário (página 257), exceto que você consegue trabalhos de níveis superiores quando Ganhar Proventos com Saber.

PUNGA — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Ladroagem

Você pode Furtar ou Empalmar um Objeto que esteja bem guardado, como em um bolso, sem sofrer os –5 de penalidade normais. Você não pode furtar objetos que seriam extremamente perceptíveis ou que consumam tempo para remover (como sapatos calçados, armaduras vestidas ou objetos ativamente empunhados). Se for mestre em Ladroagem, você pode tentar Furtar de uma criatura que esteja em combate ou em guarda. Quando o fizer, Furtar requer 2 ações de manuseio em vez de 1, e você sofre –5 de penalidade.

QUEDA DO GATO — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Acrobatismo

Suas acrobacias aéreas felinas permitem que você amorteça suas quedas. Trate quedas como 3 metros mais curtas. Se for especialista em Acrobatismo, trate quedas como 7,5 metros mais curtas. Se for mestre em Acrobatismo, trate quedas como 15 metros mais curtas. Se for lendário em Acrobatismo, você sempre cai de pé e não sofre dano, independentemente da distância da queda.

RASTEJO LIGEIRO — TALENTO 2

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Acrobatismo

Você pode Rastejar incrivelmente rápido — até metade de sua Velocidade, em vez de 1,5 metros. Se for mestre em Acrobatismo, você pode Rastejar à sua Velocidade total e, se for lendário, você não fica desprevenido enquanto estiver prostrado.

RASTREADOR EXPERIENTE — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Sobrevivência

Rastrear está enraizado em sua natureza e, quando necessário, você pode seguir uma trilha sem hesitar. Você pode Rastrear enquanto se move à sua Velocidade total ao sofrer –5 de penalidade em seu teste de Sobrevivência. Se for mestre em Sobrevivência, você não sofre os –5 de penalidade. Se for lendário em Sobrevivência, você não precisa mais rolar um novo teste de Sobrevivência a cada hora em que estiver rastreando, embora ainda precise rolar sempre que houver mudanças significativas na trilha.

RECONHECER MAGIA ⤾ — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA | SECRETO

Pré-requisitos treinado em Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião

Acionamento Uma criatura em sua linha de visão conjura uma magia que você não possui preparada ou em seu repertório de magias, ou uma armadilha ou objeto similar conjura uma magia dessas. Você deve estar ciente da conjuração.

Se for treinado na perícia apropriada para a tradição da magia e ela for uma magia comum de 2º nível ou inferior, você a identifica automaticamente (você ainda precisa rolar para tentar obter um sucesso crítico, mas não obtém um resultado pior do que um sucesso). O nível mais alto de magia que pode identificar automaticamente aumenta para 4 se você for especialista, 6 se for mestre e 10 se for lendário. O MJ rola um teste secreto de Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião (o que corresponder à tradição da magia sendo conjurada). Se você não for treinado na perícia, você não pode obter um resultado melhor que uma falha.

Sucesso Crítico Você reconhece corretamente a magia e recebe +1 de bônus de circunstância em sua jogada de salvamento ou CA contra essa magia.

Sucesso Você reconhece corretamente a magia.

Falha Você falha em reconhecer a magia.

Falha Crítica Você identifica a magia erroneamente como outra magia completamente diferente à escolha do MJ.

RECONHECIMENTO RÁPIDO — TALENTO 7

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos mestre em Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião; Reconhecer Magia

Você Reconhece Magias rapidamente. Uma vez por rodada, você pode Reconhecer uma Magia utilizando uma perícia na qual você seja mestre como uma ação livre.

RECUPERAÇÃO CONTÍNUA — TALENTO 2

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Medicina

Você monitora zelosamente o progresso de um paciente para administrar um tratamento mais rápido. Quando você Tratar Ferimentos, seu paciente fica imune por apenas 10 minutos em vez de por 1 hora. Isto se aplica somente às suas atividades de Tratar Ferimentos, não a qualquer outra que o paciente receber.

RECUPERAÇÃO RÁPIDA — TALENTO 1

GERAL

Pré-requisitos Constituição 14

Seu corpo combate aflições rapidamente. Você recupera o dobro de Pontos de Vida por descansar. Cada vez que obtiver sucesso em um salvamento de Fortitude contra uma doença ou veneno em efeito, você reduz seu estágio em 2, ou em 1 contra uma doença ou veneno virulento. Cada sucesso crítico que você obtiver contra uma doença ou veneno em efeito reduz seu estágio em 3, ou em 2 contra uma doença ou veneno virulento. Além disso, você reduz a severidade de sua condição drenado em 2 quanto descansar por uma noite em vez de reduzi-la em 1.

RECUPERAÇÃO ROBUSTA — TALENTO 2

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Medicina

Você aprendeu medicina popular para ajudar a recuperar de doenças e venenos, e usá-la diligentemente o tornou especialmente resiliente. Quando você Tratar uma Doença ou Veneno, ou quando alguém usar uma destas ações em você, aumente o bônus de circunstância concedido em um sucesso para +4, e se o resultado da jogada de salvamento do paciente for um sucesso, o paciente trata o resultado como um sucesso crítico.

REPARO RÁPIDO — TALENTO 1

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Manufatura

Você leva 1 minuto para Reparar um item. Se for mestre em Manufatura, isso leva 3 ações. Se for lendário em Manufatura, isso leva 1 ação.

RETIRADA ATERRORIZADA — TALENTO 7

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos mestre em Intimidação

Quando obtiver um sucesso crítico na ação Desmoralizar, se o nível do alvo for menor que o seu, o alvo fica fugindo por 1 rodada.

SABER ADICIONAL — TALENTO 1

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Saber

Seu conhecimento expandiu para abranger um novo campo. Escolha uma subcategoria adicional da perícia Saber. Você se torna treinado nela. No 3º, 7º e 15º níveis, você recebe um incremento de perícia adicional que você pode aplicar somente à subcategoria escolhida de Saber.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você deve selecionar uma nova subcategoria de Saber e recebe os incrementos de perícia adicionais para essa subcategoria nos níveis listados.

SABER INCONFUNDÍVEL — TALENTO 2

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Saber

Você nunca obtém informações errôneas sobre suas áreas de especialidade. Quando Recordar Conhecimento utilizando qualquer subcategoria de Saber na qual é treinado, se rolar uma falha crítica, trate o resultado como falha. Se for mestre em uma subcategoria de Saber, em um sucesso crítico, você obtém ainda mais informações ou contexto do que o usual.

SALTO NAS NUVENS — TALENTO 15

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos lendário em Atletismo

Sua capacidade atlética inigualável lhe permite saltar distâncias impossíveis. Triplique a distância de seu Salto em Distância (portanto, você poderia saltar 18 metros em um teste bem-sucedido de CD 20). Quando Saltar em Altura, use o cálculo para Salto em Distância, mas não triplique a distância.

Quando Saltar em Altura ou Saltar em Distância, você também pode aumentar a quantidade de ações que usar (até a quantidade de ações remanescentes em seu turno) para saltar ainda mais longe. Para cada ação extra, adicione sua Velocidade à distância máxima que você salta.

SALTO NA PAREDE — TALENTO 7

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos mestre em Atletismo

Você pode usar seu impulso de um salto para propelir-se de uma parede. Se estiver adjacente a uma parede ao final de um salto (seja realizando um Salto, Salto em Altura ou Salto em Distância), você não cai desde que sua próxima ação seja outro salto. Além disso, como seu salto prévio lhe dá impulso, você pode usar Salto em Altura ou Salto em Distância como uma ação única, mas você não Anda como parte da atividade.

Você pode usar Salto na Parede somente uma vez por turno, a menos que seja lendário em Atletismo, sendo que nesse caso você pode Saltar na Parede tantas vezes quanto puder usar ações consecutivas nesse turno.

SALTO PODEROSO — TALENTO 2

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Atletismo

Quando Saltar, você pode Saltar até 1,5 metros em um Salto vertical e aumenta a distância que pode saltar horizontalmente em 1,5 metros.

SALTO RÁPIDO — TALENTO 1

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Atletismo

Você pode usar Salto em Altura ou Salto em Distância como uma ação única em vez de 2 ações. Se o fizer, você não realiza o Andar inicial (nem falha se não Andar 3 metros).

SAQUEADOR SUBAQUÁTICO — TALENTO 1

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Atletismo

Você aprendeu a lutar embaixo d'água. Você não fica desprevenido enquanto estiver na água, e não sofre as penalidades normais por usar uma arma corpo a corpo contundente ou cortante na água.

SEGREDOS ESCORREGADIOS — TALENTO 7

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos mestre em Dissimulação

Você engana e evita tentativas de descobrir sua verdadeira natureza ou suas intenções. Quando uma magia ou efeito mágico tentar ler sua mente, detectar se você está mentindo ou revelar sua tendência, você pode fazer um teste de Dissimulação contra a CD da magia ou efeito. Se obtiver sucesso neste teste, o efeito não revela nada.

SEGURAR-SE RAPIDAMENTE — TALENTO 2

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Atletismo

Você pode facilmente se puxar em beiradas. Quando Segurar Numa Beirada, você pode se puxar em uma superfície e se levantar. Você pode utilizar Atletismo em vez de Reflexos para Segurar numa Beirada.

SENTIDO ARCANO — TALENTO 1

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Arcanismo

Seu estudo da magia permite que você sinta a presença dela instintivamente. Você pode conjurar *detectar magia* de 1º nível à vontade, como uma magia arcana inata. Se for mestre em Arcanismo, a magia é elevada para o 3º nível; se for lendário, a magia é elevada para o 4º nível.

SOBREVIVÊNCIA PLANAR — TALENTO 7

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos mestre em Sobrevivência

Você pode Subsistir utilizando Sobrevivência em planos diferentes, mesmo naqueles sem recursos ou fenômenos naturais que você normalmente precise. Por exemplo, você pode forragear por comida até mesmo em planos que não tenham comida que

normalmente o sustentaria. Um sucesso em seu teste para Subsistir também pode reduzir o dano causado pelo plano, a critério do MJ.

SOBREVIVENTE LENDÁRIO — TALENTO 15

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos lendário em Sobrevivência

Você pode sobrevier indefinidamente sem comida ou água e pode tolerar calor ou frio severos, extremos e incríveis sem sofrer dano por isso.

TEORIA UNIFICADA — TALENTO 15

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos lendário em Arcanismo

Você começou a formar uma conexão significativa sobre os fundamentos comuns das quatro tradições de magia e essências mágicas, permitindo-lhe compreender todas elas através de uma visão arcana. Sempre que você usar uma ação ou talento de perícia que requeira um teste de Natureza, Ocultismo ou Religião, dependendo da tradição mágica, você pode utilizar Arcanismo em vez dessas perícias. Se normalmente fosse sofrer uma penalidade ou rolar contra uma CD maior por utilizar Arcanismo para outras magias (como quando usar Identificar Magia), isso não ocorre mais.

TREINAMENTO EM PERÍCIA — TALENTO 1

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos Inteligência 12

Você se torna treinado em uma perícia à sua escolha.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você deve selecionar uma nova perícia para se tornar treinado.

TREINAR ANIMAL — TALENTO 1

GERAL | MANUSEIO | PERÍCIA | RECESSO

Pré-requisitos treinado em Natureza

Você passa tempo ensinando um animal para fazer uma certa ação. Você pode selecionar uma ação básica que o animal já saiba como fazer (geralmente uma das listadas na ação Comandar um Animal, na página 250) ou tentar ensinar uma nova ação básica ao animal. O MJ determina a CD de qualquer teste necessário e a quantidade de tempo que o treinamento leva (normalmente pelo menos uma semana). Normalmente é impossível ensinar a um animal um truque que exija pensamento crítico. Se for especialista, mestre ou lendário em Natureza, você pode ser capaz de treinar criaturas mais inusitadas, a critério do MJ.

Sucesso O animal aprende a ação. Se fosse uma ação que o animal já conhecia, você pode Comandar o Animal a fazer essa ação sem fazer um teste de Natureza. Se fosse uma ação básica nova, acrescente essa ação às ações que o animal pode realizar quando Comandado, mas ainda deve fazer a rolagem.

Falha O animal não aprende o truque.

VELOZ — TALENTO 1

GERAL

Você se move mais rápido a pé. Sua Velocidade aumenta em 1,5 metros.

VITALIDADE — TALENTO 1

GERAL

Você pode suportar mais punição que a maioria antes de sucumbir. Aumente seus Pontos de Vida máximos em uma quantidade igual ao seu nível. Você reduz a CD de testes de recuperação em 1 ponto (página 459).

Capítulo 6: Equipamentos

Para deixar sua marca no mundo, você precisa ter os equipamentos certos, incluindo armas, armaduras e outros materiais. Este capítulo apresenta os vários equipamentos que você pode comprar durante a criação do personagem. Normalmente você pode encontrar estes itens à venda na maioria das cidades e outros assentamentos grandes.

Seu personagem começa com 15 peças de ouro (150 peças de prata) para gastar em quaisquer itens comuns deste capítulo. Itens de raridade incomum podem ser comprados apenas se você possuir acesso especial através habilidades que tenha selecionado durante a criação do personagem ou se o MJ lhe der permissão para comprá-los.

Uma vez que tenha comprado seus itens iniciais, existem três formas principais de ganhar itens e equipamentos novos: encontrá-los durante uma aventura, criá-los usando a perícia Manufatura ou comprá-los de um mercador.

Moedas e Dinheiro

Embora possa permutar itens valiosos em algumas áreas, a moeda corrente é o meio mais versátil para fazer transações quando estiver no mercado. A corretagem mais comum são moedas. Para a maioria dos plebeus e aventureiros iniciantes, a unidade padrão é a **peça de prata** (**pp**). Cada peça de prata possui um peso padrão de prata e normalmente é aceita por qualquer mercador ou reino, não importando onde tenha sido cunhada. Existem três outros tipos comuns de moeda, cada um similarmente padronizado em peso e valor. A primeira é a **peça de cobre** (**pc**). Cada peça de cobre vale um décimo de uma peça de prata. A **peça de ouro** (**po**) é frequentemente usada para comprar itens mágicos e outros itens caros, pois 1 peça de ouro vale 10 peças de prata ou 100 peças de cobre. A **peça de platina** (**pl**) é usada por nobres para demonstrar sua riqueza, para a compra de itens muito caros ou simplesmente como forma de transportar grandes quantias de dinheiro. Uma peça de platina vale 10 peças de ouro, 100 peças de prata ou 1.000 peças de cobre. Veja a Tabela 6-1: Valores de Moedas para as taxas de câmbio dos tipos comuns de moedas.

Outras Corretagens

Objetos de arte, gemas e matérias primas (como as usadas para a atividade Manufaturar) podem ser usadas da mesma forma que moedas: você pode vendê-las pelo mesmo Preço que pode comprá-las.

Preço

A maioria dos itens nas tabelas seguintes possui um Preço, que é a quantia de dinheiro normalmente necessária para comprar aquele item. Um item com Preço "—" não pode ser comprado. Um item com Preço 0 normalmente é gratuito, mas seu valor pode ser mais alto baseado nos materiais usados para criá-lo. A maioria dos itens pode ser vendida por metade de seu Preço; porém, moedas, gemas, objetos de arte e matéria-prima (como as usadas para a atividade Manufaturar) podem ser permutadas por seu Preço completo.

DINHEIRO INICIAL
15 PO (150 PP)

Tabela 6–1: Valor de Moedas

Moedas	PC	PP	PO	PL
Peça de cobre (pc)	1	1/10	1/100	1/1.000
Peça de prata (pp)	10	1	1/10	1/100
Peça de ouro (po)	100	10	1	1/10
Peça de platina (pl)	1.000	100	10	1

Nível de Item

Cada item possui um nível de item, que representa a complexidade e quaisquer magias usadas em sua construção. Itens mais simples e com níveis mais baixos são mais fáceis de construir, e você não pode Manufaturar itens que possuem um nível mais alto que o seu (página 248). Se o nível de um item não for listado, o nível dele é 0. Embora personagens possam usar itens de qualquer nível, MJs devem ter em mente que permitir que personagens acessem itens muito acima do nível atual deles pode ter um efeito negativo no jogo.

Carregando e Usando Itens

Um personagem normalmente possui duas mãos, permitindo que segure um item em cada mão ou um único item de duas mãos usando ambas as mãos. Sacar ou mudar como você está carregando um item normalmente requer o uso da ação Interagir (embora você possa usar a ação Largar para soltar um item). A Tabela 6–2: Mudando Equipamentos na página 273 lista alguns meios de mudar os itens que você está segurando, carregando e o número de mãos necessárias para fazê-lo.

Muitos modos de uso de itens requerem que você gaste múltiplas ações. Por exemplo, beber uma poção guardada no seu cinto requer usar uma ação Interagir para sacá-la e uma segunda ação para bebê-la, conforme descrito na seção Ativar (página 532).

Volume

Carregar itens especialmente pesados ou desajeitados pode dificultar seu movimento, assim como sobrecarregar-se com muitos equipamentos. O valor de Volume de um item reflete o quão difícil é lidar com ele, representando seu tamanho, peso e desconforto geral. Se possuir um valor elevado de Força, normalmente você não precisa se preocupar com Volume a menos que esteja carregando vários itens substanciais.

Limites de Volume

Você pode carregar uma quantidade de Volumes igual a 5 mais seu modificador de Força sem sofrer penalidade; se carregar mais, sofre a condição sobrecarregado. Você não pode segurar ou carregar mais Volumes do que 10 mais seu modificador de Força.

Sobrecarregado

Você está carregando mais peso do que consegue lidar. Enquanto estiver sobrecarregado, você fica desajeitado 1 e sofre–3 metros de penalidade em todas as suas Velocidades. Como todas as penalidades à sua Velocidade, esta penalidade não pode reduzir sua Velocidade abaixo de 1,5 metros.

Valores de Volume

Itens podem ter um número para indicar seu valor de Volume, serem leves (indicado por um L) ou desprezíveis (indicado por um —) para o propósito de determinar Volume. Por exemplo, uma armadura completa tem Volume 4, uma espada longa tem Volume 1, uma adaga ou pergaminho é leve e um pedaço de giz é desprezível. Dez itens leves contam como Volume 1, e frações devem ser arredondadas para baixo (assim, 9 itens leves contam como Volume 0, enquanto 11 itens leves contam como Volume 1). Itens de Volume desprezível não contam para o Volume a menos que você tente carregar quantidades consideráveis deles, conforme determinado pelo MJ.

Estimando o Volume de um Item

Como regra geral, um item que pese de 2,5 a 5 quilos possui Volume 1, um item pesando menos que meio quilo é desprezível e qualquer coisa acima disso é leve. Itens particularmente desajeitados ou desconfortáveis podem possuir valores de Volume mais altos. Por exemplo, uma vara de 3 metros não é pesada, mas seu cumprimento torna difícil o movimento de quem a carrega, fazendo com que ela possua Volume 1. Itens feitos para criaturas maiores ou menores possuem Volume maior ou menor, conforme descrito na página 295.

Volume de Moedas

Moedas são um meio popular de permuta devido à sua portabilidade, mas ainda podem pesar. Mil moedas de qualquer denominação ou combinação de denominações contam como Volume 1. Normalmente não é necessário determinar o Volume de moedas em frações de 1.000; simplesmente arredonde para baixo quaisquer frações de 1.000. Em outras palavras, 100 moedas não contam como um item leve, e 1.999 moedas possuem Volume 1 (e não Volume 2).

Volume de Criaturas

Você pode precisar saber o Volume de uma criatura, especialmente se precisar carregar alguém para fora do campo de batalha. A tabela a seguir lista o Volume típico de uma criatura baseado em seu tamanho, mas o MJ pode ajustar este número.

Tamanho da Criatura	Volume
Minúsculo	1
Pequeno	3
Médio	6
Grande	12
Enorme	24
Imenso	48

Arrastando

Em algumas situações, você pode arrastar um objeto ou criatura em vez de carregá-lo. Se estiver arrastando algo, trate o Volume deste algo como se fosse metade. Normalmente você pode arrastar uma coisa por vez, deve usar as duas mãos para fazê-lo e o faz lentamente — cerca de 15 metros por minuto, a menos que tenha meios para acelerar isso. Utilize o Volume total do que estiver arrastando, portanto, se tiver um saco cheio de bens, utilize a soma de todo o Volume dentro dele em vez do Volume de um item individual.

Empunhando Itens

Algumas habilidades requerem que você empunhe um item, geralmente uma arma. Você está empunhando um item a qualquer momento que o estiver segurando com a quantidade de mãos necessárias para usá-lo efetivamente. Quando empunhar um item, você não está meramente o carregando por aí — e sim está pronto para usá-lo. Outras habilidades podem requerer que você meramente carregue ou possua um item. Estas habilidades se aplicam enquanto você possuir o item consigo; vocênão precisa empunhá-lo.

Dano em Itens

Um item pode ser quebrado ou destruído se sofrer dano o suficiente. Cada item possui um valor de **Dureza**. Cada vez que um item sofrer dano, reduza qualquer dano sofrido por ele pela Dureza listada. O dano remanescente reduz os Pontos de Vida do item. Normalmente um item sofre dano apenas quando uma criatura o estiver atacando diretamente — itens comumente mirados incluem portas e armadilhas. Uma criatura que atacá-lo normalmente não danifica sua armadura ou outros equipamentos, mesmo se atingi-lo. Entretanto, a reação Bloqueio com Escudo pode fazer seu escudo sofrer dano conforme você o usar para prevenir danos contra si — e ainda há alguns monstros que possuem habilidades excepcionais capazes de danificar itens.

Um item que sofre dano pode ficar **quebrado** e posteriormente destruído. Ele fica quebrado quando seus Pontos de Vida estão iguais ou menores que seu **Limiar de Quebra** (**LQ**); uma vez que seus Pontos de Vida sejam reduzidos a 0, ele é **destruído**. Um item quebrado possui a condição quebrado até ser Reparado acima do Limiar de Quebra dele. Qualquer coisa que deixe um item quebrado imediatamente reduz os Pontos de Vida dele para o Limiar de Quebra do item, desde que o item tenha mais Pontos de Vida que isso quando o efeito ocorrer. Se um item não possui Limiar de Quebra, então não sofre mudanças significativas em sua função se estiver quebrado, mas ainda é destruído com 0 Pontos de Vida. (Veja a definição da condição quebrado na página 273 para mais informações.) Um item destruído não pode ser Reparado.

A Dureza, Pontos de Vida e Limiar de Quebra de um item normalmente dependem do material que o compõe. Estas informações são apresentadas na página 587.

TABELA 6–2: MUDANDO EQUIPAMENTOS

Mudança	Mãos	Ação
Sacar, guardar ou pegar um item[1]	1 ou 2	Interagir
Passar um item para uma criatura voluntária ou pegá-lo com ela[2]	1 ou 2	Interagir
Soltar um item no chão	1 ou 2	Largar
Soltar um escudo preso em você	1	Interagir
Mudar sua empunhadura ao remover uma mão de um item	2	Largar
Mudar sua empunhadura ao adicionar uma mão a um item	2	Interagir
Pega um item de uma mochila[3] ou bolsa	2	Interagir

[1] Se pegar um item de duas mãos com somente uma mão, você ainda precisa mudar sua empunhadura antes de poder usá-lo.
[2] Uma criatura deve ter uma mão livre para alguém passar um item para ela, e pode precisar de mudar a empunhadura dela para receber um item que requeira duas mãos para ser empunhado ou usado.
[3] Pegar um item armazenado em sua própria mochila requer que primeiro você tire a mochila das costas com uma ação de Interagir separada.

Quebrado

Quebrado é uma condição que afeta objetos. Um objeto está quebrado quando dano reduzir seus Pontos de Vida abaixo de seu Limiar de Quebra. Um objeto quebrado não pode ser usado para sua função normal nem concede bônus — com exceção de armaduras. Uma armadura quebrada ainda concede um item de bônus na CA, mas também impõe uma penalidade de estado na CA dependendo da categoria dela: –1 para armadura leve quebrada, –2 para armadura média quebrada ou –3 para armadura pesada quebrada.

Um item quebrado ainda impõe penalidades e limitações normalmente impostas por carregá-lo, segurá-lo ou usá-lo. Por exemplo, uma armadura quebrada ainda impõe seu limite de modificador de Destreza, penalidade em testes e assim por diante.

Se um efeito deixar um item quebrado automaticamente e o item tiver mais PV que seu Limiar de Quebra, esse efeito também reduz os PV atuais do item para o Limiar de Quebra dele.

IMUNIDADES DE OBJETO

Objetos e ameaças inanimadas são imunes a ataques não-letais, cura, doenças, efeitos mentais, efeitos de morte, necromancia, sangramento e venenos assim como às condições condenado, drenado, enjoado, inconsciente, fatigado e paralisado. Um item que possua uma mente não é imune à efeitos mentais. A critério do MJ, muitos objetos podem ser imunes a outras condições. Por exemplo, uma espada não possui Velocidade, portanto, não pode sofrer penalidade em sua Velocidade — embora um efeito que imponha uma penalidade de Velocidade possa funcionar em uma armadilha de lâminas móveis.

Itens de Má Qualidade

Improvisados ou de confecção duvidosa, itens de má qualidade nunca estão disponíveis para compra, exceto nas comunidades mais desesperadas. Quando disponível, um item de má qualidade normalmente custa metade do Preço de um item padrão, embora você nunca possa vender um dele em qualquer situação. Ataques e testes envolvendo um item de má qualidade sofrem –2 de penalidade de item. Esta penalidade também se aplica a quaisquer CDs às quais um item de má qualidade seria aplicado (como CA, para armaduras de má qualidade). Uma armadura de má qualidade também piora a penalidade em testes da armadura em 2 pontos. Os Pontos de Vida e Limiar de Quebra de um item de má qualidade possuem valores equivalentes à metade dessas estatísticas para um item normal de seu tipo.

Armaduras

Armaduras melhoram suas defesas, embora algumas armaduras médias e pesadas possam atrapalhar seu movimento. Se quiser aumentar a defesa de seu personagem além da proteção que sua armadura fornece, ele pode usar um escudo. Uma armadura protege seu personagem apenas enquanto estiver sendo usada.

Classe de Armadura

Sua **Classe de Armadura** (**CA**) mede o quão bem você pode se defender contra ataques. Quando uma criatura o ataca, sua Classe de Armadura é a CD para essa jogada de ataque.

Classe de Armadura = 10 + modificador de Destreza (até o Limite de Destreza de sua armadura) + bônus de proficiência + bônus de item da armadura na CA + outros bônus + penalidades

Utilize seu bônus de proficiência para a categoria (leve, média ou pesada) ou tipo específico de armadura que está usando. Se não estiver usando armadura, utilize sua proficiência em defesa sem armadura.

Colocando e Removendo Armadura

Entrar e sair de uma armadura é demorado — portanto, tenha certeza de estar usando-a quando precisar! Colocar e remover armadura são atividades que envolvem muitas ações de Interagir. Leva-se 1 minuto para colocar uma armadura leve, 5 minutos para colocar uma armadura média ou pesada e 1 minuto para remover qualquer armadura.

Estatísticas de Armaduras

A Tabela 6–3: Defesa Sem Armadura fornece as estatísticas para as várias formas de proteção sem usar armadura. A Tabela 6–4: Armadura fornece as estatísticas para armaduras que podem ser compradas e vestidas, organizadas por categoria. As colunas em ambas as tabelas fornecem as estatísticas a seguir.

Categoria

A categoria da armadura — sem armadura, armadura leve, armadura média ou armadura pesada — indica qual bônus de proficiência você utiliza enquanto vestir a armadura.

Bônus de CA

Este número é o bônus de item que você adiciona pela armadura quando determinar Classe de Armadura.

Limite de Modificador de Destreza (Limite de Des)

Este número o valor máximo de seu modificador de Destreza que pode ser aplicado à sua CA enquanto estiver vestindo uma determinada armadura. Por exemplo, se possuir um modificador de Destreza de +4 e estiver vestindo uma meia armadura, você aplica apenas +1 de bônus por seu modificador de Destreza à sua CA enquanto vestir essa armadura.

Penalidade em Testes

Enquanto estiver usando sua armadura, você sofre esta penalidade em testes de perícia baseados em Força e Destreza, exceto por aqueles que possuem o traço ataque. Se atingir o limiar de Força da Armadura (veja Força, abaixo), você não sofre esta penalidade.

Penalidade de Velocidade

Enquanto usar uma armadura, você sofre a penalidade listada nesta coluna em sua Velocidade, assim como em quaisquer outros tipos de movimento que possuir, como Velocidade de escalada ou Velocidade de natação — até uma Velocidade mínima de 1,5 metros. Se atingir o limiar de Força da armadura (veja abaixo), você reduz a penalidade em 1,5 metros.

Força

Esta seção indica o valor de Força necessário para superar algumas das penalidades da armadura. Se o seu valor de Força for igual ou maior do que este valor, você não sofre mais a penalidade em testes e diminuiu a penalidade de Velocidade em 1,5 metros (para nenhuma penalidade se a penalidade for –1,5 metros; ou para –1,5 metros se a penalidade for –3 metros).

Volume

Esta seção fornece o Volume da armadura, assumindo que você a está vestindo e distribuindo o peso dela ao longo de seu corpo. Uma armadura que seja carregada ou desgastada normalmente possui 1 Volume a mais do que o listado aqui (ou 1 de Volume total para armaduras de Volume leve). O Volume de uma armadura aumenta ou diminui se for ajustada para criaturas que não sejam de tamanho Pequeno ou Médio, seguindo as regras descritas na página 295.

Grupo

Cada tipo de armadura média ou pesada pertence a um grupo de armadura que a classifica em conjunto com tipos similares de armadura. Algumas habilidades fazem referência a grupos de armaduras, tipicamente para conceder efeitos de especialização em armaduras (que são descritos na página 275).

Traços de Armadura

Os traços para cada tipo de armadura aparecem nesta seção. Armaduras podem possuir os traços listados a seguir.

Baluarte: A armadura o cobre tão completamente que fornece benefícios contra alguns efeitos de dano. Em jogadas de Reflexos para evitar um efeito de dano, como contra uma *bola de fogo*, adicione +3 de modificador em vez de seu modificador de Destreza.

Barulhenta: Esta armadura é barulhenta e tende a alertar os outros sobre sua presença quando você está usando a atividade de exploração Evitar ser Percebido (página 479).

Confortável: A armadura é tão confortável que você pode descansar normalmente enquanto a veste.

TABELA 6-3: DEFESA SEM ARMADURA

Sem Armadura	Preço	Bônus CA	Limite de Destreza	Penalidade em Teste	Penalidade em Velocidade	Vol	Grupo	Traços de Armadura
Nenhuma armadura	–	+0	–	–	–	–		–
Roupa de explorador	1 pp	+0	+5	–	–	L		Confortável

TABELA 6-4: ARMADURAS

Armaduras Leves	Preço	Bônus CA	Limite de Destreza	Penalidade em Teste	Penalidade em Velocidade	Força	Vol	Grupo	Traços de Armadura
Armadura acolchoada	2 pp	+1	+3	–	–	10	L	–	Confortável
Couro	2 po	+1	+4	–1	–	10	1	–	–
Couro batido	3 po	+2	+3	–1	–	12	1	–	–
Camisão de malha	5 po	+2	+3	–1	–	12	1	–	Barulhenta, flexível
Armaduras Médias	**Preço**	**Bônus CA**	**Limite de Destreza**	**Penalidade em Teste**	**Penalidade em Velocidade**	**Força**	**Vol**	**Grupo**	**Traços de Armadura**
Gibão de peles	2 po	+3	+2	–2	–1,5 m	14	2	Couro	–
Cota de escamas	4 po	+3	+2	–2	–1,5 m	14	2	Composta	–
Cota de malha	6 po	+4	+1	–2	–1,5 m	16	2	Malha	Barulhenta, flexível
Peitoral de aço	8 po	+4	+1	–2	–1,5 m	16	2	Placas	–
Armaduras Pesadas	**Preço**	**Bônus CA**	**Limite de Destreza**	**Penalidade em Teste**	**Penalidade em Velocidade**	**Força**	**Vol**	**Grupo**	**Traços de Armadura**
Cota de talas (nível 1)	13 po	+5	+1	–3	–3 m	16	3	Composta	–
Meia armadura (nível 1)	18 po	+5	+1	–3	–3 m	16	3	Placas	–
Armadura completa (nível 2)	30 po	+6	+0	–3	–3 m	18	4	Placas	Baluarte

Flexível: A armadura é flexível o suficiente para que não atrapalhe a maioria de suas ações. Você não aplica sua penalidade em testes de Acrobatismo e Atletismo.

EFEITOS DE ESPECIALIZAÇÃO EM ARMADURAS

Certas características de classe podem conceder benefícios adicionais com determinadas armaduras. Isto é chamado de efeito de especialização em armadura. O efeito exato depende de a qual grupo sua armadura pertence, conforme listado abaixo. Apenas armaduras médias e pesadas possuem efeitos de especialização em armadura.

Composta: As várias peças sobrepostas desta armadura lhe protegem de ataques perfurantes. Você ganha resistência a dano perfurante igual a 1 + o valor da runa de potência dela para armaduras médias ou 2 + o valor da runa de potência dela para armaduras pesadas.

Couro: A segunda pele grossa da armadura dispersa a força do impacto para reduzir dano contundente. Você ganha resistência a dano contundente igual a 1 + o valor da runa de potência dela para armaduras médias ou 2 + o valor da runa de potência dela para armaduras pesadas.

Malha: A armadura é tão flexível que pode se dobrar com um acerto crítico e absorver parte do golpe. Reduza o dano de acertos críticos em 4 + o valor da runa de potência dela para armaduras médias ou 6 + o valor da runa de potência dela para armaduras pesadas. Isto não pode reduzir o dano para menos que o dano rolado antes dele ser dobrado pelo acerto crítico.

Placas: As placas resistentes não fornecem falhas para lâminas cortantes. Você ganha resistência a dano cortante igual a 1 + o valor da runa de potência dela para armaduras médias ou 2 + o valor da runa de potência dela para armaduras pesadas.

MATERIAIS

A maioria das armas e armaduras são feitas de materiais ordinários comumente disponíveis, como aço, couro, ferro e madeira. Se não tiver certeza do material que compõe a armadura, o MJ determina os detalhes.

Algumas armas, armaduras e escudos são feitas de materiais preciosos em vez desses materiais ordinários. Esses itens frequentemente possuem propriedades sobrenaturais inerentes. Ferro frio, por exemplo, fere fadas, enquanto que prata pode ferir metamorfos. Estes materiais são detalhados a partir da página 587.

Descrições das Armaduras

Abaixo, cada tipo de armadura é descrito em detalhes.

Armadura Acolchoada: Esta armadura é simplesmente uma camada de tecido acolchoado pesado, mas às vezes é usada por ser bastante barata. A armadura acolchoada é mais fácil de danificar e destruir do que outros tipos de armadura. Armaduras pesadas vêm com uma subcamada de armadura acolchoada inclusa em seu Preço, embora ela perca o traço confortável quando usada sob a armadura pesada. Você pode usar apenas a subcamada de armadura acolchoada para dormir, se a sua armadura pesada for destruída, ou quando não estiver usando a armadura pesada inteira por algum motivo. Isto permite que você mantenha a armadura investida e se beneficie do poder de quaisquer runas da armadura pesada associada, mas ninguém pode usar sua armadura pesada sem a subcamada acolchoada.

Armadura Completa: Uma armadura completa consiste de placas interconectadas que cobrem quase o corpo inteiro em uma carapaça de aço. Ela é cara e pesada e o usuário

frequentemente precisa de ajuda para vesti-la corretamente, mas fornece uma das melhores defesas que uma armadura é capaz. Uma armadura desta vem com uma subcamada de armadura acolchoada (veja acima) e um par de manoplas (página 286).

Camisão de Malha: Às vezes chamada de hauberk, esta é uma camisa longa construída dos mesmos anéis de metal que a cota de malha. Entretanto, é muito mais leve do que uma cota de malha e protege apenas o torço, braços e coxas de seu usuário.

Cota de Escamas: Cotas de escamas consistem de muitas escamas de metal costuradas em um fundo de couro reforçado, frequentemente na forma de uma longa camisa que protege o torso, braços e pernas.

Cota de Malha: Uma cota de malha consiste de várias peças de armadura compostas de pequenos anéis de metal unidos em uma malha protetora. Tipicamente ela inclui uma camisão de malha, calças, um par de proteção para os braços e uma coifa, coletivamente protegendo a maior parte do corpo.

Cota de Talas: Este tipo de armadura é uma cota de malha reforçada com placas de metal flexível interligadas, tipicamente localizadas no torso, braços e pernas. Um conjunto desta armadura vem com uma subcamada de armadura acolchoada (veja acima) e um par de manoplas (página 286).

Couro Batido: Esta armadura de couro é reforçada com tachas de metal e, às vezes, pequenas placas de metal, fornecendo a maior parte da flexibilidade de uma armadura de couro mas oferecendo uma proteção mais robusta.

Couro: Um misto de couro moldado por fervura e flexível, essa armadura fornece alguma proteção com o máximo de flexibilidade.

Gibão de Peles: Um misto de peles, couro rígido e, às vezes, couro fervido moldado, esta armadura fornece proteção devido às suas camadas de couro — embora seu volume deixe seu usuário lento e com mobilidade reduzida.

Meia Armadura: Uma meia armadura consiste da parte superior das placas usadas em uma armadura completa, com placas de aço mais leves ou mais esparsas para os braços e pernas. Isto fornece parte da proteção de uma armadura completa, porém com maior flexibilidade e velocidade. Um conjunto desta armadura vem com uma subcamada de armadura acolchoada (veja acima) e um par de manoplas (página 286).

Peitoral de Aço: Embora chamada de peitoral de aço, este tipo de armadura consiste de várias placas de armadura completa ou meia armadura (página 276) que protegem o torso, peito, pescoço e às vezes o quadril e as pernas. Ela estrategicamente concede parte da proteção da armadura completa enquanto permite maior flexibilidade e velocidade.

Roupa de Explorador: Aventureiros que não usam armaduras viajam em roupas duráveis. Embora não seja uma armadura e utilize sua proficiência em defesa sem armadura, ela ainda possui um Limite de Des e pode conceder um bônus de item na CA se estiver gravada com runas de potência (conforme descrito na página 590).

DANIFICANDO ARMADURAS

As estatísticas de sua armadura são baseadas no material do qual ela é predominantemente feita. Contudo, é improvável que sua armadura sofra dano, conforme explicado na página 272.

Material	Dureza	PV	LQ
Tecido (armadura acolchoada, roupa de explorador)	1	4	2
Couro (couro, couro batido, gibão de peles)	4	16	8
Metal (armadura completa, camisão de malha, cota de escamas, cota de malha, cota de talas, meia armadura, peitoral de aço)	9	36	18

Escudos

Um escudo pode melhorar a defesa de seu personagem além da proteção que sua armadura fornece. Seu personagem deve estar empunhando um escudo em uma mão para usá-lo — que concede seu bônus na CA apenas se você usar uma ação para Erguer um Escudo. Esta ação concede o bônus do escudo na CA como um bônus de circunstância até o começo do seu próximo turno. A penalidade de Velocidade de um escudo se aplica sempre que seu personagem estiver segurando o escudo, esteja ele erguido ou não.

Erguer um Escudo é a ação mais comumente usada com escudos. A maioria dos escudos deve ser segurada em uma mão, portanto, você não pode segurar mais nada com aquela mão e Erguer um Escudo. Entretanto, um broquel não ocupa sua mão, permitindo que você possa Erguer um Escudo com um broquel se a mão estiver livre (ou, a critério do MJ, se estiver segurando um objeto simples e leve que não seja uma arma). Você perde o benefício de Erguer um Escudo se essa mão não estiver livre mais.

Quando tiver um escudo de corpo erguido, você pode usar a ação Obter Cobertura (página 471) para aumentar o bônus de circunstância que ele concede na CA para +4. Isto dura até que o escudo não esteja mais erguido. Se normalmente fosse receber cobertura menor contra um ataque, ter seu escudo de corpo erguido fornece cobertura padrão contra esse ataque (e outras criaturas podem Obter Cobertura normalmente usando a cobertura de seu escudo).

Se tiver acesso à reação Bloqueio com Escudo (da sua classe ou de um talento), você pode usá-la enquanto estiver Erguendo um Escudo para reduzir o dano que sofreria por uma quantidade igual à Dureza do escudo. Tanto você quanto o escudo sofrem qualquer dano remanescente (ambos sofrem o mesmo dano).

Estatísticas de Escudos

Escudos possuem estatísticas que seguem as mesmas regras das armaduras: Preço, Penalidade em Velocidade e Volume. Veja a página 274 para as regras dessas estatísticas. As outras estatísticas de escudos são descritas aqui.

Bônus de CA

Um escudo concede um bônus de circunstância à CA, mas apenas quando está erguido. Isto requer usar a ação Erguer um Escudo, encontrada na página 472.

Dureza

Sempre que um escudo sofre dano, a quantidade de dano sofrido é reduzida por este valor. Este número é particularmente relevante para escudos por causa do talento Bloqueio com Escudo (página 258). As regras para Dureza aparecem na página 272.

PV (LQ)

Esta coluna lista os Pontos de Vida (PV) e Limiar de Quebra (LQ) do escudo. Isto mede quanto dano o escudo pode sofrer antes de ser destruído (os PV totais dele) e quanto dano ele pode sofrer antes de ficar quebrado e inútil (o LQ dele). Isto é relevante principalmente para a reação Bloqueio com Escudo.

Atacando com um Escudo

Um escudo pode ser usado como uma arma marcial para ataques, utilizando as estatísticas listadas para pancada com escudo na Tabela 6–7: Armas Brancas (página 280). A pancada com escudo é uma opção disponível apenas para escudos que não foram feitos para serem usados como armas. Um escudo não pode ter runas adicionadas a ele. Você também pode comprar e anexar bossas ou espinhos a um escudo para torná-lo uma arma mais prática. Estes anexos podem ser encontrados na Tabela 6–7. Eles funcionam normalmente como as outras armas e, portanto, podem ser gravados com runas.

Descrições dos Escudos

Abaixo, cada tipo de escudo é descrito em detalhes.

Broquel: Este escudo muito pequeno é um favorito entre duelistas e combatentes ágeis usando armaduras leves. Ele normalmente é feito de aço e preso no seu antebraço. Você pode Erguer um Escudo com seu broquel desde que tenha a mão livre — ou se estiver segurando um objeto leve (que não seja uma arma) nessa mão.

Escudo de Aço: Embora existam em vários tamanhos e formatos, a proteção oferecida por escudos de aço vem da resistência de seu material. Embora sejam mais caros que escudos de madeira, são muito mais duráveis.

Escudo de Corpo: Estes escudos massivos podem ser usados para fornecer cobertura quase para o corpo inteiro. Devido ao seu tamanho, eles normalmente são feitos de madeira reforçada com metal.

Escudo de Madeira: Como escudos de aço, escudos de madeira existem em vários tamanhos e formatos. Embora sejam mais baratos que escudos de aço, quebram com maior facilidade.

Tabela 6–5: Escudos

Escudo	Preço	BônusCA[1]	Penalidade em Velocidade	Volume	Dureza	PV (LQ)
Broquel	1 po	+1	–	L	3	6 (3)
Escudo de madeira	1 po	+2	–	1	3	12 (6)
Escudo de aço	2 po	+2	–	1	5	20 (10)
Escudo de corpo	10 po	+2/+4[2]	–1,5 m	4	5	20 (10)

[1] Receber o bônus de circunstância na CA concedido por um escudo requer o uso da ação Erguer um Escudo (página 472).
[2] Obter o bônus maior de um escudo de corpo requer o uso da ação Obter Cobertura (página 471) enquanto o escudo estiver erguido.

Armas

A maioria dos personagens em Pathfinder carrega armas, variando de poderosos martelos de guerra a graciosos arcos — e até mesmo clavas simples. Detalhes completos sobre como calcular bônus, modificadores e penalidades para rolagens de ataque e dano aparecem no Capítulo 9 (página 446), mas são apresentados resumidamente abaixo, seguidos pelas regras e dezenas de escolhas específicas de armas.

Rolagens de Ataque

Quando fizer uma rolagem de ataque, determine o resultado ao rolar 1d20 e adicionar seu modificador de ataque para a arma ou ataque desarmado que estiver usando. Modificadores para ataques corpo a corpo e à distância são calculados de formas diferentes.

Modificador de ataque corpo a corpo = modificador de Força (ou opcionalmente Destreza para uma arma de acuidade) **+ bônus de proficiência + outros bônus + penalidades**

Modificador de ataque à distância = modificador de Destreza + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades

Bônus e penalidades são aplicados a estas rolagens como a quaisquer outros tipos de testes. Armas com runas de potência (página 591) adicionam um bônus de item às suas rolagens de ataque.

Penalidade por Ataques Múltiplos

Se usar uma ação com o traço ataque mais de uma vez no mesmo turno, seus ataques desferidos após o primeiro sofrem uma penalidade chamada de penalidade por ataques múltiplos. Seu segundo ataque sofre –5 de penalidade, e ataques subsequentes sofrem –10 de penalidade.

A penalidade por ataques múltiplos não se aplica a ataques realizados quando não for o seu turno (como ataques desferidos como parte de uma reação). Você pode usar uma arma com o traço ágil (página 280) para reduzir sua penalidade por ataques múltiplos.

Rolagens de Dano

Quando o resultado de sua rolagem de ataque com uma arma ou ataque desarmado igualar ou exceder a CA do seu alvo, você o acerta! Role o dado de dano de sua arma ou ataque desarmado e adicione os modificadores, bônus e penalidades relevantes para determinar quanto dano você causou. Calcule a rolagem de dano utilizando as fórmulas a seguir.

Rolagem de dano corpo a corpo = dado de dano da arma ou ataque desarmado + modificador Força + bônus + penalidades

Rolagem de dano à distância = dado de dano da arma + modificador Força para armas de arremesso + bônus + penalidades

Armas à distância normalmente não adicionam um modificador de atributo à rolagem de dano, embora armas com o traço propulsiva (página 283) adicionem metade de seu modificador de Força (ou seu modificador total se ele for negativo) e armas de arremesso adicionam seu modificador de Força completo.

Armas mágicas com runas *impactantes*, *impactantes maior* ou *impactantes superiores* (página 591) adicionam um ou mais dados de dano de arma às suas rolagens de dano. Estes dados extras são do mesmo tamanho do dado de dano da arma. Em níveis mais elevados, a maioria dos personagem também causa dano extra devido à especialização em armas.

Acertos Críticos

Quando fizer um ataque e rolar um 20 natural (o número resultado no dado é 20) — ou se o resultado de seu ataque exceder a CA do alvo por 10 pontos — você obtém um sucesso crítico (também conhecido como acerto crítico).

Se obtiver um sucesso crítico em um Golpe, seu ataque causa o dobro do dano (página 451). Outros ataques (como rolagens de ataque de magia e alguns usos da perícia Atletismo) descrevem os efeitos específicos que ocorrem quando seus resultados são sucessos críticos.

Ataques Desarmados

Quase todos os personagens começam treinados em ataques desarmados. Você pode Golpear com seus punhos ou outra parte do corpo, calculando suas rolagens de ataque e dano da mesma forma que faria com uma arma. Ataques desarmados podem pertencer a um grupo de arma (página 280) e podem ter traços de arma (página 282). Entretanto, ataques desarmados não são armas e efeitos e habilidades que funcionem com armas nunca funcionam com ataques desarmados, exceto se especificado o contrário.

A Tabela 6–6: Ataques Desarmados lista as estatísticas para um ataque desarmado com um punho, mas normalmente você utilizar as mesmas estatísticas para ataques feitos com quaisquer outras partes de seu corpo. Certos talentos de ancestralidade, características de classe e magias concedem acesso a ataques desarmados especiais mais poderosos. Detalhes sobre estes ataques desarmados são fornecidos nas habilidades que os concedem.

Armas Improvisadas

Se atacar com algo que não foi feito para ser uma arma, como uma cadeira ou um vaso, você está fazendo um ataque com uma arma improvisada. Você sofre –2 de penalidade de item em rolagens de ataque com uma arma improvisada. O MJ determina a quantidade e o tipo de dano que o ataque causa (se causar), assim como quaisquer traços de arma que a arma improvisada deve ter.

INTRODUÇÃO
ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
MAGIAS
ERA DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS
REGRAS DO JOGO
MESTRANDO
TESOUROS & MANUFATURA
APÊNDICE

Estatísticas de Arma

As tabelas nas páginas 280 a 282 listam as estatísticas para várias armas corpo a corpo e à distância que você pode comprar, assim como as estatísticas para golpear com um punho (ou outro ataque desarmado básico). As tabelas apresentam as estatísticas a seguir. Todas as armas listadas neste capítulo possuem nível de item 0.

Dano

Esta seção lista o dado de dano da arma e o tipo de dano que ela causa: Cn para contundente, Ct para cortante ou Pf para perfurante.

Dados de Dano

Cada arma lista o dado de dano utilizado para sua rolagem de dano. Uma arma padrão causa um dado de dano, mas uma runa mágica *impactante* pode aumentar a quantidade de dados rolados, assim como algumas magias e ações especiais. Estes dados adicionais utilizam o mesmo tamanho de dado que o dado de dano normal da arma ou ataque desarmado.

Contando Dados de Dano

Efeitos baseados na quantidade de dados de dano da arma incluem apenas o dado de dano da arma somado a quaisquer dados extras de runas *impactantes.* Eles não contam dados extras de habilidades, efeitos de especialização de crítico, runas de propriedade, traços de armas e similares.

Aumentando o Tamanho do Dado

Quando um efeito pede para você aumentar o tamanho do dado de dano de sua arma, em vez de usar o dado de dano normal da arma, utilize o tamanho de dado um passo maior, conforme listado abaixo (portanto, se estiver utilizando um d4, você utiliza um d6 e assim por diante). Se já estiver utilizando um d12, o tamanho já está no máximo possível e não sofre alteração. Você não pode aumentar o dado de dano da arma mais de uma vez.

1d4 → 1d6 → 1d8 → 1d10 → 1d12

Distância

Armas de arremesso e à distância possuem um incremento de distância. Ataques com estas armas funcionam normalmente até esta distância. Rolagens de ataque além do incremento de distância de uma arma sofrem –2 de penalidade para cada múltiplo adicional desse incremento entre você e o alvo. É impossível realizar ataques além do sexto incremento de distância de uma arma.

Por exemplo, se estiver usando um arco curto, seus ataques não sofrem penalidade contra um alvo a até 18 metros de distância, sofrem –2 de penalidade se um alvo estiver além de 18 metros e até 36 metros, –4 de penalidade se um alvo estiver além de 36 metros e até 54 metros, e assim por diante, até a distância máxima de 108 metros.

Recarga

Embora todas as armas precisem de algum tempo para ficarem prontas, muitas armas à distância também precisam ser carregadas e recarregadas. Esta seção indica quantas ações de Interagir levam para recarregar essas armas. Isto pode ser 0 se sacar uma munição e disparar a arma forem parte da mesma ação. Se um item precisar de 2 ou mais ações para recarregar, o MJ determina se elas devem ser feitas juntas como uma atividade ou se você pode gastar algumas destas ações durante um turno e o resto durante seu próximo turno.

Um item com um "—" listado deve ser sacado para ser arremessado, o que normalmente requer uma ação de Interagir da mesma forma como para sacar qualquer outra arma. Recarregar uma arma à distância e sacar uma arma de arremesso requerem uma mão livre. Trocar a empunhadura para liberar uma mão e então colocar sua mão na posição necessária para empunhar a arma estão incluídas nas ações gastas para recarregar uma arma.

Selecionando Armas

Personagens que focam em combate precisam considerar cuidadosamente sua escolha de armas, avaliando se pretendem lutar no corpo a corpo ou à distância, o dano potencial e as habilidades especiais das várias armas disponíveis. Personagens primariamente conjuradores normalmente precisam apenas de uma arma que pertença à melhor categoria na qual são treinados para usar em situações extremas.

Quando selecionar armas, comece identificando os tipos de arma em que você é treinado ou melhor. Depois, você deve comparar as armas dentro destes parâmetros e determinar com quais você possui o melhor modificador de ataque (corpo a corpo ou à distância). Normalmente é considerado prudente selecionar tanto uma arma corpo a corpo quanto uma à distância durante a criação do personagem, de forma que você consiga lidar com uma variedade mais ampla de situações e inimigos.

Categorias de Armas

Dependendo de quanto dano causam e quais traços possuem, armas se enquadram em amplas categorias. Armas marciais geralmente causam mais dano do que armas simples, e armas avançadas normalmente possuem mais traços mais vantajosos que armas marciais que causam o mesmo dano. Geralmente, você irá preferir selecionar armas que causem mais dano — mas, se for um combatente talentoso, pode preferir escolher uma arma com traços interessantes, mesmo que tenham um dado de dano menor. Você também pode comprar várias armas com o dinheiro que tiver disponível, tornando possível trocar entre elas de acordo com a situação.

Volume

Esta seção fornece o Volume da arma. O Volume da arma é aumentado ou diminuído se for ajustada para criaturas que não são de tamanho Pequeno ou Médio, seguindo as regras apresentadas na página 295.

Mãos

Algumas armas requerem uma mão para serem empunhadas, enquanto outras requerem duas. Alguns itens, como o arco longo, listam 1+ na coluna Mãos da tabela. Você pode segurar uma arma que liste 1+ em uma mão — mas o processo de dispará-la exige que você use uma segunda mão para pegar, preparar e

soltar uma flecha. Isto significa que você pode fazer coisas com sua mão livre enquanto segurar um arco sem precisar mudar sua empunhadura — mas que sua outra mão deve estar livre quando você disparar com ela. Portanto, para usar apropriadamente uma arma 1+, você deve segurá-la em uma mão e ter outra mão livre.

Armas que requerem duas mãos geralmente causam mais dano. Algumas armas de uma mão possuem o traço duas mãos, fazendo-as causar um dado de dano de tamanho diferente quando ela é empunhada em duas mãos. Além disto, algumas habilidades requerem que você empunhe uma arma com duas mãos. Você atende a este requisito sempre que segurar a arma com duas mãos — mesmo que ela não requeira duas mãos nem tenha o traço duas mãos.

GRUPO

O grupo de uma arma ou ataque desarmado o classifica com armas similares. Grupos afetam algumas habilidades e o que você faz em um acerto crítico se tiver acesso aos efeitos de especialização de crítico apropriados. Para detalhes completos, veja a página 283.

TRAÇOS DE ARMA

Os traços que uma arma ou ataque desarmado possuem são listados nesta seção. Qualquer traço que faça referência a "arma" também se aplica a um ataque desarmado que possua esse traço.

MUNIÇÃO

Algumas armas nas tabelas de armas à distância são seguidas por uma linha indicando o tipo de munição que ela dispara. O dado de dano é determinado pela arma, não pela munição. Como essa e outras estatísticas relevantes variam de acordo com a arma, seções de munição listam apenas seu nome, quantidade, Preço e Volume.

TRAÇOS DE ARMA

Armas e ataques desarmados com traços de armas podem possuir os traços a seguir.

Acuidade: Você pode utilizar seu modificador de Destreza em vez de seu modificador de Força em rolagens de ataque usando esta arma corpo a corpo. Você ainda utiliza seu modificador de Força para calcular o dano.

Agarrar: Você pode usar esta arma para Agarrar com a perícia Atletismo mesmo se não tiver uma mão livre. Isto utiliza o alcance da arma (se for diferente do seu) e adiciona o bônus de item dela que é aplicado a rolagens de ataque (se houver) como um bônus de item aplicado ao seu teste de Atletismo. Se obtiver uma falha crítica no teste para Agarrar enquanto usar essa arma, você pode escolher soltá-la para sofrer os efeitos de uma falha em vez dos efeitos de uma falha crítica.

Ágil: A penalidade por ataques múltiplos que você sofre com esta arma é de –4 (em vez de –5) em seu segundo ataque no turno e de –8 (em vez de –10) em seu terceiro ataque (e ataques subsequentes) no turno.

Alcance: Esta arma é longa e pode ser usada para atacar criaturas a até 3 metros em vez de apenas criaturas adjacentes. Para criaturas que já possuem alcance com o membro ou membros que empunham a arma, a arma aumenta o alcance delas em 1,5 metros.

TABELA 6-6: ATAQUES DESARMADOS

Ataque Desarmado	Preço	Dano	Volume	Mãos	Grupo	Traços de Arma
Punho	–	1d4 Cn	–	1	Pugilato	Acuidade, ágil, desarmado, não-letal

TABELA 6-7: ARMAS CORPO A CORPO

Armas Simples	Preço	Dano	Volume	Mãos	Grupo	Traços de Arma
Adaga	2 pp	1d4 Pf	L	1	Faca	Acuidade, ágil, arremesso 3 m, versátil Ct
Cajado	0	1d4 Cn	1	1	Clava	Duas mãos d8
Clava	0	1d6 Cn	1	1	Clava	Arremesso 3 m
Foice	2 pp	1d4 Ct	L	1	Faca	Acuidade, ágil, derrubar
Lança	1 pp	1d6 Pf	1	1	Lança	Arremesso 6 m
Lança longa	5 pp	1d8 Pf	2	2	Lança	Alcance
Maça	1 po	1d6 Cn	1	1	Clava	Empurrar
Maça leve	4 pp	1d4 Cn	L	1	Clava	Acuidade, ágil, empurrar
Maça-estrela	1 po	1d6 Cn	1	1	Clava	Versátil Pf
Manopla	2 pp	1d4 Cn	L	1	Pugilato	Ágil, mão livre
Manopla com cravos	3 pp	1d4 Pf	L	1	Pugilato	Ágil, mão livre
Armas Simples Incomuns	**Preço**	**Dano**	**Volume**	**Mãos**	**Grupo**	**Traços de Arma**
Adaga de clã	2 po	1d4 Pf	L	1	Faca	Ágil, anão, aparar, versátil Cn
Katar (adaga de soco)	3 pp	1d4 Pf	L	1	Faca	Ágil, monge, mortal d6
Armas Marciais	**Preço**	**Dano**	**Volume**	**Mãos**	**Grupo**	**Traços de Arma**
Adaga de aparar	5 pp	1d4 Pf	L	1	Faca	Acuidade, ágil, aparar, desarmar, versátil Ct
Alabarda	2 po	1d10 Pf	2	2	Haste	Alcance, versátil Ct
Bō	2 pp	1d8 Cn	2	2	Clava	Alcance, aparar, derrubar, monge
Bossa de escudo	5 pp	1d6 Cn	–	1	Escudo	Anexada ao escudo
Chicote	1 pp	1d4 Ct	1	1	Mangual	Acuidade, alcance, derrubar, desarmar, não-letal
Cimitarra	1 po	1d6 Ct	1	1	Espada	Amplitude, enérgica
Clava pesada	1 po	1d10 Cn	2	2	Clava	Empurrar, oscilante
Cravos de escudo	5 pp	1d6 Pf	–	1	Escudo	Anexada ao escudo

Espada bastarda	4 po	1d8 Ct	1	1	Espada	Duas mãos d12
Espada curta	9 pp	1d6 Pf	L	1	Espada	Acuidade, ágil, versátil Ct
Espada larga	2 po	1d12 Ct	2	2	Espada	Versátil Pf
Espada longa	1 po	1d8 Ct	1	1	Espada	Versátil Pf
Faca-estrela	2 po	1d4 Pf	L	1	Faca	Acuidade, ágil, arremesso 6 m, mortal d6, versátil Ct
Falcione	3 po	1d10 Ct	2	2	Espada	Amplitude, enérgica
Glaive	1 po	1d8 Ct	2	2	Haste	Alcance, enérgica, mortal d8
Guisarme	2 po	1d10 Ct	2	2	Haste	Alcance, derrubar
Lança de cavalaria	1 po	1d8 Pf	2	2	Lança	Alcance, justa d6, mortal d8
Machadinha	4 pp	1d6 Ct	L	1	Machado	Ágil, amplitude, arremesso 3 m
Machado de batalha	1 po	1d8 Ct	1	1	Machado	Amplitude
Machado longo	2 po	1d12 Ct	2	2	Machado	Amplitude
Malho	3 po	1d12 Cn	2	2	Martelo	Empurrar
Mangual	8 pp	1d6 Cn	1	1	Mangual	Amplitude, derrubar, desarmar
Mangual de guera	2 po	1d10 Cn	2	2	Mangual	Amplitude, derrubar, desarmar
Martelo de guerra	1 po	1d8 Cn	1	1	Martelo	Empurrar
Martelo leve	3 pp	1d6 Cn	L	1	Martelo	Ágil, arremesso 6 m
Pancada com escudo	–	1d4 Cn	–	1	Escudo	–
Picareta	7 pp	1d6 Pf	1	1	Picareta	Fatal d10
Picareta leve	4 pp	1d4 Pf	L	1	Picareta	Ágil, fatal d8
Picareta pesada	1 po	1d10 Pf	2	2	Picareta	Fatal d12
Porrete	1 pp	1d6 Cn	L	1	Clava	Ágil, não-letal
Ranseur	2 po	1d10 Pf	2	2	Haste	Alcance, desarmar
Rapieira	2 po	1d6 Pf	1	1	Espada	Acuidade, desarmar, mortal d8
Segadeira	2 po	1d10 Ct	2	2	Haste	Derrubar, mortal d10
Tridente	1 po	1d8 Pf	1	1	Lança	Arremesso 6 m
Armas Marciais Incomuns	**Preço**	**Dano**	**Volume**	**Mãos**	**Grupo**	**Traços de Arma**
Adaga de soco órquica	7 pp	1d6 Pf	L	1	Faca	Ágil, desarmar, orc
Corrente com cravos	3 po	1d8 Ct	1	2	Mangual	Acuidade, derrubar, desarmar
Cortacão	1 pp	1d6 Ct	L	1	Espada	Acuidade, ágil, apunhaladora, goblin
Espada templária	2 po	1d8 Ct	1	1	Espada	Derrubar, monge
Fatia-cavalo	9 pp	1d8 Ct	2	2	Haste	Alcance, derrubar, goblin, versátil Pf
Garfo dos filhotes	1 po	1d4 Pf	L	1	Lança	acuidade, ágil, arremesso 6 m, apunhaladora, halfling, mortal d6
Kama	1 po	1d6 Ct	L	1	Faca	Ágil, derrubar, monge
Katana	2 po	1d6 Ct	1	1	Espada	Duas mãos d10, mortal d8, versátil Pf
Kukri	6 pp	1d6 Ct	L	1	Faca	Acuidade, ágil, derrubar
Lâmina curva élfica	4 po	1d8 Ct	2	2	Espada	Acuidade, elfo, enérgica
Martelo gnômico com gancho	2 po	1d6 Cn	1	1	Martelo	derrubar, duas mãos d10, gnomo, versátil Pf
Nunchaku	2 pp	1d6 Cn	L	1	Clava	Acuidade, desarmar, monge, oscilante
Sai	6 pp	1d4 Pf	L	1	Faca	Acuidade, ágil, desarmar, monge, versátil Cn
Armas Avançadas Incomuns	**Preço**	**Dano**	**Volume**	**Mãos**	**Grupo**	**Traços de Arma**
Maça-chicote gnômica	3 po	1d8 Cn	2	1	Mangual	Alcance, gnomo
Machado de guerra enânico	3 po	1d8 Ct	2	1	Machado	Amplitude, anão, duas mãos d12
Quebra-pescoço órquico	2 po	1d8 Ct	1	1	Machado	Amplitude, enérgica, orc
Sabre serrilhado	5 po	1d6 Ct	L	1	Espada	Acuidade, ágil, gêmea

TABELA 6-8: ARMAS À DISTÂNCIA

Armas Simples	Preço	Dano	Distância	Recarga	Volume	Mãos	Grupo	Traços de Arma
Azagaia	1 pp	1d6 Pf	9 m	–	L	1	Dardo	Arremesso
Besta	3 po	1d8 Pf	36 m	1	1	2	Arco	–
10 virotes	1 pp				L			
Besta de mão	3 po	1d6 Pf	18 m	1	L	1	Arco	–
10 virotes	1 pp				L			
Besta pesada	4 po	1d10 Pf	36 m	2	2	2	Arco	–
10 virotes	1 pp				L			

Dardo	1 pc	1d4 Pf	6 m	–	L	1	Dardo	Ágil, arremesso
Funda	0	1d6 Cn	15 m	1	L	1	Funda	Propulsiva
10 balas de funda	1 pc				L			
Zarabatana	1 pp	1 Pf	6 m	1	L	1	Dardo	Ágil, não-letal
10 dardos de zarabatana	5 pc				L			
Armas Marciais	**Preço**	**Dano**	**Distância**	**Recarga**	**Volume**	**Mãos**	**Grupo**	**Traços de Arma**
Arco curto	3 po	1d6 Pf	18 m	0	1	1+	Arco	Mortal d10
10 flechas	1 pp				L			
Arco curto composto	14 po	1d6 Pf	18 m	0	1	1+	Arco	Mortal d10, propulsiva
10 flechas	1 pp				L			
Arco longo	6 po	1d8 Pf	30 m	0	2	1+	Arco	Mortal d10, saraivada 9 m
10 flechas	1 pp				L			
Arco longo composto	20 po	1d8 Pf	30 m	0	2	1+	Arco	Mortal d10, propulsiva, saraivada 9 m
10 flechas	1 pp				L			
Bomba alquimíca*	Varia	Varia	6 m	–	L	1	Bomba	Varia
Armas Marciais Incomuns	**Preço**	**Dano**	**Distância**	**Recarga**	**Volume**	**Mãos**	**Grupo**	**Traços de Arma**
Cajado-funda halfling	5 po	1d10 Cn	24 m	1	1	2	Funda	Halfling, propulsiva
10 balas de funda	1 pc				L			
Shuriken	1 pc	1d4 Pf	6 m	0	–	1	Dardo	Ágil, arremesso, monge

* Estatísticas para bombas alquímicas podem ser encontradas a partir da página 544.

Amplitude: Esta arma faz ataques amplos ou giratórios, tornando mais fácil atacar vários inimigos. Quando atacar com ela, você recebe +1 de bônus de circunstância em sua rolagem de ataque se já tiver tentado atacar um alvo diferente neste turno usando esta arma.

Anão: Anões manufaturam e usam estas armas.

Anexada: Uma arma anexada deve ser combinada com outro equipamento para ser usada. Este traço lista a qual tipo de item a arma deve ser anexada. Você deve estar empunhando ou usando o item ao qual a arma está anexada para poder atacar com ela. Por exemplo, espinhos de escudo são anexados a um escudo, permitindo que você ataque com os espinhos em vez de com uma pancada com escudo, mas apenas se estiver empunhando o escudo. Uma arma anexada normalmente é aparafusada ou construída junto do item ao qual é anexada — e normalmente um item pode ter apenas uma arma anexada a ele. Uma arma anexada pode ser afixada em um item com 10 minutos de trabalho e um teste bem-sucedido de Manufatura CD 10; isto inclui o tempo necessário para remover a arma do item anterior, se necessário. Se um item for destruído, sua arma anexada normalmente pode ser recuperada.

Aparar: Esta arma pode ser usada defensivamente para bloquear ataques. Enquanto empunhar esta arma, se a sua proficiência com ela for treinado ou melhor, você pode gastar uma ação de Interagir para posicionar sua arma defensivamente, recebendo +1 de bônus de circunstância na CA até o começo de seu próximo turno.

Apunhaladora: Quando você atinge uma criatura desprevenida, esta arma causa 1 ponto de dano de precisão em adição ao seu dano normal. O dano de precisão aumenta para 2 pontos se ela for uma *arma +3*.

Arremesso: Você pode arremessar esta arma como um ataque a distância. Uma arma de arremesso adiciona seu modificador de Força ao dano da mesma forma que com uma arma corpo a corpo. Quando este traço aparecer em uma arma corpo a corpo, ele também incluirá o incremento de distância. Armas à distância com este traço utilizam o incremento de distância especificado na entrada Distância da arma.

Derrubar: Você pode usar esta arma para Derrubar com a perícia Atletismo mesmo se não tiver uma mão livre. Isto utiliza o alcance da arma (se for diferente do seu) e adiciona o bônus de item dela que é aplicado a rolagens de ataque (se houver) como um bônus de item aplicado ao seu teste de Atletismo. Se obtiver uma falha crítica no teste para Derrubar enquanto usar essa arma, você pode escolher soltá-la para sofrer os efeitos de uma falha em vez dos efeitos de uma falha crítica.

Desarmado: Um ataque desarmado utiliza seu corpo em vez de uma arma manufaturada. Um ataque desarmado não é uma arma — embora seja categorizado com armas em grupos de armas e possa ter traços de armas. Como é parte de seu corpo, um ataque desarmado não pode sofrer Desarmar. Ele também não ocupa uma mão, embora um punho ou outro apêndice similar siga as mesmas regras que uma arma de mão livre.

Desarmar: Você pode usar esta arma para Desarmar com a perícia Atletismo mesmo se não tiver uma mão livre. Isto utiliza o alcance da arma (se for diferente do seu) e adiciona o bônus de item dela que é aplicado a rolagens de ataque (se houver) como um bônus de item aplicado ao seu teste de Atletismo. Se obtiver uma falha crítica no teste para Desarmar enquanto usar essa arma, você pode escolher soltá-la para sofrer os efeitos de uma falha em vez dos efeitos de uma falha crítica. Em um sucesso crítico, você ainda precisa de uma mão livre se quiser pegar o item.

Duas Mãos: Esta arma pode ser empunhada com duas mãos. Fazer isto muda o dado de dano da arma para o valor indicado. Esta mudança se aplica a todos os dados de dano da arma, assim como os dados de runas *impactantes*.

Elfo: Elfos manufaturam e usam estas armas.

Empurrar: Você pode usar esta arma para Empurrar com a perícia Atletismo mesmo se não tiver uma mão livre. Isto utiliza o alcance da arma (se for diferente do seu) e adiciona o bônus de item dela que é aplicado a rolagens de ataque

(se houver) como um bônus de item aplicado ao seu teste de Atletismo. Se obtiver uma falha crítica no teste para Empurrar enquanto usar essa arma, você pode escolher soltá-la para sofrer os efeitos de uma falha em vez dos efeitos de uma falha crítica.

Enérgica: Esta arma fica mais perigosa conforme acumula impulso. Quando atacar com ela mais de uma vez em seu turno, o segundo ataque recebe um bônus de circunstância de dano igual à quantidade de dados de dano da arma, e cada ataque subsequente recebe um bônus de circunstância igual ao dobro da quantidade de dados de dano da arma.

Fatal: O traço fatal inclui um tamanho de dado. Em um acerto crítico, o dado de dano da arma aumenta para esse tamanho listado (fazendo-o usar esse tamanho de dado em vez do tamanho de dano normal da arma para calcular o dano desse acerto crítico) e ainda adiciona um dado de dano extra do tamanho listado a esse dano.

Gêmea: Estas armas são usadas em pares, complementando uma à outra. Quando atacar com uma arma gêmea, você adiciona um bônus de circunstância à rolagem de dano igual à quantidade de dados de dano da arma se já tiver atacado com uma arma diferente desse mesmo tipo neste turno. As armas devem ser do mesmo tipo para se beneficiarem deste traço, mas não precisam possuir as mesmas runas.

Gnomo: Gnomos manufaturam e usam estas armas.

Goblin: Goblins manufaturam e usam estas armas.

Halfling: Halflings manufaturam e usam estas armas.

Justa: A arma é apropriada para combates montados com uma sela ou meios similares. Quando estiver montado, se tiver se movido pelo menos 3 metros na ação anterior ao seu ataque, adicione um bônus de circunstância ao dano desse ataque igual à quantidade de dados de dano dessa arma. Além disso, enquanto estiver montado, você pode empunhar a arma em uma mão, mudando o dado de dano para o valor listado.

Mão Livre: Esta arma não ocupa sua mão, normalmente por ser embutida em sua armadura. Uma arma de mão livre não pode ser Desarmada. Você pode usar a mão coberta por sua arma de mão livre para empunhar outros itens, executar ações de manipular e assim por diante. Você não pode atacar com uma arma de mão livre se estiver empunhando qualquer coisa nessa mão ou se de alguma forma estiver usando essa mão. Quando não estiver empunhando nada nem usando essa mão de outra forma, você pode usar tanto habilidades que requeiram uma mão livre quanto habilidades que requeiram que você esteja empunhando uma arma nessa mão. Você só pode ter uma arma de mão livre em cada uma de suas mãos.

Monge: Muitos monges aprendem a usar estar armas.

Mortal: Em um acerto crítico, a arma adiciona um dado de dano de arma do tamanho listado. Role este dado depois de dobrar o dano da arma. Este dado extra aumenta para dois dados se a arma possuir uma runa *impactante maior* e para três dados se a arma possuir uma runa *impactante superior*. Por exemplo, uma rapieira com uma runa *impactante maior* causa 2d8 extras de dano perfurante em um acerto crítico. Uma habilidade que alterar o tamanho do dado de dano normal da arma não altera o tamanho do dado mortal dela.

Não-Letal: Ataques com esta arma são não-letais (página 453) e são usados para deixar criaturas inconscientes em vez de matá-las. Você pode usar uma arma não-letal para fazer ataques letais com –2 de penalidade de circunstância.

Orc: Orcs manufaturam e usam estas armas.

Oscilante: Você pode usar o impulso de um ataque errado com esta arma e aproveitá-lo em seu próximo ataque. Depois de errar com esta arma no seu turno, você recebe +1 de bônus de circunstância em seu próximo ataque realizado com esta arma antes do final de seu turno.

Propulsiva: Você adiciona metade de seu modificador de Força (se positivo) às rolagens de dano com uma arma à distância propulsiva. Se tiver um modificador de Força negativo, você adiciona seu modificador de Força inteiro.

Saraivada: Esta arma à distância é menos efetivo a curta distância. Seus ataques contra alvos dentro da distância listada sofrem –2 de penalidade.

Versátil: Uma arma versátil pode ser usada para causar um tipo diferente de dano do listado na seção de Dano. Este traço indica o tipo de dano alternativo. Por exemplo, uma arma perfurante que é versátil Ct pode ser usada para causar dano perfurante ou cortante. Você escolhe o tipo de dano a cada ataque que fizer.

Efeitos de Especialização de Crítico

Certos talentos, habilidades de classe, runas de armas e outros efeitos podem conceder benefícios adicionais quando você faz um ataque com determinadas armas e obtém um sucesso crítico. Isto é chamado de efeito de especialização de crítico. O efeito exato depende de qual a grupo sua arma pertence, conforme listado abaixo. Você sempre pode decidir não adicionar o efeito de especialização de crítico de sua arma.

Arco: Se o alvo de um acerto crítico estiver adjacente a uma superfície, ele fica preso nessa superfície pelo projétil. O alvo fica imobilizado e deve gastar uma ação de Interagir para fazer um teste de Atletismo CD 10 para soltar o projétil; ele não pode sair de seu espaço até que obtenha sucesso. A criatura não fica presa se for incorpórea, líquida (como um elemental da água ou alguns limos) ou se de alguma forma puder escapar sem esforço.

Bomba: Aumente o raio de respingo da bomba (se houver) para 3 metros.

Clava: Você afasta o alvo em até 3 metros (você escolhe a distância). Este é um movimento forçado (página 475).

Dardo: O alvo sofre 1d6 de dano persistente de sangramento. Você recebe um bônus de item neste dano de sangramento igual ao bônus de item da arma em rolagens de ataque.

Escudo: Você afasta o alvo em 1,5 metros. Este é um movimento forçado (página 475).

Espada: O alvo é desequilibrado pelo seu ataque, ficando desprevenido até o início de seu próximo turno.

Faca: O alvo sofre 1d6 de dano persistente de sangramento. Você recebe um bônus de item neste dano de sangramento igual ao bônus de item da arma em rolagens de ataque.

Funda: O alvo deve obter sucesso em uma jogada de Fortitude contra sua CD de classe ou fica atordoado 1

Haste: O alvo é movido 1,5 metros em uma direção à sua escolha. Este é um movimento forçado (página 475).

Lança: A lança perfura o alvo, enfraquecendo os ataques dele. O alvo fica desajeitado 1 até o início de seu próximo turno.

Machado: Escolha uma criatura adjacente ao alvo inicial e dentro do alcance. Se a CA dele for menor que o resultado da sua rolagem de ataque do acerto crítico, você causa dano a essa criatura igual ao resultado do dado de dano rolado da arma (incluindo dados extras por sua runa de potência, se houver). Esta quantia não é dobrada e nenhum bônus ou outros dados adicionais se aplicam a este dano.

Mangual: O alvo é derrubado.

Martelo: O alvo é derrubado.

Picareta: A arma perfura cruelmente o alvo, que sofre 2 pontos de dano adicional por dado de dano da arma.

Pugilato: O alvo deve obter sucesso em uma jogada de Fortitude contra sua CD de classe ou fica lento 1 até o final de seu próximo turno.

DESCRIÇÕES DAS ARMAS

Cada arma listada nas Tabelas 6–7 e 6–8 é descrita abaixo.

Adaga: Esta pequena arma com lâmina é empunhada em uma mão e usada para apunhalar uma criatura em combate aproximado. Ela também pode ser arremessada.

Adaga de Aparar: Esta adaga de bloqueio ostenta uma guarda robusta para proteger a mão do usuário.

Adaga de Clã: Esta adaga larga é carregada por anões como uma arma, ferramenta e designação de clã. Perder ou ter que entregar uma adaga de clã é considerado uma vergonha para a maioria dos anões.

Adaga de Soco Órquica**:** Esta robusta lâmina de metal desenvolvida por orcs possui um punho horizontal com lâminas brotando em ambos os lados.

Alabarda: Esta arma de haste possui um cabo relativamente curto de 1,5 metros. A ponta útil dela é um cravo longo com uma lâmina de machado anexada.

Arco Curto: Este arco menor é feito de um único pedaço de madeira e é usado por escaramuçadores e cavalaria.

Arco Curto Composto: Este arco curto é feito de chifre, madeira e tendões laminados juntos para aumentar o poder da puxada de sua corda e a força do projétil. Seu tamanho compacto e força o torna o preferido entre arqueiros montados. A qualquer momento em que uma habilidade for especificamente restrita a arcos curtos, ela também pode ser aplicada a arcos curtos compostos, exceto se especificado o contrário.

Arco Longo: Este arco de 1,5 metros de comprimento, normalmente feito de uma única peça de nogueira, olmo ou teixo, possui uma tração poderosa e é excelente em propelir flechas com grande força e a distâncias extremas. Você deve usar as duas mãos para disparar um arco longo e ele não pode ser usado sobre uma montaria.

Arco Longo Composto: Esta arma de disparo é feita de chifre, madeira e tendões laminados juntos para aumentar o poder da puxada de sua corda e a força do projétil. Como todos os arcos longos, o tamanho avantajado dele também aumenta seu alcance e força. Você deve usar as duas mãos para dispará-lo e ele não pode ser usado sobre uma montaria. A qualquer momento em que uma habilidade for especificamente restrita a arcos longos, como a arma favorecida de Erastil, ela também pode ser aplicada a arcos longos compostos, exceto se especificado o contrário.

Azagaia: Esta lança fina é bem balanceada para arremesso, mas não é projetada para uso no corpo a corpo.

Balas de Funda: Estas pequenas bolas de metal, tipicamente de ferro ou chumbo, são projetadas para serem usadas como munição de fundas.

Besta: Esta arma de disparo possui uma parte parecida com um arco montada em cima de uma estrutura chamada coronha. A coronha possui um mecanismo para travar a corda no lugar, prendendo-a a um mecanismo de gatilho que libera a tensão e lança o virote.

Besta de Mão: Ás vezes chamada de arco dos becos por ladinos e rufiões, esta pequena besta dispara virotes pequenos que às vezes são usados para inocular venenos no alvo. Ela é pequena o suficiente para ser disparada com uma mão, mas ainda requer as duas mãos para recarregar.

Besta Pesada: Esta besta grande é mais difícil de recarregar e mais substancial do que uma besta regular, mas dá golpes mais pesados.

Bō: Este cajado forte porém esguio é estreitado nas pontas e bem balanceado. É feito para ser uma arma ofensiva e defensiva.

Bomba Alquímica: Estas bombas existem em uma variedade de tipos e níveis de poder mas, não importa a variedade, você a arremessa no alvo e ela explode, liberando sua rajada alquímica.

Bossa de Escudo: Geralmente uma peça redonda, convexa ou cônica de metal denso anexada ao centro do escudo, uma bossa de escudo aumenta o dano contundente de uma pancada com escudo.

Cajado: Esta longa peça de madeira pode auxiliar no caminhar e desferir golpes poderosos.

Cajado-Funda Halfling: Este cajado termina em uma ponta bifurcada que abriga uma funda. O comprimento do cajado fornece uma excelente alavanca quando usado com as duas mãos para arremessar rochas ou balas da funda.

Chicote: Este longo cabo de couro grosso, frequentemente trançado, causa um corte doloroso, mas não-letal, à distância, normalmente acompanhado por um estalo bem distinto.

Cimitarra: Esta lâmina curva de uma mão é afiada em um dos lados.

Clava: Este é uma peça de madeira resistente moldada ou adaptada para esbordoar um inimigo. Clavas podem ser peças intricadamente esculpidas de artes marciais ou algo tão simples quanto um galho de árvore ou pedaço de madeira.

Clava Pesada: Enquanto muitas clavas pesadas são intricadamente esculpidas, outras são pouco mais do que um grande galho de árvore. Estas clavas massivas são pesadas demais para serem usadas com apenas uma mão.

Corrente com Cravos: Esta corrente de 1,20 metros de comprimento é coberta por farpas e possui cravos em uma ou ambas as pontas. Algumas ostentam argolas de metal para serem usadas como empunhaduras.

Cortacão: Esta lâmina curta, curvada e de manufatura bruta frequentemente possui furos em sua lâmina para reduzir seu peso. Ela é uma arma favorecida por goblins.

Cravos de Escudo: Estes cravos de metal são estrategicamente colocados no lado defensivo do escudo para causar dano perfurante em uma pancada com escudo.

Dardo: Esta arma de arremesso é maior do que uma flecha, mas menor do que uma azagaia. Ela tipicamente possui uma haste curta de madeira que acaba em uma ponta de metal e às vezes é estabilizada por penas ou pelos.

Dardo de Zarabatana: Estes dardos leves e finos são tipicamente feitos de madeira de lei e estabilizados com penas ou pelos. Eles frequentemente são ocos para que possam ser usados para inocular venenos.

Espada Bastarda: Esta espada de lâmina larga, às vezes chamada de espada de uma mão e meia, possui um punho mais longo para que possa ser empunhada com uma mão ou usando as duas mãos para obter maior poder de corte ou perfuração.

Espada Curta: Estas lâminas existem em uma variedade de formas e estilos, mas normalmente possuem 60 centímetros de comprimento.

Espada Larga: Esta imensa espada de duas mãos é quase tão alta quanto seu usuário. A parte de baixo de sua lâmina frequentemente é cega para permitir que seja segurada para uso em combate próximo.

Espada Longa: Espadas longas podem ser espadas de um ou dois gumes. Suas lâminas são pesadas e elas possuem de 0,9 a 1,2 metros de comprimento.

Espada Templária: Esta lâmina pesada é favorecida por guardiões de locais religiosos. Ela possui uma lâmina distinta em formato crescente que parece ser uma mistura de foice e espada. Frequentemente ela possui furos na lâmina ou no pomo para que sinos e outras bugigangas sagradas possam ser afixados na arma como um auxílio para orações ou meditação.

Faca-Estrela: Quatro lâminas de metal se estendem como pontas de uma rosa dos ventos a partir de um anel central de metal. Quando empunhar um faca-estrela pelo centro, o usuário pode usá-la como arma corpo a corpo. Ela também pode ser arremessada por curtas distâncias.

Falcione: Esta arma é uma versão mais pesada e de duas mãos da cimitarra de lâmina curva. Seu peso em direção ao fim da lâmina a torna uma poderosa arma de corte.

Fatia-Cavalo: Criada por goblins para lutar contra cavalos, esta arma é essencialmente um cabo longo que acaba em uma lâmina com um gancho grande.

Flecha: Estes projéteis são a munição para arcos. A haste de uma flecha é feita de madeira. Ela tem seu voo estabilizado por plumas em uma ponta e uma cabeça de metal na outra.

Foice: Originalmente uma ferramenta agrícola usada para colher grãos, esta arma de uma mão possui um cabo curto de madeira que termina em uma lâmina curva, às vezes afiada nos dois lados.

Funda: Pouco mais que um recipiente de couro preso a uma par de tiras, a funda pode ser usada para arremessar pedras lisas ou balas de funda à distância.

Garfo dos Filhotes: Esta arma de halflings parece um garfo longo com duas pontas e é usada tanto como arma quanto como implemento de cozinha.

Glaive: Esta arma de haste consiste de uma longa lâmina de gume único no fim de uma haste de 2,10 metros. Ela é extremamente eficiente em fazer cortes letais à distância.

Guisarme: Esta arma de haste ostenta uma lâmina longa e curva, frequentemente de gume único, com um gancho saindo do lado oposto da lâmina, permitindo ao usuário derrubar oponentes à distância. Seu cabo normalmente mede 2,40 metros de comprimento.

Kama: Similar à foice e usada em algumas regiões para colher grãos, a kama é uma lâmina curta levemente curvada com um cabo de madeira.

Katana: Uma katana é uma espada curva de gume único conhecida por sua lâmina imensamente afiada.

Katar: Também conhecidas como adagas de soco, katares são caracterizadas por seu punho em forma de "H" que permite que a lâmina fique logo acima dos nós dos dedos.

Kukri: A lâmina desta faca de 30 centímetros se curva para dentro e não possui guarda com cruzeta no punho.

Lâmina Curva Élfica: Essencialmente uma versão mais longa da cimitarra, esta arma élfica tradicional possui uma lâmina mais fina do que a de sua prima.

Lança: Composta por longo cabo de metal e ponta com cravo do mesmo material, uma lança pode ser usada com uma mão como arma branca ou ser arremessada.

Lança de Cavalaria: Esta arma parecida com uma lança é usada por uma criatura montada para causar muito dano.

Lança Longa: Esta lança muito longa, às vezes chamada de pique, é feita apenas para perfurar e não para arremessar. Usada por muitos soldados e guardas de cidades para controle de multidão e defesa contra inimigos em investida, ela deve ser usada com as duas mãos.

Maça: Com um cabo robusto e uma cabeça pesada de metal, uma maça é resistente e permite que seu usuário faça golpes poderosos e amasse armaduras.

Maça-Chicote Gnômica: Mais um mangual do que uma maça, esta arma possui um cabo curto conectado a uma corrente com uma bola no fim. A bola é propelida com um movimento do pulso, sendo que o próprio impulso traz a bola de volta para o usuário após o golpe.

Maça-Estrela: Esta arma possui um cabo curto que termina em uma bola de metal cheia de espinhos.

Maça Leve: Uma maça leve possui um cabo de madeira ou metal que termina em uma densa cabeça de metal. Usada quase que como uma clava, ela dá golpes contundentes pesados, mas com poder extra vindo das tachas ou espinhos da cabeça de metal.

Machadinha: Este pequeno machado pode ser usado em combate aproximado ou arremessado.

Machado de Batalha: Estes machados são feitos explicitamente como armas em vez de ferramentas. Eles tipicamente pesam menos, com um cabo reforçado com tiras ou ferrolhos de metal e possuem uma lâmina mais afiada, tornando-os ideais para cortar membros em vez de madeira.

Machado de Guerra Enânico: Esta arma favorecida por anões possui uma grande cabeça ornamentada montada em um cabo grosso. Este poderoso machado pode ser empunhado com uma ou duas mãos.

Machado Longo: Este grande machado de batalha é muito pesado para ser usado com apenas uma mão. Muitos machados longos incorporam duas lâminas — que são frequentemente "barbadas" e possuem um gancho embaixo para aumentar a força do corte.

Malho: Malhos são martelos de guerra massivos que devem ser usados com as duas mãos.

Mangual: Esta arma consiste de um cabo de madeira conectado por uma corrente, corda ou faixa de couro a uma bola ou cilindro com espinhos.

Mangual de Guerra: Este mangual grande possui um cabo longo conectado a um pedaço menor de madeira resistente ou metal que às vezes é crivado de espinhos.

Manopla: armaduras completas, meia armaduras e cota de talas vêm com um par destas luvas de metal; mas elas também podem ser compradas separadamente e usadas com outros tipos de armadura. Elas não apenas protegem suas mãos como também transformam suas mãos em armas letais.

Manopla com Cravos: Fornecendo a mesma função defensiva que uma manopla comum, esta versão possui um agrupamento de cravos saindo dos nós do dedos para causar dano perfurante com um soco.

Martelo com Gancho Gnômico: Esta ferramenta e arma gnômica ostenta um martelo em uma ponta e uma picareta curva na outra. Ela é uma arma tão estranha e desengonçada que os outros acham que os gnomos são ligeiramente loucos por usá-la.

Martelo de Guerra: Esta arma possui um cabo de madeira que termina em uma cabeça de metal grande e pesada. A cabeça do martelo pode possuir um ou dois lados, mas é sempre capaz de desferir poderosos golpes contundentes.

Martelo Leve: Esta versão menor do martelo de guerra possui um cabo de madeira ou metal que termina em uma cabeça de metal. Diferente do seu primo mais pesado, ele é leve o suficiente para ser arremessado.

Nunchaku: O nunchaku é constituído por duas barras de madeira ou metal conectadas por uma corrente ou corda curta.

Pancada com Escudo: Uma pancada com escudo não é uma arma de fato, e sim uma manobra na qual você empurra ou golpeia com seu escudo para acertar seu inimigo com um ataque imprevisível.

Picareta: Uma picareta projetada apenas para o combate possui um cabo de madeira e uma cabeça pesada e pontuda para desferir golpes devastadores.

Picareta Leve: Uma picareta leve é uma implemento de mineração modificado que possui um cabo de madeira terminando em uma cabeça de picareta feita mais para perfurar armadura e carne do que para lascar rochas.

Picareta Pesada: Esta picareta possui cabo mais longo e cabeça mais ampla do que uma picareta regular. Ela é pesada demais para ser usada com apenas uma mão.

Porrete: Um porrete tem um invólucro macio ao redor de um núcleo denso, geralmente uma bainha de ouro ao redor de um bastão de chumbo. A cabeça dele é mais ampla do que a empunhadura para dispersar a força do golpe, pois o propósito da arma é desacordar sua vítima em vez de tirar-lhe sangue.

Quebra-pescoço Órquico: Este machado barbado de lâmina única possui uma lâmina irregular que é perfeita para separar ossos de tendões e cartilagem.

Ranseur: Esta arma de haste é um tridente longo com a ponta central mais longa do que as outras duas.

Rapieira: A rapieira é uma lâmina perfurante longa e fina com um punho guarnecido. É valorizada por muitos como uma arma de duelo.

Sabre Serrilhado: A marca registrada dos assassinos do Louva-a-Deus Vermelho, esta lâmina curva é semelhante a uma serra, daí seu nome.

Sai: Esta adaga perfurante é um espinho de metal flanqueado por um par de dentes forcados que podem ser usados para prender a arma de um inimigo.

Segadeira: Derivada de uma ferramenta agrícola usada para ceifar grãos e cerais longos, esta arma possui um cabo comprido de madeira com empunhaduras protuberantes, encimado com uma lâmina curva ajustada em um ângulo reto.

Shuriken: Estas "estrelas de arremesso" são pequenas peças planas de metal com as beiradas afiadas, feitas para serem arremessadas com um movimento do pulso.

Tridente: Esta arma parecida com uma lança de três pontas tipicamente possui um cabo de 1,20 metros. Como uma lança, ele pode ser empunhado com uma mão ou ser arremessado.

Virotes: Mais curtos do que as flechas tradicionais mas tendo construção similar, virotes são a munição usadas por bestas.

Zarabatana: Este tubo longo e estreito é usado para disparar dardos de zarabatana, usando apenas o poder de um sopro exalado com força.

Equipamentos Variados

Seu personagem precisa de todo o tipo de itens tanto em exploração quanto em recesso, variando de rações a equipamentos de escalada e roupas chiques, dependendo da situação.

Estatísticas dos Equipamentos

As Tabelas 6–9 e 6–10 listam as seções Preço e Volume de uma ampla variedade de equipamentos. Qualquer item com um número depois dele dentro de parênteses indica que o Preço listado é para a quantidade indicada, embora a seção Volume de tal item seja o valor para apenas um destes itens. Todos os itens neste capítulo são nível 0, a menos que o nome do item seja seguido por um nível de item mais elevado indicado entre parênteses.

Mãos

Esta informação lista quantas mãos são necessárias para usar o item de forma eficiente. A maioria dos itens que requer duas mãos pode ser carregada em apenas uma mão — mas você deve gastar uma ação de Interagir para mudar a empunhadura e poder usar o item. O MJ pode determinar que um item é grande demais para ser carregado em uma mão (ou mesmo duas mãos, para itens particularmente grandes).

Equipamentos de Aventura

Estes itens seguem regras especiais ou requerem mais detalhes.

Kit de Aventureiro: Este item é o kit inicial de um aventureiro. O valor de Volume listado é para o conjunto inteiro mas, se necessário, confira as descrições individuais de cada item.

O kit contém os seguintes itens: uma mochila (contendo os outros bens), duas algibeiras, um cantil, 15 metros de corda, uma esteira de dormir, 10 peças de giz, pederneira e isqueiro, 2 semanas de ração, sabão e 5 tochas.

Alforjes: Alforjes vêm em par. Cada um pode armazenar até 3 Volumes de itens. O valor de Volume apresentado para os alforjes é para quando eles estão sendo usados por uma montaria. Se você estiver carregando ou organizando os alforjes, eles contam como Volume 1 em vez de Volume leve.

Algemas: Você pode algemar alguém que esteja disposto ou de alguma forma rendido como uma atividade de exploração que leva de 10 a 30 segundos, dependendo do tamanho da criatura e quantas algemas você aplica. Uma criatura de duas pernas que tiver as pernas presas sofre –4,5 metros de penalidade de circunstância nas Velocidades dela, enquanto uma criatura com duas mãos que tiver os pulsos presos deve obter sucesso em um teste simples CD 5 a qualquer momento em que usar uma ação de Manuseio para evitar que essa ação falhe. Esta CD pode ser mais alta dependendo de quão firmemente as algemas prendem as mãos dela. Uma criatura presa a um objeto estacionário fica imobilizada. Para criaturas com mais ou menos membros, o MJ determina quais efeitos as algemas possuem (se possuírem). Libertar uma criatura de algumas ruins requer dois testes bem-sucedidos de Ladroagem CD 17, algemas simples requerem três sucessos contra CD 22, algemas padrão requerem quatro sucessos contra CD 27, algemas boas requerem cinco sucessos contra CD 32 e algemas superiores requerem seis sucessos contra CD 42.

Algibeira: Uma algibeira comporta até quatro itens de Volume leve.

Apito de Aviso: Quando soprado, um apito de aviso pode ser ouvido claramente a até 750 metros em terreno aberto.

Arpéu: Você pode arremessar um arpéu com uma corda amarrada a ele para facilitar a escalada. Para ancorar um arpéu, faça uma rolagem de ataque com o traço secreto contra uma CD que depende do alvo (normalmente pelo menos CD 20). Em um sucesso, seu arpéu fica firme. Em uma falha crítica, o arpéu aparenta estar firme — mas se solta quando você estiver no meio do caminho.

Azevinho e Visco: Plantas de significado sobrenatural fornecem um foco primal para conjuradores primais, como druidas, quando eles usam determinadas habilidades e conjuram algumas magias. Um punhado de azevinho e visco deve ser empunhado em uma mão para usá-los. Existem outros focos primais para druidas focados em outros aspectos da natureza.

Bainha: Uma bainha ou bata permite que você carregue facilmente uma arma consigo.

Bandoleira: Uma bandoleira comporta até oito itens de Volume leve com fácil acesso e normalmente é usada para guardar itens alquímicos ou poções. Se estiver carregando ou arrumando uma bandoleira em vez de usando-a cruzada na peito, o Volume dela é leve em vez de desprezível. Uma bandoleira pode ser dedicada a um conjunto inteiro de ferramentas, como ferramentas de curandeiro, permitindo que você saque as ferramentas como parte da ação que necessita delas.

Baú: Um baú de madeira comporta até 8 Volumes de itens.

Bolsa de Componentes Materiais: Esta bolsa contém componentes materiais para magias que os requerem. Embora os componentes sejam usados com o tempo, você pode reabastecê-los durante suas preparações diárias.

Bússola: Uma bússola o ajuda a Intuir Direção ou a se orientar, desde que você esteja em uma localidade com campos magnéticos uniformes. Sem uma bússola, você sofre –2 de penalidade de item nestes testes (similar a usar um item de má qualidade). Uma bússola com lente concede +1 de bônus de item nestes testes.

Cantil: Quando está cheio, um cantil possui Volume 1 e contém cerca de 1 dia de água para uma criatura Pequena ou Média.

TABELA 6-9: EQUIPAMENTOS DE AVENTURA

Item	Preço	Vol	Mãos
Kit de aventureiro	7 pp	2	–
Alforje	2 pp	L	2
Algemas			
Algemas ruins (nível 0)	3 pp	–	2
Algemas simples (nível 1)	3 po	–	2
Algemas medianas (nível 3)	20 po	–	2
Algemas boas (nível 9)	250 po	–	2
Algemas superiores (nível 17)	5.000 po	–	2
Algibeira	4 pc	–	–
Ampulheta	3 po	L	1
Apito de advertência	8 pc	–	1
Arpéu	1 pp	L	1
Azevinho e visco	0	–	1
Bainha	1 pc	–	–
Balança de mercador	2 pp	L	2
Bandoleira	1 pp	–	–
Baú	6 pp	2	2
Bolsa de componentes materiais	5 pp	L	1
Bússola	1 po	–	1
Bússola com lente (nível 3)	20 po	–	1
Caneca	1 pc	–	1
Cantil	5 pc	L	1
Conjunto de escrita	1 po	L	2
Papel e tinta extra	1 pp	–	–
Corda	5 pp	L	2
Corrente (3 metros)	4 po	1	2
Escada (3 metros)	3 pc	3	2
Espelho	1 po	–	1
Esteira de dormir	1 pc	L	–
Estrepes	3 pp	L	1
Fechadura			
Fechadura ruim (nível 0)	2 pp	–	2
Fechadura simples (nível 1)	2 po	–	2
Fechadura mediana (nível 3)	15 po	–	2
Fechadura boa (nível 9)	200 po	–	2
Fechadura superior (nível 17)	4.500 po	–	2
Ferramenta			
Ferramenta longa	1 po	1	2
Ferramenta curta	4 pp	L	1 or 2
Ferramentas de alquimista	5 po	2	2
de alquimista expandidas (nv 3)	55 po	2	2
Ferramentas de artesão	4 po	2	2
de artesão autênticas (nv 3)	50 po	2	2
Ferramentas de curandeiro	5 po	1	2
de curandeiro expandidas (nv3)	50 po	1	2
Ferramentas de ladrão	3 po	L	2
Gazuas de reposição	3 pp	–	–
Ferramentas de ladrão infiltrador (nível 3)	50 po	L	2
Gazuas de infiltrador (nível 3)	3 po	–	–
Frasco	5 pc	–	1
Giz (10)	1 pc	–	1
Grimório (em branco)	1 po	1	1
Instrumento musical			
Portátil	8 pp	1	2
Portátil de virtuoso	50 po	1	2
Pesado	2 po	16	2
Pesado de virtuoso	100 po	16	2
Kit de arapuca	5 po	2	2
Kit de arapuca especialista (nível 3)	55 po	2	2
Kit de disfarce	2 po	L	2
Cosméticos de reposição	1 pp	–	–
Kit de disfarce elite (nível 3)	40 po	L	2
Cosméticos elite (nível 3)	5 pp	–	–
Kit de escalada	5 pp	1	2
Kit de escalada extrema	40 po	1	2
Kit de montaria	4 po	1	–
Kit de pesca	8 pp	1	2
Kit de pesca profissional (nível 3)	20 po	1	2
Kit de reparo	2 po	1	2
Kit de reparo soberbo (nível 3)	25 po	1	2
Lanterna			
Coberta	7 pp	L	1
Focada	1 po	1	1
Livro básico de manufatura	1 pp	L	2
Livro de fórmulas (em branco)	1 po	1	1
Luneta	20 po	L	2
Luneta excelente (nível 4)	80 po	L	2
Lupa (nível 3)	40 po	–	1
Martelo	1 pp	L	1
Mochila	1 pp	–	–
Óleo (meio litro)	1 pc	–	2
Pé-de-cabra	5 pp	L	2
Pé-de-cabra alavancado (nível 3)	20 po	L	2
Pederneira e isqueiro	5 pc	–	2
Pitão	1 pc	–	1
Porta-pergaminho	1 pp	–	2
Rações (1 semana)	4 pp	L	1
Roupas			
Explorador	1 pp	L	–
Finas	2 po	L	–
Finas de alta moda (nível 3)	55 po	L	–
Inverno	4 pp	L	–
Ordinárias	1 pp	–	–
Sabão	2 pc	–	1
Saco	1 pp	–	2
Sacola (5)	1 pc	L	1
Símbolo religioso			
Madeira	1 pp	L	1
Prata	2 po	L	1
Tenda			
Individual	8 pp	L	2
Quatro pessoas	5 po	1	2
Pavilhão (nível 2)	40 po	12	2
Texto religioso	1 po	L	1
Tocha	1 pc	L	1
Utensílios de cozinha	1 po	2	2
Vara de 3 metros	1 pc	1	2
Vela (10)	1 pc	–	1

TABELA 6-10: EQUIPAMENTOS DE AVENTURA INCOMUNS

Item	Preço	Vol	Mãos
Diário acadêmico (nível 3)	6 po	L	1
Compêndio acadêmico (nível 3)	30 po	L	2
Mapa de pesquisa (nível 3)	10 po	L	1
Atlas de pesquisa (nível 3)	50 po	L	2

Kits de Classe

Se quiser decidir rapidamente como gastar seu dinheiro inicial no que sua classe precisa, comece com um destes kits. Note que um kit de aventureiro (que está incluso em cada um desses kits) contém uma mochila (contendo os outros bens), duas algibeiras, um cantil, 15 metros de corda, uma esteira de dormir, 10 peças de giz, pederneira e isqueiro, 2 semanas de ração, sabão e 5 tochas.

ALQUIMISTA

Preço 9 po, 6 pp; **Volume** 4 mais 6 leves;
Dinheiro Restante 5 po, 4 pp
Armadura couro batido
Armas adaga, funda (com 20 balas de funda)
Equipamento kit de aventureiro, bainha, bandoleira, 2 conjuntos de estrepes, ferramentas de alquimista, livro básico de manufatura
Opções kit de reparo (2po)

BÁRBARO

Preço 3 po, 2 pp; **Volume** 3 mais 5 leves;
Dinheiro Restante 11 po, 8 pp
Armadura gibão de peles
Armas 4 azagaias
Equipamento kit de aventureiro, arpéu, 2 bainhas
Opções clava pesada (1 po); espada larga (2 po); machado de batalha e escudo de aço (3 po); ou machado longo (2 po)

BARDO

Preço 6 po, 8 pp; **Volume** 4 mais 3 leves;
Dinheiro Restante 8 po, 2 pp
Armadura couro batido
Armas adaga, funda (com 20 balas de funda), rapieira
Equipamento kit de aventureiro, bainha, bandoleira, instrumento musical portátil

CAMPEÃO

Preço 3 po, 8 pp; **Volume** 3 mais 7 leves;
Dinheiro Restante 11 po, 2 pp
Armadura gibão de peles
Armas adaga, 4 azagaias
Equipamento kit de aventureiro, arpéu, bainha, pé-de-cabra
Opções arma predileta de sua divindade (veja a seção divindades nas páginas 437 a 441; utilize o Preço listado neste capítulo)

CLÉRIGO

Preço 1 po, 5 pp; **Volume** 1 mais 3 leves;
Dinheiro Restante 13 po 5 pp
Equipamento kit de aventureiro, bandoleira, 2 conjuntos de estrepes, símbolo religioso (madeira)
Opções arma predileta de sua divindade (veja a seção divindades nas páginas 437 a 441; utilize o Preço listado neste capítulo); gibão de peles (2 po)

DRUIDA

Preço 3 po, 7 pp; **Volume** 4 mais 4 leves;
Dinheiro Restante 11 po, 3 pp
Armadura couro
Armas 4 azagaias, lança longa
Equipamento kit de aventureiro, azevinho e visco, bandoleira
Opções ferramentas de curandeiro (5 po)

FEITICEIRO

Preço 1 po, 6 pp; **Volume** 1 mais 6 leves;
Dinheiro Restante 12 po, 9 pp
Armas adaga, funda (com 20 balas de funda)
Equipamento kit de aventureiro, bainha, bandoleira, 2 conjuntos de estrepes

GUERREIRO

Preço 3 po; **Volume** 3 mais 2 leves;
Dinheiro Restante 12 po
Armadura gibão de peles
Armas adaga
Equipamento kit de aventureiro, arpéu, bainha
Opções arco longo (com 20 flechas) (6 po, 2 pp); espada larga (2 po); ou espada longa e escudo de aço (3 po)

LADINO

Preço 5 po, 4 pp; **Volume** 4 mais 1 leves;
Dinheiro Restante 9 po, 6 pp
Armadura couro
Armas adaga, rapieira
Equipamento kit de aventureiro, bainha, kit de escalada
Opções ferramentas de ladrão (3 po)

MAGO

Preço 1 po, 2 pp; **Volume** 2 mais 2 leves;
Dinheiro Restante 11 po, 8 pp
Armas cajado
Equipamento kit de aventureiro, bolsa de componentes materiais, conjunto de escrita
Opções besta (com 20 virotes) (3 po, 2 pp)

MONGE

Preço 4 po, 9 pp; **Volume** 4 mais 2 leves;
Dinheiro Restante 10 po, 1 pp
Armas cajado, lança longa
Equipamento kit de aventureiro, arpéu, bandoleira, bastão de fumaça menor, kit de escalada

PATRULHEIRO

Preço 9 po, 1 pp; **Volume** 3 mais 3 leves;
Dinheiro Restante 5 po, 9 pp
Armadura couro
Armas adaga, arco longo (com 20 flechas)
Equipamento kit de aventureiro, bainha

Conjunto de Escrita: Usando um conjunto de escrita, você pode desenhar coisas e escrever em pergaminhos. Um conjunto inclui artigos de papelaria (incluindo uma variedade de papéis e pergaminhos), tinta, uma pena ou caneta tinteiro e cera para selar um selo simples. Se tiver escrito muito, você pode reabastecer seu kit com papéis e tintas extras.

Diário Acadêmico: Diários acadêmicos são incomuns. Cada diário acadêmico é um livreto sobre um tópico bem específico, como vampiros ou a história de uma única cidade ou vizinhança de uma cidade. Se gastar 1 minuto consultando um diário acadêmico antes de fazer um teste de perícia para Recordar Conhecimento sobre o assunto, você recebe +1 de bônus de item no teste. Um compêndio acadêmico custa cinco vezes o valor de um único diário e requer ambas as mãos para ser usado; cada compêndio contém vários diários e concede o bônus dele sobre um assunto mais amplo, como todos os mortos-vivos ou uma cidade inteira. O MJ determina quais diários acadêmicos estão disponíveis em cada localidade.

Estrepes espalhados podem ser recuperados e reutilizados se nenhuma criatura tiver sofrido dano deles. Caso contrário, uma quantidade suficiente deles está arruinada de forma que não podem ser recuperadas.

Estrepes: Estes espinhos de metal de quatro pontas podem causar dano aos pés de uma criatura. Você pode espalhar estrepes em um quadrado vazio adjacente a você com uma ação de Interagir. A primeira criatura que se mover para este quadrado deve obter sucesso em um teste de Acrobatismo CD 14 ou sofre 1d4 de dano perfurante e 1 de dano persistente de sangramento. Uma criatura sofrendo dano persistente de sangramento de estrepes sofre uma penalidade de –1,5 metros na Velocidade dela. Gastar uma ação de Interagir para tirar os estrepes reduz a CD para parar o sangramento. Uma vez que uma criatura sofra dano dos estrepes, eles ficam tão arruinados que outras criaturas que entrem no quadrado não sofrem riscos.

Fechadura: Abrir uma fechadura ruim requer dois testes bem-sucedidos de Ladroagem CD 15, uma fechadura simples requer três testes bem-sucedidos de Ladroagem CD 20, uma fechadura padrão requer quatro sucessos contra CD 25, uma fechadura boa requer cinco sucessos contra CD 30 e uma fechadura superior requer seis sucessos contra CD 40.

Ferramenta: Esta seção abrange todas as ferramentas manuais básicas que não possuem um propósito específico em uma aventura. Enxadas, marretas ou pás são ferramentas longas, enquanto brocas, espátulas ou ganchos de gelo são ferramentas curtas. Normalmente uma ferramenta pode ser usada como arma improvisada, causando 1d4 de dano para uma ferramenta curta ou 1d6 de dano para uma longa. O MJ determina o tipo de dano apropriado ou o ajusta se necessário.

Ferramentas de Alquimista: Estes béqueres e químicos podem ser usados para montar um laboratório alquímico móvel. Ferramentas de alquimista expandidas fornecem +1 de bônus de item em testes de Manufatura para criar itens alquímicos. Enquanto carregar as ferramentas de um lado para o outro, você mantém seus componentes acessíveis, seja em bolsos ou bandoleiras.

Ferramentas de Artesão: Você precisa destas ferramentas para criar itens a partir de matéria-prima com a perícia Manufatura. Ferramentas de artesão autênticas fornecem +1 de bônus de item ao teste. Conjuntos diferentes são necessários para trabalhos diferentes, conforme determinado pelo MJ; por exemplo, ferramentas de ferreiro são diferentes de ferramentas de carpinteiro.

Ferramentas de Curandeiro: Este kit de bandagens, ervas e ferramentas de sutura é necessário para testes de Medicina para Administrar Primeiros Socorros, Tratar Doenças, Tratar Ferimentos ou Tratar Venenos. Ferramentas de curandeiro expandidas concedem +1 de bônus de item para esses testes. Enquanto carregar as ferramentas de um lado para o outro, você mantém seus componentes acessíveis, seja em bolsos ou bandoleiras.

Ferramentas de Ladrão: Você precisa de ferramentas de ladrão para Abrir Fechaduras ou Desabilitar Dispositivos (de alguns tipos) utilizando a perícia Ladroagem. Ferramentas de ladrão infiltrador concedem +1 de bônus de item aos testes para Abrir Fechaduras ou Desabilitar Dispositivos. Se as suas ferramentas de ladrão quebrarem, você pode repará-las substituindo-as por gazuas apropriadas; isto não requer o uso da ação Reparar.

Frasco: Um frasco de vidro simples que armazena até 30 ml de líquido.

Grimório: Um grimório contém o conhecimento escrito necessário para aprender e preparar várias magias, uma necessidade para magos (que normalmente recebem um gratuitamente) e um luxo útil para outros conjuradores que buscam aprender magias adicionais. Cada grimório pode conter até 100 magias. O Preço listado é para um grimório em branco.

Instrumento Musical: Instrumentos portáteis incluem alaúdes, flautas, flautas doces, gaita-de-foles, um pequeno conjunto de sinos, tambores pequenos, trompetes, violas, violinos e instrumentos de tamanho similar. O MJ pode determinar que instrumentos de mão particularmente grandes (como um trombone) possui um Volume maior. Instrumentos pesados como conjuntos inteiros de sinos, tambores grandes e instrumentos com teclados são menos portáteis e geralmente precisam estar parados enquanto são tocados.

Kit de Arapucas: Este kit contém ferramentas e materiais para criar arapucas. Um kit de arapucas permite que você Manufature arapucas usando a perícia Manufatura. Um kit de arapucas de especialista concede +1 de bônus de item no teste.

Kit de Disfarce: Esta pequena caixa de madeira contém cosméticos, pelos faciais falsos, cola cosmética e algumas perucas simples. Normalmente é necessário um kit de disfarce para Personificar alguém utilizando a perícia Dissimulação. Um kit de disfarce de elite concede +1 de bônus de item nos testes relevantes. Se tiver realizado um grande número de disfarces, você pode reabastecer seu suprimento de cosméticos com cosméticos de reposição apropriados para o tipo do seu kit de disfarce.

Kit de Escalada: Esta sacola inclui 15 metros de corda, roldanas, uma dúzia de pitões, um martelo, um gancho de escalada e um conjunto de grampos de ferro. Kits de escalada permitem que você se prenda na parede que estiver Escalando, movendo-se à metade da Velocidade normal (mínimo de 1,5 metros) mas permitindo que você faça um teste simples CD 5 sempre que obtiver uma falha crítica para atenuar uma queda. Você recebe +1 de bônus de item em testes de Atletismo para Escalar enquanto usar um kit de escalada extrema. Um único kit possui material o suficiente para apenas um alpinista; cada alpinista deve possuir seu próprio kit.

Kit de Montaria: O kit de montaria inclui todo o equipamento necessário para vestir um animal de montaria, incluindo arreio, estribo, rédea e sela, se necessário. Animais especialmente grandes ou de formato estranho podem precisar de selas especializadas. Estas selas podem ser mais caras ou difíceis de achar, conforme determinado pelo MJ. O valor de Volume é para quando o kit de montaria estiver sendo usado pela criatura. Se for carregado, o Volume aumenta para 2.

Kit de Pesca: Este kit inclui uma vara de pescar desmontável, anzóis, linha, iscas e uma rede de pesca. Kits de pesca profissionais concedem +1 de bônus de item em testes para pescar.

Kit de Reparo: Um kit de reparo permite que você execute reparos simples enquanto viaja. Ele contém um amolador, uma bigorna portátil, ferramentas de carpintaria, tenazes e óleos para condicionar couro e madeira. Você pode usar um kit de reparo para Reparar itens usando a perícia Manufatura. Um kit de reparo soberbo concede +1 de bônus de item no teste.

Lanterna: Uma lanterna emana luz brilhante e requer 500 ml de óleo para funcionar por 6 horas. Uma lanterna focada emite sua em um cone de 18 metros (e luz fraca por mais 18 metros). Uma lanterna coberta emana luz num raio de 9 metros (e luz fraca por mais 9 metros) e é equipada com persianas que podem ser fechadas para bloquear a luz. Fechar ou abrir as persianas exigem uma ação de Interagir.

Livro Básico de Manufatura: Este livro contém as fórmulas (página 293) para Manufaturar os itens comuns deste capítulo.

Livro de Fórmulas: Um livro de fórmulas guarda as fórmulas necessárias para criar itens diversos além dos equipamentos comuns deste capítulo; alquimistas normalmente recebem um livro desses gratuitamente. Cada livro pode armazenar as fórmulas de até 100 itens diferentes. Fórmulas também podem aparecer em folhas de pergaminho, tabuletas e praticamente qualquer outro meio de escrita; não há necessidade de copiá-las em livros específicos, desde que tenha uma cópia delas à mão para consultar.

Luneta: Uma luneta comum permite que você veja oito vezes mais distante do que o normal. Uma luneta excelente concede +1 de bônus de item em testes de Percepção para notar detalhes à distância.

Lupa: Estas lentes de mão de qualidade concedem +1 de bônus de item em testes de Percepção para notar detalhes minuciosos em documentos, tecidos e afins.

Mapa de Pesquisa: Mapas são incomuns. A maioria dos mapas que você encontra são simples e funcionais. Um mapa de pesquisa detalha uma única localidade minuciosamente. Um mapa desses concede +1 de bônus de item em testes de Sobrevivência e em quaisquer testes de perícia para Recordar Conhecimento, desde que o teste seja relacionado à localidade detalhada no mapa. Às vezes mapas são encontrados em atlas, que contêm vários mapas da mesma qualidade e frequentemente envolvendo tópicos similares. Um atlas custa cinco vezes mais do que um único mapa e requer as duas mãos para ser usado. O MJ determina quais mapas estão disponíveis em cada localidade.

Mochila: Uma mochila comporta até 4 Volumes de itens. Se estiver carregando ou arrumando a mochila em vez de usando-a nas costas, o Volume dela é leve em vez de desprezível.

Óleo: Você pode usar óleo para abastecer lanternas, mas também pode colocar fogo em um frasco de óleo e arremessá-lo. Você deve primeiro gastar uma ação de Interagir preparando o óleo e depois arremessá-lo com outra ação como um ataque à distância. Se você acertar, ele se parte na criatura ou em um único quadrado de 1,5 metros que você mirar. Você deve obter sucesso em um teste simples CD 10 para o óleo pegar fogo corretamente quando acertar. Se o óleo pegar fogo, o alvo sofre 1d6 de dano de fogo.

Pé-de-Cabra: Quando Forçar um objeto que não possui um ponto de apoio fácil, um pé-de-cabra facilita conseguir a alavancagem necessária. Sem um pé-de-cabra, forçar algo a abrir sobre –2 de penalidade de item em testes de Atletismo para Forçar (similar a usar um item de má qualidade). Um pé-de-cabra alavancado concede +1 de bônus de item em testes de Atletismo para Forçar qualquer coisa que possa ser forçada a abrir.

Pederneira e Isqueiro: Pederneira e isqueiro são úteis para criar fogo se você tiver tempo para gerar uma faísca, embora usá-los normalmente seja demorado demais para ser prático durante um encontro. Mesmo em condições ideais, usar pederneira e isqueiro para acender uma chama requer o uso de pelo menos 3 ações, e frequentemente mais ações que isso.

Pitão: Estes pequenos cravos podem ser usados como âncoras para facilitar a escalada. Para fixar um pitão você deve segurá-lo em uma mão e usar um martelo na outra. Você pode prender uma corda no pitão fixado para que, caso sofra uma falha crítica enquanto Escalar, não caia o caminho inteiro até o chão.

Porta-Pergaminhos: Pergaminhos, mapas e outros documentos em rolos são armazenados em porta-pergaminhos para transporte seguro.

Roupas de explorador são resistentes o suficiente para que possam ser reforçadas para te proteger, mesmo que não seja uma armadura. Elas existem em muitas formas, embora os tipos mais comuns se pareçam com robes de magos, vestimentas clericais ou vestimentas de monges, pois membros destas três classes tendem a evitar o uso de armadura. Para mais informações sobre roupas de explorador, veja a página 276.

Roupas de inverno permitem que você ignore o dano ambiental de frio severo e reduza o dano de frio extremo para frio severo.

Roupas finas, apropriadas para um nobre ou rei, são feitas de tecidos caros, metais preciosos e padrões intricados. Você recebe +1 de bônus de item em testes feitos para Impressionar nobres ou outros cidadãos de castas superiores enquanto usar roupas finas de alta costura.

Roupas: Roupas ordinárias são funcionais e possuem costura básica, tais como robes de monges, roupas de trabalho ou trajes de camponês.

Saco: Um saco pode conter até 8 Volumes de itens. Um saco contendo 2 Volumes ou menos pode ser usado no corpo, normalmente preso em um cinto. Você pode carregar um saco com uma mão, mas deve usar duas mãos para transferir itens para dentro ou para fora dele.

Sacola: Uma sacola pode armazenar até 2 Volumes de itens. Se estiver carregando ou organizando uma sacola em vez de usando-a sobre o ombro, o Volume dela é leve em vez desprezível.

Símbolo Religioso: Esta peça de madeira ou prata é ornamentada com uma imagem representando uma divindade. Alguns conjuradores divinos, como clérigos, podem usar um símbolo religioso de sua divindade como foco divino para usar certas habilidades e conjurar algumas magias. Um símbolo religioso deve ser empunhado em uma mão para ser usado.

Texto Religioso: Este manuscrito contém escrituras de uma religião em particular. Alguns conjuradores divinos, como clérigos, podem usar um texto religioso de sua divindade como foco divino para usar certas habilidades e conjurar algumas magias. Um texto religioso deve ser empunhado em uma mão para ser usado.

Tocha: Uma tocha emana luz brilhante em um raio de 6 metros (e luz fraca por mais 6 metros). Ela pode ser usada como uma arma improvisada que causa 1d4 de dano contundente mais 1 de dano de fogo.

Um instrumento virtuoso concede +1 de bônus de item em testes de Performance usando este instrumento.

Vara de Três Metros: Quando empunhar esta longa vara, você pode usar a ação Buscar para procurar a até 3 metros de distância. A vara não é resistente o suficiente para ser usada como arma.

Vela: Uma vela acesa emite luz fraca em um raio de 3 metros.

Equipamentos Alquímicos

Os itens listados na Tabela 6–11 são os itens alquímicos mais comumente disponíveis dentre os apresentados no Capítulo 11 — os quais um personagem de 1° nível poderia ter acesso. As descrições abaixo estão incompletas; a descrição completa de cada item é apresentada no Capítulo 11. O MJ pode permitir que você comece com outros itens alquímicos do Capítulo 11 de acordo com o caso apresentado.

Tabela 6–11: Equipamentos Alquímicos

Bombas Alquímicas	Preço	Volume	Página
Bolsa emaranhapé menor	3 po	L	544
Fogo alquímico menor	3 po	L	545
Frasco congelante menor	3 po	L	545
Frasco de ácido menor	3 po	L	544
Pedra-trovão menor	3 po	L	545
Relâmpago engarrafado menor	3 po	L	546
Elixires Alquímicos	**Preço**	**Volume**	**Página**
Antídoto menor	3 po	L	546
Antipeste menor	3 po	L	546
Elixir da vida menor	3 po	L	548
Ferramentas Alquímicas	**Preço**	**Volume**	**Página**
Bastão de fumaça menor	3 po	L	550
Bastão solar	3 po	L	550
Fósforo	2 pp	–	550

Bombas Alquímicas

Bombas alquímicas são armas consumíveis que causam dano ou produzem efeitos especiais — e às vezes causam dano de respingo. Para mais informações sobre bombas alquímicas, veja a página 544.

Bolsa Emaranhapé Menor: Esta bomba alquímica causa –3 metros de penalidade na Velocidade do alvo por 1 minuto. Além disso, no caso de um sucesso critico em seu ataque, o alvo fica imobilizado até Escapar.

Fogo de Alquimista Menor: Esta bomba alquímica causa 1d8 de dano de fogo, 1 de dano persistente de fogo e 1 de dano de fogo de respingo.

Frasco Congelante Menor: Esta bomba alquímica causa 1d6 de dano de frio e 1 de dano de frio de respingo. Além disso, ela causa –1,5 metros de penalidade na Velocidade do alvo até o final do próximo turno dele.

Frasco de Ácido Menor: Esta bomba alquímica causa 1 de dano de ácido, 1d6 de dano persistente de ácido e 1 de dano de ácido de respingo.

Pedra-Trovão Menor: Esta bomba alquímica causa 1d4 de dano sônico e 1 de dano sônico de respingo. Além disso, qualquer criatura a até 3 metros do alvo que falhar em um salvamento de Fortitude CD 17 fica surda até o final do turno dela.

Relâmpago Engarrafado Menor: Esta bomba alquímica causa 1d6 de dano de eletricidade e 1 de dano de eletricidade de respingo. Além disso, ela deixa o alvo desprevenido.

Elixires

Elixires são itens alquímicos que você bebe para ganhar vários efeitos incomuns. Para mais informações sobre elixires, veja a página 546.

Antídoto Menor: Ao beber um antídoto menor, você recebe +2 de bônus de item em salvamentos de Fortitude contra venenos durante 6 horas.

Antipeste Menor: Ao beber um antipeste menor, você recebe +2 de bônus de item em salvamentos de Fortitude contra doenças por 24 horas, incluindo salvamentos contra a progressão de doenças.

Elixir da Vida Menor: Beber um elixir da vida menor restaura 1d6 Pontos de Vida e concede +1 de bônus de item em jogadas de salvamento contra doenças e venenos por 10 minutos.

FERRAMENTAS ALQUÍMICAS

Ferramentas alquímicas são um tipo de item alquímico que você usa em vez de arremessar ou beber. Para mais ferramentas alquímicas, veja a página 550.

Bastão de Fumaça: Você cria uma cortina de fumaça com 1,5 metros de raio por 1 minuto.

Bastão Solar: Você pode bater um bastão solar em uma superfície dura como uma ação de Interagir para fazê-lo emanar luz brilhante em 6 metros de raio (e luz fraca por mais 6 metros) durante 6 horas.

Fósforo: Você pode usar um fósforo para acender algo inflamável com uma única ação de Interagir, mais rápido do que com pederneira e isqueiro.

Equipamentos Mágicos

Os itens listados na Tabela 6–12 são os itens mágicos mais comumente disponíveis dentre os apresentados no Capítulo 11 — os quais um personagem de 1º nível poderia ter acesso. As descrições abaixo estão incompletas; a descrição completa de cada item é apresentada no Capítulo 11. O MJ pode permitir que você comece com outros itens mágicos do Capítulo 11 de acordo com o caso apresentado.

TABELA 6–12: EQUIPAMENTOS MÁGICOS

Itens Mágicos Consumíveis	Preço	Volume	Página
Água benta	3 po	L	581
Água profana	3 po	L	581
Poções	**Preço**	**Volume**	**Página**
Poção de cura mínima	3 po	L	574
Pergaminhos	**Preço**	**Volume**	**Página**
Pergaminho de uma magia comum de 1º nível	4 po	L	573
Talismãs	**Preço**	**Volume**	**Página**
Cristal de potência	4 po	–	577

ITENS MÁGICOS CONSUMÍVEIS

Normalmente você pode comprar *água benta* e *profana* em um assentamento. Assentamentos particularmente bons tendem a proibir *água profana*, enquanto assentamentos malignos tendem a proibir água benta.

Água Benta: Você pode arremessar *água benta* como uma bomba, causando 1d6 de dano bondoso a ínferos, mortos-vivos e outras criaturas vulneráveis a dano bondoso.

Água Profana: Você pode arremessar *água profana* como uma bomba, causando 1d6 de dano maligno a celestiais e outras criaturas vulneráveis a dano maligno.

PERGAMINHOS

Pergaminhos são escrituras mágicas que contêm a magia necessária para efetuar uma conjuração específica sem usar seus espaços de magia. O Preço listado na tabela abaixo é para um pergaminho com uma magia comum de 1º nível. Para mais informações sobre pergaminhos, veja a página 573.

POÇÕES

Poções são itens mágicos que você bebe para ganhar uma variedade de benefícios. Para mais informações sobre poções, veja a página 574.

Poção de Cura Menor: Você recupera 1d8 Pontos de Vida ao beber uma *poção de cura mínima*.

TALISMÃS

Um talismã é uma item especial de uso único que deve ser afixado à sua arma, arma dura ou outro item, permitindo que posteriormente você o ative para receber um benefício especial. Para mais informações sobre talismãs, veja a página 576.

Cristais de Potência: Quando afixar o cristal a uma arma e ativá-lo, o talismã empodera a arma pelo resto do turno, concedendo +1 de bônus de item em rolagens de ataque e um segundo dado de dano a ataques realizados com essa arma.

Fórmulas

Fórmulas são instruções para criar itens com a atividade Manufaturar. Normalmente você pode ler uma fórmula se for capaz de ler o idioma em que ela foi escrita, embora possa não ter a perícia para Manufaturar o item. Frequentemente, alquimistas e guildas de artesões utilizam linguagens obscuras ou criam códigos para proteger suas fórmulas de rivais.

Você pode comprar fórmulas comuns pelo Preço listado na Tabela 6–13 ou contratar um PdM para que ele lhe empreste a dele para ser copiada. Uma fórmula comprada normalmente é um esquema escrito em um pergaminho de Volume leve. Você pode copiar uma fórmula no seu livro de fórmulas em 1 hora, seja de um esquema ou diretamente de outro livro de fórmulas. Se possuir a fórmula, você pode Manufaturar uma cópia dela usando a perícia Manufatura. Fórmulas de itens incomuns e raros normalmente são significativamente mais valiosas — se você puder achá-las!

Se possuir um item, você pode tentar fazer engenharia reversa na fórmula dele. Isto usa a atividade Manufaturar e demora a mesma quantidade de tempo que demoraria para criar o item com a fórmula em mãos. Primeiro é necessário desmontar o item. Depois do tempo base, você deve fazer um teste de Manufatura contra a mesma CD utilizada para Manufaturar o item. Se obtiver sucesso, você Manufatura a fórmula por seu Preço inteiro — e pode continuar trabalhando para reduzir o Preço normalmente. Se falhar, você fica com a matéria-prima e sem fórmula. Se falhar criticamente, você também gasta 10% da matéria-prima que normalmente seria capaz de recuperar.

As partes desmontadas do item valem metade de seu Preço em matéria-prima e não podem ser remontadas a menos que você obtenha sucesso na engenharia reversa da fórmula ou adquira a fórmula de outra maneira. Remontar o item com a fórmula funciona como Manufaturar a partir do zero; você usa as partes desmontadas como a matéria-prima necessária.

TABELA 6–13: FÓRMULAS

Nível de Item	Preço	Nível de Item	Preço
0*	5 pp	11	70 po
1	1 po	12	100 po
2	2 po	13	150 po
3	3 po	14	225 po
4	5 po	15	325 po
5	8 po	16	500 po
6	13 po	17	750 po
7	18 po	18	1.200 po
8	25 po	19	2.000 po
9	35 po	20	3.500 po
10	50 po		

* Fórmulas para todos os itens comuns de nível 0 deste capítulo podem ser compradas coletivamente por um livro básico de manufatura.

ITENS COM VÁRIOS TIPOS

Se um item possuir vários tipos de níveis diferentes, cada tipo possui sua própria fórmula. É necessária a fórmula para cada tipo específico de item para poder Manufaturá-lo. Por exemplo, se possuir a fórmula para uma *mochila de carga tipo I*, mas não para uma *mochila de carga tipo II*, você deve adquirir uma fórmula separada para Manufaturar uma *mochila de carga tipo II*.

Serviços

Os serviços listados na Tabela 6–14 descrevem gastos para serviços e consumíveis comuns.

TABELA 6-14: SERVIÇOS E CONSUMÍVEIS BÁSICOS

Item	Preço	Volume	Mãos
Bebidas			
Caneca de cerveja	1 pc	L	1
Barril de cerveja	2 pp	2	2
Pote de café ou chá	2 pc	L	1
Garrafa de vinho	1 pp	L	1
Garrafa de vinho fino	1 po	L	1
Trabalhador (1 dia)			
Desqualificado	1 pp		
Qualificado	5 pp		
Hospedagem (1 dia)			
Espaço no chão	3 pc		
Cama (para 1)	1 pp		
Quarto privado (para 2)	8 pp		
Suíte extravagante (para 6)	10 po		
Refeições			
Refeição ruim	1 pc	L	2
Refeição substancial	3 pc	L	2
Jantar chique	1 po	L	2
Estábulo (1 dia)	2 pc		
Pedágio	pelo menos 1 pc		
Transporte (a cada 7,5 km)			
Caravana	3 pc		
Carruagem	2 pp		
Balsa ou barco	4 pc		
Veleiro	6 pc		

CONJURAÇÃO

Serviços de conjuração, listados na Tabela 6–15, são incomuns. Ter uma magia conjurada para você requer encontrar um conjurador que a conheça e que esteja disposto a conjurá-la. É difícil encontrar alguém que possa conjurar magias de níveis superiores, e magias incomuns tipicamente custam pelo menos 100% a mais — isso se você for capaz de encontrar alguém que as conheça. Magias que demoram para serem conjuradas (mais de 1 minuto de execução) normalmente custam 25% a mais. Você deve pagar qualquer custo listado na magia além do Preço indicado na tabela abaixo.

TABELA 6-15: SERVIÇOS DE CONJURAÇÃO

Nível de Magia	Preço*	Nível de Magia	Preço*
1º	3 po	6º	160 po
2º	7 po	7º	360 po
3º	18 po	8º	720 po
4º	40 po	9º	1.800 po
5º	80 po		

* Mais qualquer custo requerido para conjurar a magia específica.

TRABALHADORES

Trabalhadores pagos podem fornecer serviços para você. Trabalhadores desqualificados podem realizar trabalhos manuais simples e são destreinados na maioria das perícias. Trabalhadores qualificados possuem proficiência especialista em uma perícia em particular. Trabalhadores são de nível 0. Se um teste de perícia for necessário, um trabalhador destreinado possui +0 de modificador, enquanto um trabalhador qualificado possui +4 de modificador em sua área de especialização e +0 para outros testes de perícia. O preço de um trabalhador é dobrado se você quiser que ele saia em aventuras com você.

TRANSPORTE

O custo para contratar transporte inclui viagem padrão sem amenidades. A maioria dos serviços de trânsito fornecem arranjos básicos para dormir, enquanto alguns fornecem comida pelos preços listados na Tabela 6–14. Conseguir transporte para terras perigosas pode ser mais caro ou até mesmo impossível.

Custo de Vida

A Tabela 6–16 mostra quanto se gasta para viver. Isto cobre uma pensão completa, tarifas, impostos e outras taxas.

TABELA 6-16: CUSTO DE VIDA

Padrão de Vida	Semana	Mês	Ano
Subsistência*	4 pp	2 po	24 po
Confortável	1 po	4 po	52 po
Bom	30 po	130 po	1.600 po
Extravagante	100 po	430 po	5.200 po

* Você pode tentar Subsistir de graça utilizando Sobrevivência ou Sociedade (página 240).

Animais

Os Preços para animais são listados tanto para alugá-los quanto para comprá-los. Normalmente você precisa pagar adiantado o aluguel do animal e, se o vendedor acreditar que o animal possa ser posto em perigo, eles geralmente exigem um depósito caução igual ao Preço de compra. A maioria dos animais entra em pânico em caso de combate. Quando o combate começa, eles ficam assustados 4 e mantêm a condição fugindo enquanto estiverem assustados. Se obtiver sucesso em Comandar seu Animal utilizando Natureza (página 250), você pode impedi-lo de fugir — embora isto não remova a condição assustado. Se o animal for atacado ou sofrer dano, ele volta a possui as condições assustado 4 e fugindo, mantendo as mesmas exceções.

Cavalos de guerra e pôneis de guerra são treinados para o combate. Eles não sofrem as condições assustado ou fugindo dessa forma durante encontros.

Estatísticas para animais são apresentadas no *Pathfinder Bestiário*.

TABELA 6-17: ANIMAIS

Animal	Preço de Aluguel* (dia)	Preço de Compra
Cão		
Cão de guarda	1 pc por dia	2 pp
Cão de montaria	6 pc por dia	4 po
Cavalo		
Cavalo de montaria	1 pp por dia	8 po
Cavalo de guerra	1 po por dia	30 po (nível 2)
Animal de carga	2 pc por dia	2 po

Animal	Preço de Aluguel* (dia)	Preço de Compra
Pônei		
Pônei de montaria	8 pc por dia	7 po
Pônei de guerra	8 pp por dia	24 po (nível 2)

* Pode exigir um depósito caução igual ao preço de compra

ARMADURA DE ANIMAL

Você pode comprar armaduras especiais para animais, chamadas de armaduras de animal (mostradas na Tabela 6–18). Todos os animais possuem graduação de proficiência treinado em armaduras de animal leves, e animais treinados para o combate são treinados em armaduras de animal pesadas. Armaduras de animal utilizam as mesmas regras de armadura, exceto conforme descrito a seguir. O Preço e Volume da armadura de animal dependem do tamanho do animal. Diferente de uma armadura para personagens, a coluna de Força de uma armadura de animal é listada com um modificador, e não um valor. Armaduras de animal não podem ser gravadas com runas mágicas, embora possam haver armaduras de animal mágicas especiais.

Itens e Tamanhos

As regras de Volume neste capítulo consideram criaturas Pequenas e Médias, pois os itens são feitos por e para criaturas destes tamanhos. Criaturas Grandes podem carregar mais, e criaturas menores podem carregar menos, como apontado na Tabela 6–19.

As regras para limites de Volume são necessárias mais frequentemente quando o grupo tenta carregar coisas em uma montaria ou companheiro animal. As regras para itens de tamanhos diferentes tendem a aparecer no jogo quando os personagens derrotam uma criatura grande que possui equipamentos — já que, na maioria dos casos, as únicas criaturas de outros tamanhos são criaturas sob o controle do MJ. Na maioria dos casos, criaturas Pequenas ou Médias podem empunhar uma arma Grande, mas tamanho dela as impõe a condição desajeitado 1. Além disso, o que tamanho maior da arma proporcionaria é cancelado pela dificuldade de empunhá-la, portanto, não se recebe nenhum benefício especial por fazê-lo. Armaduras Grandes são simplesmente grandes demais para criaturas Pequenas e Médias.

CONVERSÃO DE VOLUME PARA TAMANHOS DIFERENTES

Conforme mostrado na Tabela 6–19, criaturas Grandes ou maiores são menos afetadas por itens volumosos do que criaturas Pequenas ou Médias, enquanto criaturas Minúsculas ficam sobrecarregadas mais rapidamente. Uma criatura Grande trata 10 itens de Volume 1 como Volume 1, uma criatura Enorme trata 10 itens de Volume 2 como Volume 1 e assim por diante. Uma criatura Minúscula trata 10 itens de Volume desprezível como Volume 1. Itens desprezíveis funcionam de forma similar — uma criatura Enorme trata itens de Volume 1 como desprezível, portanto, ela é capaz de carregar qualquer quantidade de itens de Volume 1. Uma criatura Minúscula não trata qualquer item como tendo Volume desprezível.

TABELA 6–19: CONVERSÃO DE VOLUMES

Tamanho da Criatura	Limite de Volume	Trata como Leve	Trata como Desprezível
Minúsculo	Metade	–	Nenhum
Pequeno ou Médio	Padrão	L	–
Grande	×2	1 Volume	L
Enorme	×4	2 Volumes	1 Volume
Imenso	×8	4 Volumes	2 Volumes

ITENS DE TAMANHOS DIFERENTES

Criaturas de tamanhos diferentes de Pequeno e Médio precisam de itens apropriados ao seu tamanho. Estes itens possuem Volumes diferentes e possivelmente Preços diferentes. A Tabela 6–20 fornece a conversão de Preço e Volume para estes itens.

TABELA 6–20: ITENS DE TAMANHOS DIFERENTES

Tamanho da Criatura	Preço	Volume	Leve se Torna	Desprezível se Torna
Minúsculo	Padrão	Metade*	–	–
Pequeno ou Médio	Padrão	Padrão	L	–
Grande	×2	×2	1 Volume	L
Enorme	×4	×4	2 Volumes	1 Volume
Imenso	×8	×8	4 Volumes	2 Volumes

* Um item que teria seu Volume reduzido abaixo de 1 possui Volume leve.

Por exemplo, uma maça-estrela apropriada para uma criatura Média possui Preço de 1 po e Volume 1, por isso, uma maça-estrela feita para uma criatura Enorme possui Preço de 4 po e Volume 4. Uma maça-estrela feita para uma criatura Minúscula ainda custa 1 po (devido à sua complexidade) e possuiria Volume 1/2, que é arredondado para Volume leve.

Devido ao modo como uma criatura trata Volume, o Volume dos equipamentos apropriados para ela se escalona da mesma forma. Criaturas Minúsculas ou Grandes (ou maiores) normalmente podem usar e carregam cerca da mesma quantidade de equipamentos apropriados para o seu tamanho que uma criatura Média.

Itens mágicos de níveis superiores que custam significativamente mais do que 8 vezes o custo de um item mundano podem usar o Preço normal listado independentemente do tamanho dele. Contudo, materiais preciosos possuem Preço baseado no Volume do item, portanto, multiplique o valor do Volume conforme descrito na Tabela 6–20 e utilize a fórmula na seção materiais preciosos para determinar o Preço do item. Veja a página 588 para mais informações.

TABELA 6–18: ARMADURAS DE ANIMAL

Armaduras Leves	Preço	Bônus CA	Limite de Destreza	Penalidade em Teste	Penalidade em Velocidade	Força	Volume
Pequena ou Média	10 po	+1	+5	–1	–1,5 m	+3	2
Grande	20 po	+1	+5	–1	–1,5 m	+3	4
Armaduras Médias	**Preço**	**Bônus CA**	**Limite de Destreza**	**Penalidade em Teste**	**Penalidade em Velocidade**	**Força**	**Volume**
Pequena ou Média (nível 2)	25 po	+3	+3	–3	–3 m	+5	4
Grande (nível 3)	50 po	+3	+3	–3	–3 m	+5	8

Capítulo 7: Magias

Seja na forma de artefatos místicos, criaturas misteriosas ou magos tecendo magias estranhas, a magia traz fantasia e maravilha ao Pathfinder. Este capítulo explica como magias funcionam e como conjuradores preparam e conjuram suas magias.

Com gestos e enunciações especiais, um conjurador pode invocar energias místicas, distorcer a mente, proteger a si mesmo contra o perigo ou até mesmo criar algo do nada. Cada classe tem seu próprio método de aprendizado, preparação e conjuração de magias, e cada magia individual produz um efeito específico, portanto, aprender novas magias dá a um conjurador uma matriz crescente de opções para atingir seus objetivos.

Tradição e Escola

Os blocos fundamentais da magia são as tradições mágicas e as escolas de magia. As quatro tradições são arcana, divina, ocultista e primal. A tradição mágica de uma magia pode variar, porque muitas magias podem ser conjuradas utilizando tradições diferentes. Uma escola de magia, por outro lado, é intrínseca à magia e estabelece que do que a magia é capaz. Por exemplo, magias de abjuração podem erguer proteções, magias de encantamento podem mudar pensamentos e magias de evocação podem criar explosões de fogo.

Escolas Mágicas

Todas as magias, todos os itens mágicos e a maioria dos outros efeitos mágicos recaem em um dentre oito escolas de magia. Estas escolas definem amplamente o que a magia é capaz de fazer. Cada magia possui um traço correspondente à escola dela. Alguns conjuradores, como magos especialistas, possuem uma perspicácia em particular com certa escola de magia.

Abjuração

Abjurações protegem e guarnecem. Elas criam barreiras que afastam ataques, efeitos ou até certos tipos de criaturas. Elas também criam efeitos que prejudicam invasores ou banem intrusos.

Adivinhação

Adivinhações permitem que você aprenda os segredos do presente, passado e futuro. Elas fornecem boa sorte, concedem a habilidade de perceber localidades remotas e revelam conhecimentos secretos.

Adivinhações provavelmente possuem o traço detecção se encontrarem algo, o traço predição se fornecerem intuições sobre o que pode ocorrer no futuro, o traço revelação se mostrarem coisas como verdadeiramente são ou o traço vidência se deixarem você perceber outro local.

Conjuração

Magias de conjuração transportam criaturas através de teleporte, criam um objeto ou trazem uma criatura ou objeto de outro lugar (tipicamente outro plano) para seguir seus comandos.

Magias de conjuração frequentemente possuem o traço teleportação; e criaturas convocadas por magias de conjuração possuem o traço convocado.

Encantamento

Encantamentos afetam as mentes e emoções de outras criaturas — às vezes para influenciá-los e controlá-los e outras vezes para elevá-los a novas alturas de coragem. Magias de encantamento quase sempre possuem o traço mental e muitas possuem os traços emoção ou medo.

Evocação

Evocações capturam energias mágicas e as moldam para ferir seus inimigos ou proteger seus aliados. Magias de evocação frequentemente possuem um traço relacionado ao tipo de dano que causam, como ácido, eletricidade, fogo, força, frio ou sônico.

Grimórios

Cuidadosamente mantidos e guardados com bastante ciúme, existem poucas coisas mais valiosas para um mago do que um grimório. Estes repositórios de conhecimento mágico frequentemente possuem armadilhas e proteções para garantir que ninguém bisbilhote seus segredos.

Embora grimórios possuam uma função central na rotina diária de um mago, outras classes de conjuradores preparadores são conhecidas por usarem grimórios para registrar magias incomuns ou mesmo raras. Tais recursos permitem que um conjurador trate a magia como qualquer outra magia comum, desde que ele possa referenciar o livro durante suas preparações diárias.

ROLAGENS DE ATAQUE DE MAGIA E CD DE MAGIA

Muitas magias permitem que as criaturas se defendam utilizando CA ou uma jogada de salvamento. Duas estatísticas governam quão potentes suas magias são contra estas defesas: suas rolagens de ataque de magia e sua CD de magia. Quando as registrar em sua ficha de personagem, some apenas os valores que sempre se aplicam — normalmente apenas seu modificador de atributo e bônus de proficiência.

Rolagens de ataque de magia = o modificador de seu atributo de conjuração + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades

CD de magia = 10 + o modificador de seu atributo de conjuração + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades

Uma rolagem de ataque de magia é como qualquer outra rolagem de ataque, portanto, quaisquer bônus ou penalidades que se aplicam a todas suas rolagens de ataque devem ser incluídos no cálculo. Por exemplo, o +1 de bônus de estado da magia benção beneficiaria sua magia de raio assim como faria com uma flecha. Entretanto, note que a rolagem de ataque de magia não recebe bônus e penalidades que se apliquem especificamente a ataques desarmados ou com armas. A penalidade por ataques múltiplos se aplicam a magias de ataque, portanto, normalmente é uma má ideia conjurar uma magia que possui uma rolagem de ataque de magia se você já desferiu um ataque neste turno.

Como com outros testes e CDs, bônus podem aumentar o resultado de sua rolagem de ataque de magia ou sua CD de magia; enquanto penalidades podem diminuir o resultado da sua rolagem de ataque de magia ou de sua CD de magia. Veja as páginas 444 e 445 no Capítulo 9: Regras do Jogo para mais informações sobre modificadores, bônus e penalidades.

DESACREDITANDO ILUSÕES

Às vezes, ilusões permitem que uma criatura afetada tenha uma chance de desacreditar a magia — o que permite à criatura efetivamente ignorar a magia se ela obtiver sucesso em fazê-lo. Isto normalmente ocorre quando a criatura Buscar ou de outra forma usar ações para interagir com a ilusão, compare o resultado do teste de Percepção dela (ou outro teste ou jogada de salvamento, de acordo o MJ) à CD de magia do conjurador. Ilusões mentais tipicamente fornecem regras na descrição da magia para desacreditar o efeito (frequentemente permitindo a criatura afetada a tentar um salvamento de Vontade).

Se a ilusão é visual e a criatura interagir com a ilusão de forma que prove que ela não é o que parece, a criatura pode saber que uma ilusão está presente, mas ainda não é capaz de ignorar a ilusão sem desacreditá-la com sucesso. Por exemplo, se um personagem for empurrado através da ilusão de uma porta, ele saberá que aquela porta é uma ilusão, mas ainda não verá através dela. Desacreditar uma ilusão faz ela e as coisas que ela bloqueia parecerem enevoadas e indistintas, portanto, mesmo nos casos em que uma ilusão visual é desacreditada, ela pode, ao critério do MJ, bloquear o suficiente da visão para deixar quem está do outro lado ocultado.

ILUSÃO

Ilusões criam a aparência de algo real, enganando os olhos, ouvidos e outros sentidos. Elas quase sempre possuem o traço mental e, dependendo de como a ilusão é percebida, também podem ter os traços auditivo ou visual.

NECROMANCIA

Magias de necromancia utilizam os poderes da vida e da morte. Elas podem esgotar a essência vital ou sustentar criaturas com curas milagrosas. Magias de necromancia frequentemente possuem os traços cura, maldição, morte, negativo ou positivo.

TRANSMUTAÇÃO

Magias de transmutação fazem alterações ou transformam a forma física de uma criatura ou objeto. Os traços morfia ou polimorfia aparecem principalmente em magias de transmutação.

Espaços de Magia

Personagens de classes conjuradoras podem conjurar uma determinada quantidade de magias por dia; as magias que você pode conjurar em um dia são chamadas de espaços de magia. No 1º nível, o personagem possui apenas uma pequena quantidade de espaços de magia de 1º nível por dia mas, conforme avança de nível, você ganha mais espaços de magia e novos espaços para magias de níveis mais elevados. O nível de uma magia indica o poder geral dela, variando do 1º ao 10º nível de magia.

MAGIAS PREPARADAS

Se for um conjurador preparador — como clérigo, druida ou mago — você deve gastar um tempo todos os dias preparando magias para aquele dia. No começo de suas preparações diárias, você seleciona uma quantidade de magias de diferentes níveis de magia determinados por seu nível e classe. Suas magias continuam preparadas até que você as conjure ou até que prepare magias novamente.

Cada magia preparada é gasta após uma única conjuração, portanto, se quiser conjurar uma magia em particular mais de uma vez por dia, você precisa prepará-la várias vezes. As exceções a esta regra são magias com o traço truque mágico; uma vez que tenha preparado um truque mágico, você pode conjurá-lo quantas vezes quiser até a próxima vez em que preparar magias. Veja a página 299 para mais informações sobre truques mágicos.

Você pode ganhar uma habilidade que lhe permite trocar magias preparadas ou executar outros aspectos da preparação de magias em momentos diferentes ao longo do dia, mas apenas suas preparações diárias contam para o propósito de efeitos que duram até a próxima vez que você preparar magias.

MAGIAS ESPONTÂNEAS

Se você for um conjurador espontâneo — como um bardo ou feiticeiro — você escolhe qual magia está usando naquele espaço no momento em que decidir conjurá-la. Isto lhe fornece mais liberdade em sua conjuração, mas você possui menos magias em seu repertório, conforme determinado por seu nível e classe. Quando faz suas preparações diárias, todos

TRADIÇÕES MÁGICAS

Conjuradores conjuram magias de uma dentre quatro listas diferentes, cada uma representando uma tradição mágica diferente: arcana, divina, ocultista e primal.

Sua classe determina qual tradição de magia suas magias utilizam. Em alguns casos, como quando um clérigo recebe magias de sua divindade ou quando um feiticeiro recebe magias de sua linhagem, você pode ser capaz de conjurar magias de uma lista de magias diferente. Nestes casos, a magia utiliza sua tradição mágica em vez da lista de magias normal para ela. Quando conjura a magia, você adiciona o traço da sua tradição à magia.

Alguns tipos de magia, como da maioria dos itens mágicos, não pertencem a uma única tradição. Elas possuem o traço mágico em vez de um traço de tradição.

Arcana
Conjuradores arcanos utilizam lógica e racionalidade para categorizar a magia inerente no mundo ao redor deles. Devido à sua abordagem extensa, a tradição arcana possui a lista de magias mais ampla, embora geralmente seja ruim para afetar o espírito ou a alma. Magos são os mais icônicos conjuradores arcanos – debruçados sobre tomos e grimórios – embora alguns feiticeiros arcanos estudem os segredos de seu sangue para destravar os poderes dentro deles mesmos.

Divina
O poder do divino está baseado na fé, no não visto e na crença em uma fonte de poder além do Plano Material. Clérigos são os mais icônicos conjuradores divinos, suplicando aos deuses para que concedam a eles sua magia. Feiticeiros divinos podem usar o sangue de seus ancestrais celestiais ou ínferos como conduítes divinos, e campeões pedem a seus deuses que lhes concedam proeza marcial através da orientação divina.

Ocultista
Os praticantes das tradições ocultistas buscam compreender o inexplicável, categorizar o bizarro e acessar o efêmero de forma sistemática. Bardos são os mais icônicos conjuradores ocultistas, coletando esotéricas estranhas e utilizando suas performances para influenciar a mente ou elevar a alma, enquanto feiticeiros ocultistas lutam para compreender os poderes misteriosos em seu sangue.

Primal
Uma conexão instintiva e fé no mundo, o ciclo do dia e da noite, a mudança das estações e a seleção natural de predador e presa guiam a tradição primal. Druidas são os mais icônicos conjuradores primais, invocando a magia da natureza através de uma fé profunda e conexão com as plantas e animais ao seu redor, enquanto feiticeiros primais recorrem ao sangue de fadas ou feras para guiar as mesmas energias naturais.

seus espaços de magia são recarregados, mas você não muda as magias do seu repertório.

MAGIAS ELEVADAS

Tanto conjuradores preparadores quanto espontâneos podem conjurar uma magia em um nível mais alto do que o listado para aquela magia. Isto é chamado de elevar a magia. Um conjurador preparador pode elevar uma magia ao prepará-la em um espaço de nível mais alto do que o nível normal da magia, enquanto um conjurador espontâneo pode elevar uma magia ao conjurá-la usando um espaço de magia de nível mais alto, desde que conheça a magia naquele nível (veja Magias Espontâneas Elevadas, abaixo). Quando elevar sua magia, o nível da magia aumenta para igualar o nível superior do espaço de magia que você usou para prepará-la ou conjurá-la. Isto é útil para qualquer magia, pois alguns efeitos, como neutralização, dependem do nível da magia.

Além disso, muitas magias possuem benefícios adicionais quando são elevadas, como dano aumentado. Estes benefícios extras são descritos ao final do bloco de estatísticas da magia. Algumas seções "elevadas" especificam um ou mais níveis no qual a magia deve ser preparada ou conjurada para receber estes benefícios extras. Cada uma destas seções "elevadas" indicam especificamente quais aspectos da magia mudam naquele nível. Leia a seção "elevada" somente para o nível de magia que você estiver usando ou preparando; se os benefícios dela incluírem quaisquer efeitos de uma seção de nível elevado mais baixo, esses benefícios serão incluídos na seção.

Outras seções "elevadas" fornecem um número após um sinal de adição, indicando que a elevação concede vantagens extras com vários níveis. O efeito listado se aplica para cada incremento de níveis nos quais a magia é elevada acima de seu menor nível de magia; e o benefício é cumulativo. Por exemplo, *bola de fogo* diz "**Elevada (+1)** O dano aumenta em 2d6". Como *bola de fogo* causa 6d6 de dano de fogo no 3º nível, uma *bola de fogo* de 4º nível causaria 8d6 de dano de fogo, uma magia de 5º nível causaria 10d6 de dano de fogo e assim em diante.

Magias Espontâneas Elevadas

Se for um conjurador espontâneo, você deve conhecer a magia no nível específico que deseja conjurá-la para poder elevá-la. Você pode adicionar uma magia ao seu repertório de magias em mais de um único nível para que tenha mais opções quando for conjurá-la. Por exemplo, se você tiver adicionado *bola de fogo* ao seu repertório como uma magia de 3º nível e novamente como magia de 5º nível, você pode conjurá-la como uma magia de 3º nível ou como uma magia de 5º nível; contudo, você não poderia conjurá-la como uma magia de 4º nível.

Muitas classes de conjuradores espontâneos fornecem habilidades como a característica de classe magias emblemáticas, que lhe permitem conjurar uma quantidade limitada de magias como versões elevadas mesmo que você conheça a magia apenas em um único nível.

Truques Mágicos

Um truque mágico é um tipo especial de magia que é mais fraco do que outras magias, mas que pode ser usado com maior liberdade e flexibilidade. O título de um bloco de

AS QUATRO ESSÊNCIAS

Magias que afetam certas forças físicas ou metafísicas tendem a ser agrupadas em tradições mágicas específicas. Estudiosos da magia majoritariamente concordam que toda a existência é composta da combinação de quatro essências, embora discordem dos nomes e qualidades particulares de cada essência.

As colunas a seguir discutem cada essência e as tradições e escolas de magia relevantes para elas; por exemplo, magias de evocação tendem a manipular a matéria. A escola de abjuração é um caso incomum, pois magias de abjuração utilizam essências diferentes dependendo de quem estão guarnecendo ou do que estão protegendo.

Matéria
Também chamada de corpo, essência material ou essência física, matéria é o bloco de construção fundamental que forma todas as coisas físicas no universo. As tradições arcana e primal são especialmente sintonizadas com a manipulação e moldagem da matéria. Magias que são utilizadas para criar ou alterar matéria mais frequentemente pertencem às escolas de conjuração, evocação ou transmutação.

Espírito
Também chamada de alma, essência etérea ou essência espiritual, espírito é um bloco de construção extraterreno que forma o eu imaterial e imortal do ser. O espírito viaja através do Plano Etéreo até o Grande Além após a morte de seu corpo físico. O espírito é mais facilmente afetado por magias divinas e ocultistas. Magias de espírito normalmente são das escolas de adivinhação ou necromancia.

Mente
Também chamada de pensamento ou essência astral, a essência da mente permite que criaturas tenham pensamentos racionais, ideias, planos, lógica e memórias. A mente toca até mesmo seres não-sapientes como animais, mesmo que limitadamente. Conjuradores arcanos e ocultistas normalmente se destacam em magias da mente. Magias da essência da mente normalmente são das escolas de adivinhação, encantamento e ilusão.

Vida
Também chamada de coração, fé, instinto ou essência vital, a vida representa a força universal animando todas as coisas. Onde a matéria fornece os materiais básicos para o corpo, a vida a mantém viva e bem. Esta essência é responsável por respostas inconscientes e crenças, como instintos ancestrais e orientação divina. As tradições divina e primal detêm poder sobre a vida. Magias de vida normalmente são de necromancia.

estatísticas de um truque mágico diz "Truque Mágico" em vez de "Magia." Conjurar um truque mágico não usa seus espaços de magia; você pode conjurar um truque mágico à vontade, qualquer quantidade de vezes por dia. Se for um conjurador preparador, você possui uma quantidade de espaços de truques mágicos que usa para preparar seus truques mágicos. Você não pode preparar um truque mágico em qualquer outro espaço.

Um truque mágico é sempre elevado automaticamente para a metade de seu nível arredondada para cima. Para um conjurador típico, isto significa que o nível do truque mágico é igual ao nível do espaço de magia mais alto que você possui.

Magias de Foco

Magias de foco são um tipo especial de magia obtida diretamente de um ramo de estudo, de uma divindade ou de outra fonte específica. Você pode aprender magias de foco apenas através de característica ou talentos especiais de classe em vez de escolhendo-as de uma lista de magia. Além disso, você pode conjurar magias de foco utilizando um reservatório especial de Pontos de Foco — você não prepara uma magia de foco em um espaço de magia ou usa seus espaços de magia para conjurar magias de foco; da mesma forma, você não pode gastar seus Pontos de Foco para conjurar magias que não sejam magias de foco. Mesmo algumas classes que normalmente não concedem conjuração, como campeão e monge, podem fornecer magias de foco.

Magias de foco são automaticamente elevadas até a metade de seu nível arredondada para cima, assim como truques mágicos. Você não pode conjurar uma magia de foco se o nível mínimo dela for maior do que a metade de seu nível arredondada para cima, mesmo que você obtenha acesso a ela de alguma forma.

Conjurar qualquer uma de suas magias de foco custa 1 Ponto de Foco. Você automaticamente adquire uma reserva de foco de 1 Ponto de Foco na primeira vez que ganhar uma habilidade que lhe fornecer uma magia de foco.

Você recupera todos os Pontos de Foco em sua reserva de foco durante suas preparações diárias. Você também pode usar a atividade Refocar para orar, estudar, meditar ou de alguma outra forma ressintonizar-se com a fonte da sua magia de foco, recuperando um Ponto de Foco.

Algumas habilidades lhe permitem aumentar os Pontos de Foco em sua reserva acima de 1. Tipicamente, isto ocorre através de talentos que lhe concedem uma nova magia de foco e aumentam a quantidade de pontos em sua reserva em 1. Sua reserva de foco nunca pode ter uma capacidade além de 3 Pontos de Foco, mesmo se talentos que aumentam sua reserva fossem exceder este valor.

REFOCAR

CONCENTRAÇÃO | EXPLORAÇÃO

Requerimentos Você possui uma reserva de foco e gastou pelo menos 1 Ponto de Foco desde a última vez que recuperou qualquer Ponto de Foco.

Você gasta 10 minutos executando feitos para restaurar sua conexão mágica. Isto restaura 1 Ponto de Foco à sua reserva de foco. Os feitos que você precisa executar são especificados na classe ou habilidade que lhe fornece suas magias de foco. Estes feitos normalmente podem se acumular com outras tarefas que relacionadas à fonte de suas magias. Por exemplo, um clérigo com magias de foco de uma divindade normalmente pode Refocar enquanto cuida dos ferimentos de seus aliados, e um mago da escola de ilusão pode ser capaz de Refocar enquanto tenta Identificar uma Magia da escola de ilusão.

OUTROS TRAÇOS DE MAGIA

Algumas magias e efeitos possuem traços como "mental" ou "bom". Eles lhe dizem mais sobre a magia e como ela funciona, e outras regras podem fazer referência a eles. Uma criatura pode, por exemplo, sofrer –2 de penalidade de circunstância em jogadas de salvamento contra efeitos mentais. Abaixo é apresentado um glossário de alguns traços que possuem regras importantes.

Auditivo

Magias auditivas dependem de som. Uma magia com o traço auditivo faz efeito apenas se o alvo puder ouvi-la. Isto é diferente de um efeito sônico, que ainda afeta alvos que não podem ouvi-lo (como alvos surdos), desde que o efeito faça som.

Convocado

Uma criatura convocada por uma magia ou efeito de conjuração adquire o traço convocado. Uma criatura convocada não pode convocar outra criatura, criar coisas de valor ou conjurar magias que requerem um custo. Ela possui o traço lacaio. Se tentar conjurar uma magia de nível igual ou maior do que a magia que a convocou, a magia falha e a convocação termina. Fora isso, ela usa as habilidades padrão para uma criatura do tipo dela. Ela geralmente ataca seus inimigos com o melhor das habilidades à disposição dela. Se puder se comunicar com a criatura, você pode tentar comandá-la, mas o MJ determina até que ponto ela segue seus comandos.

Imediatamente quando você terminar de Conjurar a Magia, a criatura convocada usa as 2 ações dela para esse turno.

Criaturas convocadas podem ser banidas por várias magias e efeitos. Eles são automaticamente banidas se reduzidas a 0 Pontos de Vida ou se a magia que as chamou terminar.

Escuridão e Luz

Efeitos com os traços escuridão e luz interagem de formas específicas. Luz não-mágica sempre brilha em escuridão não-mágica e sempre perde o brilho em escuridão mágica. Luz mágica sempre brilha em escuridão não-mágica, mas brilha em escuridão mágica apenas se a magia de luz possuir um nível maior que o nível do efeito de escuridão. Magias com o traço escuridão ou luz sempre podem anular uma à outra, mas colocar luz e escuridão em contato não faz isso automaticamente. Você normalmente deve conjurar uma magia de luz diretamente em um efeito de escuridão para neutralizá-lo (e vice-versa), mas algumas magias tentam anular efeitos opostos automaticamente.

Incapacitação

Uma habilidade com este traço pode deixar um personagem completamente fora da luta ou até mesmo matá-lo e é mais difícil de usá-la em um personagem mais poderoso. Se uma magia possuir o traço incapacitação, qualquer criatura com mais que o dobro do nível da magia trata o resultado do seu teste dela para prevenir incapacitação como um grau de sucesso melhor, ou o resultado de qualquer teste que o conjurador fez para incapacitá-lo como um grau de sucesso pior. Se qualquer outro efeito possuir o traço incapacitação, uma criatura de nível maior do que o item, criatura ou perigo gerando o efeito recebe os mesmos benefícios.

Lacaio

Lacaios são criaturas que servem diretamente a outras criaturas. Uma criatura com este traço pode usar somente 2 ações por turno e não pode usar reações. Seus lacaios agem em seu turno de combate, uma vez por turno, quando você gastar uma ação para emitir comandos. Para um companheiro animal, você Comanda um Animal; para um lacaio que seja um efeito de item mágico ou magia, como um lacaio convocado, você Sustenta uma Magia ou Sustenta uma Ativação; e se não for especificado de outra forma, você emite um comando verbal, que é uma ação única com os traços auditivo e concentração. Se não receberem comandos, por padrão seus lacaios não usam nenhuma ação a não ser para se defenderem ou escaparem de perigos óbvios. Se forem deixados sem atenção por pelo menos 1 minuto, lacaios acéfalos não agem, animais frequentemente buscam o próprio conforto e lacaios inteligentes agem como quiserem.

Morfia

Magias que alteram levemente a forma de uma criatura possuem o traço morfia. Quaisquer Golpes especificamente concedidos por um efeito de morfia são mágicos. Você pode ser afetado por múltiplos efeitos de morfia ao mesmo tempo, mas se morfar a mesma parte do corpo mais de uma vez, o segundo efeito de morfia tenta neutralizar o primeiro (da mesma maneira que dois efeitos de polimorfia, descrito abaixo).

Seus efeitos de morfia tendem a acabar se você estiver polimorfado e o efeito de polimorfia invalidar ou sobrepuser seu efeito de morfia. Por exemplo, uma morfia que fornece asas seria dispensada se você polimorfar-se em uma forma que possui asas próprias (embora, se a sua nova forma não possuísse asas, você manteria as asas de sua morfia). O MJ determina quais efeitos de morfia podem ser utilizados juntos e quais não.

Polimorfia

Estes efeitos transformam o alvo em uma nova forma. Um alvo não pode estar sob o efeito de mais de um efeito de polimorfia por vez. Se ficar sob o efeito de um segundo efeito de polimorfia, o segundo efeito de polimorfia tenta neutralizar o primeiro. Se for bem-sucedido, ele surte efeito; se falhar, a magia não surte efeito no alvo. Quaisquer Golpes especificamente concedidos por um efeito de polimorfia são mágicos. Exceto se especificado o contrário, magias de polimorfia não permitem que o alvo assuma a aparência de um indivíduo específico, somente uma criatura genérica de um tipo ou ancestralidade em geral.

Você pode assumir uma forma de batalha com uma magia de polimorfia, e suas estatísticas especiais pode ser ajustadas somente por bônus de circunstância, bônus de estado e penalidades. Exceto se especificado o contrário, a forma de batalha impede que você conjure magias, fale e use a maioria das ações de manuseio que requerem mãos. (Se houver dúvidas se você pode usar uma ação, a decisão cabe ao MJ.) Seus equipamentos são absorvidos em você; as habilidades constantes de seus equipamentos ainda funcionam, mas você não pode ativar quaisquer itens.

Visual

Uma magia visual só pode afetar criaturas que possam vê-la.

PONTOS DE FOCO DE FONTES VARIADAS

É possível, especialmente através de arquétipos, receber magias de foco e Pontos de Foco de mais de uma fonte. Se isto ocorrer, você possui apenas uma reserva de foco, adicionando todos os Pontos de Foco para determinar o tamanho total de sua reserva. (Lembre-se que a quantidade máxima de Pontos de Foco que uma reserva pode ter é de 3 pontos.) Se possuir várias habilidades que fornecem uma reserva de foco, cada uma adiciona 1 Ponto de Foco à sua reserva. Por exemplo, se fosse um clérigo com o talento Iniciado no Domínio, você teria uma reserva com 1 Ponto de Foco. Digamos que você selecionou o arquétipo de multiclasse de campeão e o talento Toque de Cura. Normalmente este talento lhe daria uma reserva de foco. Como você já possui uma, em vez disso ele aumenta a capacidade de sua reserva existente em 1 ponto.

Pontos de Foco não são diferenciados por fonte; você pode gastar qualquer um de seus Pontos de Foco em qualquer uma de suas magias de foco. Similarmente, quando Refoca, você recupera um ponto desde que siga as orientações de qualquer habilidade que tenha lhe concedido magias de foco. Ter Pontos de Foco de várias fontes não muda a tradição de suas magias; se possuir tanto magias de domínio de clérigo quanto magias de ordem druídica, suas magias de domínio continuam sendo divinas e suas magias de ordem continuam sendo primais. Isto pode significar que você precisa registrar proficiências e modificadores de atributo diferentes para CDs de magia e rolagens de ataque de magia de diferentes magias de foco.

CONJURADORES COM MAGIAS DE FOCO

Se for um conjurador, suas magias de foco são da mesma tradição de magia que a classe que lhe fornece magias de foco. As magias de foco de um bardo são ocultistas, as de um clérigo são divinas, as de um druida são primais, as de um mago são arcanas e as de um feiticeiro são determinadas por sua linhagem.

NÃO-CONJURADORES COM MAGIAS DE FOCO

Se você recebe magias de foco de uma classe ou outra fonte que não concede habilidades de conjuração (por exemplo, se for um monge com o talento Golpe de Ki), a habilidade que fornece magias de foco também fornece sua graduação de proficiência para ataques de magia e CDs de magia, assim como a tradição mágica de suas magias de foco. Você adquire a habilidade de Conjurar uma Magia e usar quaisquer ações de conjuração necessárias para conjurar suas magias de foco (veja abaixo). Entretanto, você não se qualifica para talentos e outras regras que requeiram que você seja um conjurador.

MAGIAS INATAS

Certas magias são naturais ao seu personagem, tipicamente originando de sua ancestralidade ou de um item mágico em vez de sua classe. Você pode conjurar suas magias inatas mesmo se não for membro de uma classe conjuradora. A habilidade que lhe fornece uma magia nata diz o quão frequentemente você pode usá-la — normalmente uma vez por dia — e a tradição mágica dela. Magias inatas são recuperadas durante suas preparações diárias. Truques mágicos inatos são conjurados à vontade e automaticamente elevados como o normal para truques mágicos (veja Truques Mágicos na página 299) exceto se especificado o contrário.

Você sempre é treinado em ataques de magia e CDs de magia para suas magias inatas, mesmo que não seja treinado em ataques de magia ou CDs de magia de qualquer outra forma. Se sua proficiência em ataques de magia ou CDs de magia for especialista ou melhor, aplique essa proficiência às suas magias inatas também. Você utiliza seu modificador de Carisma como modificador de atributo de conjuração para magias inatas exceto se especificado o contrário.

Se possuir uma magia inata, você pode conjurá-la mesmo que ela não seja for de um nível que normalmente possa conjurar. Isto é especialmente comum para monstros, que podem ser capazes de conjurar magias inatas muito além do que um personagem de mesmo nível poderia.

Você não pode usar seus espaços de magia para conjurar suas magias inatas, mas pode ter uma magia inata e também ser capaz de preparar e conjurar a mesma magia através de sua classe. Você também não pode elevar magias inatas, mas algumas habilidades que concedem magias inatas podem fornecer uma magia de nível mais elevado do que seu nível base ou mudar o nível em que conjura a magia.

CONJURANDO MAGIAS

A conjuração de uma magia pode variar de uma simples palavra de poder mágico que cria um efeito passageiro a um processo complexo que demora minutos ou horas para ser conjurado para produzir efeitos duradouros. Conjurar uma Magia é uma atividade especial que gasta uma quantidade de ações definida pela magia. Quando Conjura uma Magia, sua conjuração cria manifestações visuais óbvias ao reunir a magia, embora talentos como Magia Melodiosa (página 101) e Ocultar Magia (página 186) possam ajudar a esconder tais manifestações ou impedir de alguma forma que observadores percebam que você está conjurando.

CONJURAR UMA MAGIA

Você conjura uma magia que tenha preparada ou no seu repertório. Conjurar uma Magia é uma atividade especial que gasta uma quantidade variável de ações dependendo da magia, conforme listado no bloco de estatísticas de cada magia. Assim que as ações de conjuração são completadas, o efeito da magia ocorre.

Algumas magias são conjuradas como uma reação ou ação livre. Nesses casos, você Conjura uma Magia como uma reação ou ação livre (conforme apropriado) em vez de como uma atividade. Tais casos serão notados no bloco de estatísticas da magia — por exemplo, "⤾ verbal".

Tempos de Execução Longos Algumas magias demoram minutos ou horas para conjurar. A atividade Conjurar uma Magia destas magias incluem um misto dos componentes de magia listados, mas não é necessário estabelecer qual você está fornecendo em cada período. Você não pode usar outras ações ou reações enquanto conjurar uma magia dessas mas a critério do MJ, você pode ser capaz de falar algumas poucas frases. Como com outras atividades que levam um longo período de tempo, estas magias possuem o traço exploração e você não pode conjurá-las

em um encontro. Se um combate irromper enquanto você estiver conjurando uma magia dessas, ela é interrompida (veja Magias Interrompidas e Perdidas na página 303).

Componentes de Magia Cada magia lista os componentes necessários para conjurá-la depois do texto ou ícones de ação, como em "◆◆◆ material, somático, verbal". Os componentes de magia, descritos abaixo em detalhes, adicionam traços e requerimentos à atividade Conjurar uma Magia. Se não puder fornecer os componentes, você falha em Conjurar a Magia.

- Foco (manuseio)
- Material (manuseio)
- Somático (manuseio)
- Verbal (concentração)

Magias Interrompidas e Perdidas Algumas habilidades e magias podem interromper uma magia, fazendo com que ela não tenha efeito e seja perdida. Quando perde uma magia, você já gastou o espaço de magia, os custos e ações da magia e usou a atividade Conjurar uma Magia. Se uma magia for interrompida durante a ação Sustentar uma Magia, ela é encerrada imediatamente. As regras completas para ações interruptoras aparecem na página 462.

COMPONENTES DE MAGIA

A descrição da magia lista os componentes necessários para Conjurar a Magia. Para a maioria das magias, a quantidade de componentes é igual à quantidade de ações que você deve gastar para Conjurar a Magia. Cada componente adiciona certos traços à atividade Conjurar uma Magia, e alguns componentes possuem requerimentos especiais. Os componentes apresentados neste livro são listados abaixo.

Foco

Um foco é um objeto que canaliza a energia da magia. A magia adquire o traço manuseio e requer que você tenha uma mão livre para pegar o foco listado na magia ou que você já esteja segurando o foco. Como parte de Conjurar uma Magia, você pega o foco (se necessário), o manuseia e pode guardá-lo novamente se quiser.

Focos tendem a ser caros e você precisa adquiri-los antes para Conjurar a Magia.

Material

Um componente material é um punhado de matéria física consumida na conjuração da magia. A magia adquire o traço manuseio e requer que você tenha uma mão livre para pegar e manusear o componente material. Este componente é gasto na conjuração (mesmo se a magia for interrompida).

Exceto em circunstâncias extremas, você pode assumir que todos os componentes comuns estão incluídos em uma bolsa de componentes materiais (página 287).

Somático

Um componente somático é um movimento de mão específico ou um gesto que gera um nexo mágico. A magia adquire o traço manuseio e requer que você faça gestos. Você pode usar este componente enquanto segura algo em sua mão, mas não se estiver restrito ou de alguma forma incapaz de gesticular livremente.

Magias que requeiram que você toque o alvo requerem um componente somático. Você pode fazer isto enquanto segura algo desde que parte de sua mão seja capaz de tocar o alvo (mesmo se através de uma luva ou manopla).

Verbal

Um componente verbal é uma vocalização de palavras de poder. Você deve falar com eles em uma voz forte, portanto, é difícil ocultar que você está Conjurando uma Magia. A magia adquire o traço concentração. Você deve ser capaz de falar para fornecer este componente.

SUBSTITUIÇÃO DE COMPONENTES

Algumas classes podem substituir um componente por outro ou alterar como um componente funciona.

Se for um bardo Conjurando uma Magia da tradição ocultista enquanto segurar um instrumento musical, você pode tocar este instrumento para substituir quaisquer componentes materiais somáticos ou verbais que a magia requeira ao usar o instrumento como componente de foco no lugar deles. Conjurar uma Magia ganha o traço auditivo se você fizer esta substituição. Diferente das regras normais para um componente de foco, você não pode pegar ou guardar o instrumento quando fizer esta substituição.

Se for um clérigo Conjurando uma Magia da tradição divina enquanto segurar um foco divino (como um símbolo ou texto religioso), você pode substituir qualquer componente material que a magia requeira ao usar o foco divino como componente de foco no lugar dele. Diferente das regras normais para um componente de foco, você não pode pegar ou guardar o foco quando fizer esta substituição.

Se for um druida Conjurando uma Magia da tradição primal enquanto segurar um foco primal (como azevinho e visco), você pode substituir qualquer componente material que a magia requeira ao usar o foco primal como componente de foco no lugar. Diferente das regras normais para um componente de foco, você não pode pegar ou guardar o foco quando fizer esta substituição.

Se for um feiticeiro Conjurando uma Magia da tradição de sua linhagem, você pode usar a mágica em seu próprio sangue para substituir qualquer componente material por um componente somático.

METAMAGIA

Muitos conjuradores obtêm acesso a ações metamágicas, tipicamente ao selecionarem talentos metamágicos. Ações com o traço metamágico distorcem as propriedades de suas magias, mudando sua distância, dano ou quaisquer de suas outras propriedades. Você deve usar uma ação de metamagia imediatamente antes da magia que quer alterar. Se usar qualquer ação (incluindo ações livres, reações e ações metamágicas adicionais) diferentes de Conjurar a Magia diretamente depois, você desperdiça os benefícios da ação metamágica. Quaisquer efeitos adicionados por uma ação metamágica são parte do efeito da magia, não da ação metamágica em si.

Distâncias, Áreas e Alvos

Magias com distância podem afetar alvos, criar áreas ou fazer coisas aparecerem apenas dentro dessa distância. A maioria das distâncias de magias são medidas em metros, embora algumas possam se estender por quilômetros, alcançar qualquer lugar no planeta ou ir ainda mais longe!

DISTÂNCIA DE TOQUE

Uma magia com distância de toque requer que você toque o alvo fisicamente. Você utiliza seu alcance desarmado para determinar se pode tocar a criatura. Você normalmente pode tocar o alvo automaticamente, embora a magia possa especificar que o alvo pode tentar uma jogada de salvamento ou que você deve fazer uma rolagem de ataque de magia. Se uma habilidade aumentar a distância de uma magia de toque, comece em 0 metros e aumente a partir daí.

ÁREAS

Às vezes uma magia possui uma área, que pode ser um cone, emanação, explosão ou linha. O método para medir estas áreas pode ser encontrado na página 456. Se a magia se originar da sua posição, ela possui apenas uma área; se você puder fazer a área da magia aparecer longe de você, a magia possui tanto uma distância quanto uma área.

ALVOS

Algumas magias permitem que você afete diretamente uma criatura, um objeto ou algo que se encaixe em uma categoria mais específica. O alvo deve estar dentro da distância da magia e você deve ser capaz de vê-lo (ou percebê-lo de outra forma com um sentido preciso) para afetá-lo normalmente. A critério do MJ, você pode tentar afetar uma criatura que não consegue ver, conforme descrito em Detectando Criaturas nas páginas 465 e 467. Se falhar em afetar uma criatura em particular, isto não muda como a magia afeta quaisquer outros alvos que ela possa ter.

Se escolher um alvo inválido, como se achar que um vampiro é uma criatura viva e mirá-lo com uma magia que afeta apenas criaturas vivas, sua magia não afeta aquela criatura. Se a criatura começar como um alvo válido mas deixar de sê-lo ao longo da duração da magia, ela normalmente acaba, mas o MJ pode decidir o contrário em determinadas situações.

Magias que afetam várias criaturas em uma área podem ter tanto uma seção de Área como uma de Alvos. Uma magia que possui uma área, mas não possui alvos listados, normalmente afeta todas as criaturas na área indiscriminadamente.

Algumas magias lhe restringem a alvos voluntários. Um jogador pode declarar que o personagem dele é um alvo voluntário ou não a qualquer momento, independentemente da ordem no turno ou da condição desse personagem (como quando o personagem está paralisado, inconsciente ou até mesmo morto).

LINHA DE EFEITO

Você normalmente precisa de um caminho desobstruído para o alvo de uma magia, o ponto de origem de uma área ou o lugar onde você criar algo com a magia. Mais informações sobre linha de efeito podem ser encontradas na página 457.

Durações

A duração de uma magia é o quanto o efeito da magia dura. Magias que duram por mais que um instante possuem uma seção de Duração. Uma magia pode durar até o começo ou o final de um turno, por algumas rodadas, por minutos ou ainda mais tempo. Se a duração de uma magia for dada em rodadas, a quantidade de rodadas diminui em 1 no começo de cada turno do conjurador, terminando quando a duração chega a 0.

Algumas magias possuem efeitos que continuam mesmo após a magia acabar. Qualquer efeito contínuo que não for parte da seção duração da magia não é considerado mágico. Por exemplo, uma magia que cria um som alto e não possui duração pode ensurdecer alguém por um tempo, ou até mesmo permanentemente. Esta surdez não pode ser neutralizada porque não é magia em si (embora possa ser curada por outras magias, como *restaurar sentidos*).

Se o conjurador morrer ou for incapacitado ao longo da duração de uma magia, ela continua em efeito até que sua duração termine. Você pode precisar manter o controle da iniciativa do conjurador depois que ele parou de ser capaz de agir para monitorar durações de magias.

SUSTENTANDO MAGIAS

Se a duração da magia for "sustentada", ela dura até o final de seu próximo turno a menos que você use a ação Sustentar uma Magia naquele turno para prolongar a duração dessa magia.

SUSTENTAR UMA MAGIA ◆

CONCENTRAÇÃO

Requerimentos Você possui pelo menos uma magia ativa com duração sustentada e não está fatigado.

Escolha uma magia com uma duração sustentada que você tenha em vigor. A duração dessa magia continua até o final de seu próximo turno. Algumas magias podem possuir efeitos levemente diferentes ou expandidos se você as sustentar. Sustentar uma Magia por mais de 10 minutos (100 rodadas) encerra a magia e o deixa fatigado a menos que a magia liste uma duração máxima diferente (como "sustentada por até 1 minuto" ou "sustentada por até 1 hora").

Se sua ação Sustentar uma Magia for interrompida, a magia acaba imediatamente.

DURAÇÕES LONGAS

Se a duração de uma magia disser que ela dura até suas próximas preparações diárias, no próximo dia você pode

recusar-se a preparar uma nova magia naquele espaço. (Se você for um conjurador espontâneo, você pode gastar um espaço de magia durante suas preparações.) Fazer isto prolonga a duração da magia até suas próximas preparações diárias. Isto efetivamente Sustenta a Magia por um longo período de tempo. Se preparar uma magia nova no espaço (ou não gastar o espaço de magia), a magia acaba. Você não pode fazer isso se a magia não for de um de seus espaços de magia. Se estiver morto ou de alguma forma incapacitado ao se completarem as 24 horas depois do período em que Conjurou a Magia ou da última vez que prolongou a duração dela, a magia acaba. Magias com duração ilimitada duram até que sejam neutralizadas ou Dispensadas. Você não precisa manter um espaço de magia aberto para estas magias.

Dispensando Magias

Algumas magias podem ser dispensadas, encerrando a duração delas mais cedo. Isto requer que o conjurador ou o alvo use a ação Dispensar.

DISPENSAR ◆

CONCENTRAÇÃO

Você encerra o efeito de uma magia ou item mágico. Ele deve ser um efeito que você possa dispensar, conforme definido pela magia ou item. Dispensar pode encerrar inteiramente o efeito ou encerrá-lo apenas para determinado alvo ou alvos, dependendo da magia ou item.

Jogadas de Salvamento

Magias que requeiram que o alvo faça uma jogada de salvamento para resistir a parte ou todo o efeito da magia possuem a seção Salvamento. Esta seção apresenta o tipo de salvamento para referência rápida e detalhes específicos aparecem na descrição da magia. Sempre que uma magia permitir uma jogada de salvamento, ela utiliza a CD de magia do conjurador.

Jogadas de Salvamento Básicas

Se a seção Salvamento de uma magia especificar um salvamento "básico", todos os efeitos potenciais da magia são relacionados ao dano listado na descrição da magia. O alvo não sofre dano em um sucesso crítico, sofre metade do dano em um sucesso, sofre o dano inteiro em uma falha ou sofre o dobro do dano em uma falha crítica. As regras para jogadas de salvamento básicas são encontradas na página 449.

Ataques de Magia

Algumas magias requerem que você tenha sucesso em uma rolagem de ataque de magia para afetar o alvo. Normalmente isto ocorre porque você precisa mirar precisamente um raio ou de alguma forma fazer um ataque preciso. Uma rolagem de ataque de magia é comparada à CA do alvo. Rolagens de ataque de magia se beneficiam de quaisquer bônus ou penalidades em rolagens de ataque, incluindo sua penalidade por ataques múltiplos, mas não quaisquer benefícios ou penalidades especiais que se aplicam apenas a ataques desarmados ou com armas. Ataques de magia não causam qualquer dano além do listado na descrição da magia.

Em casos raros, uma magia pode fazer com que você desfira algum outro tipo de ataque, como um Golpe com arma. Esses ataques usam as regras e bônus de ataque normais para esse tipo de ataque.

Identificando Magias

Às vezes você precisa identificar uma magia, especialmente se os efeitos dela não forem prontamente óbvios. Se notar uma magia sendo conjurada e essa magia preparada ou em seu repertório, você automaticamente sabe qual magia é, incluindo o nível para o qual foi elevada.

Se quiser identificar uma magia mas não a tiver preparada ou em seu repertório, você deve gastar uma ação no seu turno para tentar identificá-la usando Recordar Conhecimento. Você tipicamente nota uma magia sendo conjurada ao ver as manifestações visuais ou ouvir os componentes verbais dela durante a conjuração. Identificar magias duradouras que já estão no lugar requer o uso de Identificar Magia em vez de Recordar Conhecimento porque você não possui a vantagem de observar a magia sendo conjurada.

Neutralizando Magias

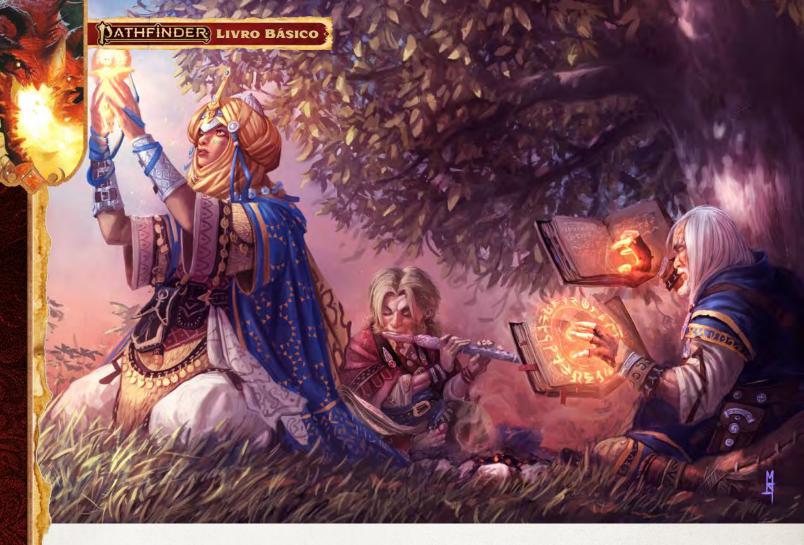
Algumas magias, como *dissipar magia*, podem ser usadas para eliminar os efeitos de outras magias. Pelo menos uma criatura, objeto ou manifestação da magia que você estiver tentando neutralizar deve estar dentro da distância da magia que você está usando. Você faz um teste de neutralização (página 458) utilizando o modificador de seu atributo de conjuração e seu bônus de proficiência em rolagens de ataque de magia.

Ações Hostis

Às vezes, efeitos de magia impedem o alvo de usar ações hostis; ou então a magia acaba se uma criatura usar quaisquer ações hostis. Uma ação hostil é uma ação que pode prejudicar ou causar dano a outra criatura, seja direta ou indiretamente, mas não uma ação que a criatura não sabia que poderia ser prejudicial. Por exemplo, lançar uma *bola de fogo* em uma multidão seria uma ação hostil, mas abrir uma porta e acidentalmente libertar um monstro horrível não seria. O MJ é o árbitro final do que constitui uma ação hostil.

Determinando Acionamentos

Se uma magia for feita para responder somente a determinados eventos ou sob determinadas condições — como a magia *boca mágica* — ela pode requerer que você determine um acionamento. Isto é uma simples sugestão sensorial que faz a magia ser ativada. A magia é ativada como uma reação quando o sensor da magia observar algo que atende ao acionamento dela. Dependendo da magia, o acionamento pode ser a presença de um tipo de criatura, como uma "mulher anã ruiva", ou pode ser uma ação observada como "sempre que alguém entrar na área da magia".

Disfarces e ilusões enganam a magia desde que pareçam atender seus parâmetros. Para uma magia detectar algo visualmente, o ponto de origem da magia deve possuir linha de visão. Escuridão não impede isto, mas invisibilidade sim, assim como um teste de Furtividade bem-sucedido para se Esconder (contra a CD da magia). Para detecção auditiva,

linha de visão não é necessária, embora o som deva ser audível no ponto de origem da magia. Um teste de Furtividade para se Esgueirar pode enganar o sensor.

Muralhas

Magias que criam paredes listam espessura, comprimento e altura da muralha, assim como a forma em que podem ser posicionadas. Algumas muralhas podem ser moldadas; você pode manipular uma muralha em formas diferentes de uma linha reta, escolhendo seu caminho contínuo quadrado por quadrado. O caminho de uma muralha moldada não pode entrar no mesmo espaço mais de uma vez, mas pode retornar de forma que uma seção esteja adjacente a outra.

Lendo Magias

Toda magia utiliza o formato a seguir. Seções aparecem somente quando aplicáveis, então nem todas as magias possuem cada seção descrita aqui. A linha do nome da magia também lista o tipo da magia — se é um truque mágico ou uma magia de foco — assim como o nível.

NOME DA MAGIA **MAGIA (NÍVEL)**

TRAÇOS

Tradições Esta seção lista as tradições mágicas às quais a magia pertence. Alguns talentos e outras habilidades podem adicionar uma magia à sua lista de magias mesmo que você não siga as tradições listadas.

Execução A quantidade de ações requeridas para Conjurar a Magia é listada aqui. Magias que podem ser conjuradas durante um único turno possuem o ícone apropriado, assim como as que podem ser conjuradas como uma ação livre ou reação. Magias que demoram mais para serem conjuradas listam o tempo necessário, como “1 minuto”. Depois disto, são listados os componentes da magia. Se Conjurar a Magia exigir um custo, requerimentos ou acionamento, esta informação também é listada nesta seção. Um custo inclui quaisquer valores em dinheiro, materiais valiosos e outros recursos que devem ser gastos para conjurar a magia.

Distância, Área e Alvos Esta seção lista a distância da magia, a área que ela afeta e os alvos que pode afetar (se houver). Se nenhuma destas seções estiver presente, a magia afeta apenas o conjurador.

Salvamento e Duração Se a magia permitir que o alvo faça uma jogada de salvamento, o tipo de salvamento aparece aqui. Quaisquer detalhes sobre os resultados e efeitos particulares do salvamento aparecem no texto a menos que a seção especifique uma jogada de salvamento básica, que segue as regras encontradas na página 449. Se a magia requerer um salvamento apenas sob determinadas circunstâncias ou em um determinado momento, esta seção é omitida, já que o texto precisa explicar em mais detalhes. Uma magia que não listar uma duração ocorre instantaneamente e qualquer coisa criada por ela persiste após a magia.

Uma linha horizontal segue o salvamento e a duração, e os efeitos da magia são descritos após esta linha. Esta seção também pode detalhar os possíveis resultados de uma jogada de salvamento: sucesso crítico, sucesso, falha e falha crítica.

Elevada (nível) Se a magia puder ser elevada, os efeitos de elevá-la aparecem ao final do bloco de estatísticas.

Listas de Magias

Estas listas incluem as magias para cada tradição, incluindo truques mágicos. (Magias de foco aparecem nas páginas 386 a 407.) Um "E" sobrescrito indica uma magia que possui efeitos extras quando é elevada, e uma magia cuja raridade seja maior do que comum possui a primeira letra de sua raridade sobrescrita. Uma abreviação em parênteses indica a escola da magia.

MAGIAS ARCANAS

Truques Mágicos Arcanos

Arco Elétrico[E] (evo): Atinge uma ou duas criaturas com um relâmpago.
Detectar Magia[E] (adv): Sente se há magia próxima.
Emaranhapé[E] (con): Conjura vinhas para emaranhar uma criatura.
Escudo Místico[E] (abj): Um escudo de força mágica bloqueia ataques e *mísseis mágicos*.
Espirro Ácido[E] (evo): Causa dano em criaturas usando ácido.
Ler Aura[E] (adv): Detecta se um objeto é mágico e determina a escola de magia dele.
Luz[E] (evo): Faz um objeto brilhar.
Luzes Dançantes (evo): Cria quatro luzes flutuantes que você pode movimentar.
Mãos Místicas[E] (evo): Comanda uma mão flutuante para mover um objeto.
Mensagem[E] (ilu): Fala uma mensagem para uma criatura distante, que pode responder.
Pasmar[E] (enc): Causa dano à mente de uma criatura e possivelmente a atordoa.
Prestidigitação (evo): Executa truques mágicos menores.
Produzir Chama[E] (evo): Acende uma pequena chama para atacar de perto ou à distância.
Projétil Telecinético[E] (evo): Arremessa um objeto em uma criatura.
Raio de Gelo[E] (evo): Causa dano em uma criatura usando frio.
Sigilo[E] (tra): Deixa uma marca mágica.
Som Fantasma[E] (ilu): Cria sons falsos.
Toque Gélido[E] (nec): Seu toque fere os vivos ou desorienta mortos-vivos.

Magias Arcanas de 1º Nível

Alarme[E] (abj): É alertado se uma criatura entrar na área protegida.
Anular Aroma[E] (abj): Suprime o faro de uma criatura.
Arma Mágica (tra): Torna uma arma temporariamente mágica.
Armadura Mística[E] (abj): Protege-se com uma armadura mágica.
Aura Mágica[I, E] (ilu): Muda como um item mágico aparece para magias de detecção.
Bolha de Ar (con): Reage para criar ar permitindo uma criatura respirar.
Carga de Formiga (tra): O alvo pode carregar mais coisas.
Comando[E] (enc): Faz uma criatura se aproximar, correr, soltar algo, ficar prostrada ou se levantar.
Convocar Animal[E] (con): Conjura um animal para lutar por você.
Convocar Constructo[E] (con): Conjura um constructo para lutar por você.
Criar Água (con): Conjura 8 litros de água.
Disco Flutuante (con): Um disco de energia lhe segue carregando objetos.
Disfarce Ilusório[E] (ilu): Faz você parecer uma criatura diferente.
Emendar[E] (tra): Repara um item não-mágico.
Empurrão Hidráulico[E] (evo): Causa dano e empurra uma criatura com uma rajada de água.
Ferrão de Aranha (nec): Causa dano em uma criatura e a aflige com veneno de aranha.
Forma de Peste[E] (tra): Se transforma em um animal não ameaçador.
Gavinhas Sombrias[E] (nec): Criaturas em uma linha sofrem dano negativo e sangramento.
Golpe Certo (adv): Torna seu próximo ataque especialmente preciso.
Item de Fachada[E] (ilu): Disfarça um item para parecer perfeito ou de má qualidade.
Leque de Cores (ilu): Cores rodopiantes ofuscam ou atordoam criaturas.
Lubrificar (con): Reveste uma superfície ou objeto com lubrificante escorregadio.
Lufada de Vento (evo): Vento que apaga fogo e derruba objetos e criaturas.
Mãos Flamejantes[E] (evo): Um pequeno cone de fogo sai de suas mãos.
Medo[E] (enc): Assusta uma criatura, possivelmente fazendo-a fugir.
Mísseis Mágicos[E] (evo): Atinge criaturas com projéteis infalíveis de força mágica.
Objeto Ilusório[E] (ilu): Forma uma ilusão convincente de um objeto.
Passos Largos[E] (tra): Aumenta sua Velocidade por uma hora.
Passos Velozes (tra): Torna sua Velocidade muito mais rápida.
Queda Suave (abj): Reage para desacelerar a queda de uma criatura.
Raio de Enfraquecimento (nec): Drena a força de uma criatura.
Salto[E] (tra): Realiza um salto impressionante.
Servo Invisível (con): Cria uma criatura invisível para ajudá-lo.
Sono[E] (enc): Adormece criaturas em uma pequena área.
Toque Chocante[E] (evo): Atinge uma criatura com eletricidade.
Trancar[E] (abj): Torna uma fechadura mais difícil de abrir.
Varíola Goblin (nec): Infecta uma criatura com varíola goblin.
Ventriloquismo[E] (ilu): Projeta sua voz.

Magias Arcanas de 2º Nível

Arrombar (tra): Torna uma porta, fechadura ou recipiente mais fácil de abrir e possivelmente o abre imediatamente.
Boca Mágica (ilu): Faz uma boca ilusória aparecer para falar uma mensagem.
Borrar (ilu): Faz a forma do alvo ficar borrada e difícil de acertar.
Bruma Obscurecente (con): Oculta criaturas em uma nuvem de brumas.
Caminhar na Água[E] (tra): Faz uma criatura poder andar sobre a água.
Chama Contínua[E] (evo): Uma chama mágica queima indefinidamente.
Compreender Idioma[E] (adv): Uma criatura compreende um idioma.
Convocar Elemental[E] (con): Conjura um elemental para lutar por você.
Crescer[E] (tra): Uma criatura cresce de tamanho.
Criar Comida[E] (con): Conjura comida que pode alimentar várias criaturas.
Criatura Ilusória[E] (ilu): Forma uma ilusão convincente de uma criatura.
Desorientar (ilu): Faz a aura de uma criatura parecer com a de outra.
Dissipar Magia (abj): Encerra uma magia ou suprime um item mágico.
Encolher[E] (tra): Reduz uma criatura voluntária ao tamanho Minúsculo.
Escalada da Aranha[E] (tra): Concede uma Velocidade de escalada a uma criatura.
Escuridão[E] (evo): Suprime toda a luz em uma área.
Esfera Flamenjante[E] (evo): Uma bola de fogo rola sob seu comando.
Flecha Ácida[E] (evo): Flecha mágica causa dano persistente de ácido.
Forma de Humanoide[E] (tra): Se transforma em um humanoide.
Imagens Espelhadas (ilu): Duplicatas ilusórias de você fazem ataques errarem.
Invisibilidade[E] (ilu): Uma criatura não pode ser vista até que ataque.
Manobra Telecinética (evo): Derruba, Desarma ou Empurra uma criatura telecineticamente.
Mão Espectral (nec): Mão semicorpórea toca criaturas para afetá-las com suas magias.
Montaria Fantasma[E] (con): Conjura um cavalo mágico.
Poeira Reluzente (evo): Poeira brilhante quebra invisibilidade e impede a visão.
Repouso Gentil[E] (nec): Um corpo não se decompõe e não pode se tornar um morto-vivo.
Resistir a Energia[E] (abj): Protege uma criatura contra um tipo de dano de energia.
Respirar na Água[E] (tra): Permite que criaturas respirem embaixo d'água.
Riso Histérico (enc): Surtos de riso deixam uma criatura incapaz de usar todas as ações dela.
Suportar Elementos[E] (abj): Protege uma criatura do calor ou frio severo.
Surdez (nec): Deixa uma criatura surda.
Teia[E] (con): Forma uma teia que impede criaturas de se moverem.
Toque da Idiotice (enc): Nubla a mente do alvo com um toque.
Ver Invisibilidade[E] (adv): Vê criaturas e objetos invisíveis.
Visão no Escuro[E] (adv): Enxerga na escuridão.

Vitalidade Falsa[E] (nec): Ganha PV temporários.

Magias Arcanas de 3º Nível

Arma Fantasmagórica (tra): Faz uma arma afetar criaturas incorpóreas.
Bola de Fogo[E] (evo): Uma explosão de fogo em uma área queima criaturas.
Cegueira (nec): Cega um alvo.
Clariaudiência (adv): Escuta através de um sensor mágico invisível.
Compelir Morto-Vivo (nec): Assume o controle de um morto-vivo acéfalo.
Encolher Item (tra): Reduz um objeto até o tamanho de uma moeda.
Esfera de Invisibilidade[E] (ilu): Você e criaturas próximas ficam invisíveis enquanto você explora.
Glifo de Guarda (abj): Armazena uma magia em um símbolo para armar uma armadilha.
Indetecção[I] (abj): Protege uma criatura ou objeto contra detecção.
Lentidão[E] (tra): Deixa uma criatura mais lenta, reduzindo as ações dela.
Ler Mente[I] (adv): Lê os pensamentos superficiais de uma criatura.
Levitação (evo): Flutua um objeto ou criatura alguns centímetros acima do chão.
Localizar[I, E] (adv): Descobre a direção para um objeto.
Mensagem Onírica[E] (enc): Envia uma mensagem que chega em um sonho.
Mesclar-se às Rochas (tra): Mescla-se a um bloco de rochas.
Muralha de Vento (evo): Cria uma muralha de vento que atrapalha movimento e ataques à distância.
Nuvem Fétida (con): Forma uma nuvem que enjoa criaturas.
Padrão Hipnótico (ilu): Cores mutáveis pasmam e fascinam criaturas.
Página Secreta (ilu): Altera a aparência de uma página.
Paralisar[E] (enc): Paralisa um humanoide no lugar.
Pés em Barbatanas[E] (tra): Transforma os pés de uma criatura em barbatanas, tornando-a capaz de nadar mas desacelerando-a em terra.
Prender à Terra (tra): Traz uma criatura voadora para o chão.
Rapidez[E] (tra): Acelera uma criatura para que ela possa atacar ou se mover mais frequentemente.
Relâmpago[E] (evo): Um relâmpago atinge todas as criaturas em uma linha.
Subjugar (enc): Sua fala deixa criaturas fascinadas por você.
Toque Vampírico[E] (nec): Causa dano negativo e ganha PV temporários com um toque.

Magias Arcanas de 4º Nível

Âncora Dimensional (abj): Impede uma criatura de se teleportar ou viajar para outros planos.
Assassino Fantasmagórico[E] (ilu): Coloca uma imagem temível na mente de uma criatura para assustá-la e possivelmente matá-la.
Clarividência (adv): Vê através de um sensor mágico invisível.
Confusão[E] (enc): Confunde uma criatura, fazendo-a agir aleatoriamente.
Criação[E] (con): Cria um objeto temporário.
Detectar Vidência[I, E] (adv): Descobre se há efeitos de vidência na área.
Discernir Mentiras[I] (adv): Habilmente detecta mentiras e falsidades.
Escudo de Fogo[E] (evo): Chamas o protegem do frio e ferem aqueles que lhe tocam.
Esfera Resiliente (abj): Cria uma esfera de força que bloqueia qualquer coisa que fosse atravessá-la.
Forma Aérea[E] (tra): Se transforma em um combatente voador.
Forma Gasosa (tra): Transforma uma criatura voluntária em uma nuvem voadora.
Globo de Invulnerabilidade[I] (abj): Esfera mágica neutraliza magias que iriam penetrá-la.
Imunidade a Magia (abj): Nomeia uma magia para anular os efeitos dela em si.
Liberdade de Movimento (abj): Uma criatura sobrepuja obstáculos ao movimento dela.
Maldição do Exilado (enc): Amaldiçoa uma criatura tornando-a irritante e desalentadora.
Moldar Rochas (tra): Remolda um cubo de rochas.
Muralha de Fogo[E] (evo): Cria uma muralha incandescente que queima criaturas que a atravessarem.
Névoa Sólida (con): Conjura névoa pesada que obscurece a visão e pela qual é difícil de se mover.
Pele Rochosa[E] (abj): Endurece a pele de uma criatura como rocha resistente.
Pesadelo (ilu): Assola os sonhos de uma criatura com pesadelos perturbadores.
Piscar[E] (con): Pisca rapidamente entre planos, sumindo e reaparecendo.
Porta Dimensional[E] (con): Se teleporta a até 36 metros.
Santuário Privado[I] (abj): Névoa negra impede sensores, vidência e leitura mental contra qualquer um na área.
Sugestão[E] (enc): Sugere um curso de ação que uma criatura deve seguir.
Telepatia[E] (adv): Comunica-se telepaticamente com qualquer criatura próxima.
Tempestade de Armas[E] (evo): Multiplica uma arma que você segura e ataca muitas criaturas com ela.
Terreno Alucinatório[I, E] (ilu): Um ambiente natural parece ser outro tipo de terreno.
Truque da Corda[I] (con): Anima uma corda que se ergue até um esconderijo extradimensional.
Véu[E] (ilu): Disfarça muitas criaturas como outras diferentes.
Voo[E] (tra): Faz a criatura alvo ganhar uma Velocidade de voo.

Magias Arcanas de 5º Nível

Alucinação[E] (ilu): Uma criatura acredita que uma coisa é outra, não pode detectar algo ou vê alguma coisa que não está realmente lá.
Banimento[E] (abj): Envia uma criatura de volta para o plano natal dela.
Caminhar nas Sombras[I] (con): Viaja rapidamente através do Plano das Sombras.
Carga Telecinética (evo): Move um objeto grande.
Cena Ilusória[E] (ilu): Cria uma cena imaginária contendo várias criaturas e objetos.
Cone de Frio[E] (evo): Um frio avassalador causa dano a criaturas em um cone.
Controlar Água (evo): Ergue ou abaixa a água em uma área grande.
Convocar Dragão[E] (con): Conjura um dragão para lutar por você.
Criar Passagem[I, E] (con): Forma um túnel de terra através de uma parede.
Desespero Esmagador[E] (enc): Faz uma criatura chorar incontrolavelmente.
Elo Telepático[I] (adv): Liga mentes de criaturas voluntárias para se comunicarem mentalmente a grandes distâncias.
Enviar Mensagem (adv): Envia uma mensagem mental pra uma criatura em qualquer ponto do planeta e recebe uma resposta.
Fingir de Morto[I, E] (ilu): O alvo parece morrer, mas na verdade fica invisível.
Forma de Elemental[E] (tra): Se transforma em um elemental.
Idiomas[I, E] (adv): Permite uma criatura compreender e falar todos os idiomas.
Maldição do Marinheiro (nec): Infecta uma criatura com a maldição do mar turbulento.
Manto de Cores (ilu): Cores brilhantes ofuscam criaturas próximas do alvo e ataques causam clarões de luz cegante.
Muralha Cromática[E] (abj): Uma muralha de luz oferece uma única proteção baseada na cor dela.
Muralha de Gelo[E] (evo): Esculpe uma muralha de gelo de 30 cm de espessura que bloqueia a visão e pode enregelar criaturas.
Muralha de Pedra[E] (con): Molda uma muralha de pedra.
Nuvem Mortal[E] (nec): Envenena criaturas em uma nuvem que se move para longe de você.
Olho Bisbilhoteiro (adv): Um olho invisível transmite o que vê para você.
Sifonar Sombra (ilu): Reage para diminuir o dano de uma magia inimiga ao torná-la parcialmente ilusória.
Sondar Mente[I] (adv): Descobre conhecimentos e memórias na mente da criatura.
Sugestão Subconsciente[E] (enc): Planta uma sugestão mental que deve ser seguida quando o acionamento ocorrer.
Tentáculos Negros (con): Tentáculos em uma área agarram criaturas.

Visão Falsa[I] (ilu): Engana uma magia de vidência.

Magias Arcanas de 6º Nível

Arruinar Magia (abj): Amaldiçoa uma criatura para que seja ferida quando uma magia for conjurada sobre ela e diminui a duração das magias dela.
Calamidade Fantasmagórica[E] (ilu): Causa dano mental em uma criatura com visões apocalípticas.
Carne em Pedra (tra): Transforma uma criatura viva em uma estátua de pedra.
Corrente de Relâmpagos[E] (evo): Relâmpagos saltam de criatura em criatura.
Desintegrar[E] (evo): Reduz uma criatura ou objeto a pó.
Despistar (ilu): Fica invisível e cria uma duplicata de si que age como você.
Dominar[I, E] (enc): Um humanoide deve obedecer às suas ordens.
Enfraquecer Mente (enc): Estupefaz uma criatura permanentemente.
Exsanguinação Vampírica[E] (nec): Traga o sangue e a força vital de criaturas em um cone.
Ferrão de Verme Púrpura (nec): Causa dano a uma criatura e a infecta com veneno de verme púrpura.
Forma de Dragão[E] (tra): Se transforma em um dragão.
Muralha de Força[E] (evo): Cria uma muralha de força mágica invisível e durável.
Padrão Vibrante (ilu): Cria um padrão de luzes que ofusca e cega.
Polimorfia Perniciosa (tra): Transforma uma criatura num animal inofensivo.
Repulsão (abj): Impede que criaturas se aproximarem de você.
Teleporte[I, E] (con): Transporta você e criaturas voluntárias a uma grande distância.
Transposição Coletiva[E] (con): Teleporta até duas criaturas para novas posições próximas a você.
Vidência[I] (adv): Espiona uma criatura.
Visão Verdadeira (adv): Vê através de ilusões e transmutações.

Magias Arcanas de 7º Nível

Alvo Certo (adv): Torna vários ataques contra uma criatura especialmente precisos.
Contingência[E] (abj): Determine uma magia para acionar depois sob circunstâncias à sua escolha.
Corpo Ardente[E] (tra): Transforma seu corpo em chama viva.
Distorcer Mente (enc): Confunde uma criatura, possivelmente permanentemente.
Duplicar Adversário[E] (con): Cria uma duplicata temporária de um inimigo para lutar por você.
Égide de Energia[E] (abj): Uma criatura ganha resistência a ácido, eletricidade, fogo, força, frio e sônico.
Explosão de Eclipse[E] (nec): Um globo de escuridão causa dano de frio, fere os vivos e sobrepuja luz.
Inverter a Gravidade[I] (evo): Inverte a gravidade em uma área.
Mansão Magnífica[I] (con): Conjura uma habitação segura em um semiplano.
Máscara do Terror[E] (ilu): A aparência ilusória temível de uma criatura assusta observadores.
Palavra de Poder: Cegar[I, E] (enc): Pronuncia uma palavra que cega uma criatura.
Projetar Imagem[E] (ilu): Faz uma ilusão de si mesmo que pode ser usada para conjurar magias.
Rajada Prismática (evo): Dispara raios arco-íris que possuem vários efeitos em criaturas em um cone.
Refletir Magia[I] (abj): Reflete magias de volta para o conjurador delas.
Salto Planar[I] (con): Transporta criaturas para outro plano de existência.
Tranca Dimensional[I] (abj): Impede teleportação e viagens planares.

Magias Arcanas de 8º Nível

Campo Antimagia[R] (abj): Magia não funciona em uma área ao seu redor.
Conselho Onírico (ilu): Comunica-se através de um sonho compartilhado.
Dança Incontrolável (enc): Sobrepuja o alvo com um impulso incontrolável de dançar.
Desaparecimento (ilu): Torna uma criatura invisível, silenciosa e indetectável por qualquer sentido.
Discernir Localização[I] (adv): Descobre a localização exata do alvo com distância ilimitada.
Forma de Monstruosidade[E] (tra): Se transforma em um mostro poderoso.
Labirinto (con): Prende uma criatura em um labirinto extradimensional.
Limpar a Mente[I] (abj): Protege uma criatura de magias mentais e algumas adivinhações.
Muralha Prismática (abj): Forma uma muralha protetora com sete camadas cromáticas.
Observação Inexorável (adv): Você e outras criaturas usam vidência para rastrear um alvo com exatidão.
Padrão Cintilante (ilu): Cria uma matriz de cores que ofusca, confunde e atordoa.
Palavra de Poder: Atordoar[I, E] (enc): Pronuncia uma palavra que atordoa uma criatura.
Raio Polar[E] (evo): Um frio avassalador causa dano e drena uma criatura.
Ressecamento Horrível[E] (nec): Puxa umidade de criaturas, causando dano.
Terremoto[E] (evo): Abala o chão com um terremoto devastador.

Magias Arcanas de 9º Nível

Chuva de Meteoros[E] (evo): Invoca quatro meteoros ardentes que explodem.
Disjunção[I] (abj): Desativa ou destrói um item mágico.
Esfera Prismática (abj): Forma uma esfera protetora composta por sete camadas cromáticas.
Exigência Telepática (enc): Envia uma mensagem mental que impele uma criatura a um curso de ação.
Fatídico (ilu): Assusta, causa dano mental e possivelmente mata um grande número de criaturas.
Implosão[E] (evo): Faz uma criatura colapsar em si.
Mansão Resplandescente (con): Conjura uma mansão que dura por um dia.
Massacre[E] (nec): Mata várias criaturas instantaneamente.
Metamorfose (tra): Se transforma em uma forma à sua escolha repetidamente.
Palavra de Poder: Matar[I, E] (enc): Pronuncia uma palavra que mata uma criatura.
Presciência (adv): Sente quando uma criatura está em perigo e Reage para protegê-la com boa sorte.

Magias Arcanas de 10º Nível

Cataclismo (evo): Invoca um cataclismo instantâneo e destruidor.
Desejo (adv): Faz um desejo para duplicar magias arcanas.
Parar o Tempo (tra): Para o tempo brevemente para tudo menos você.
Portal[I] (con): Abre um portal para outro plano.
Refazer[I] (con): Recria um objeto destruído.

MAGIAS DIVINAS

Truques Mágicos Divinos

Detectar Magia[E] (adv): Sente se há magia próxima.
Disrupção de Morto-Vivo[E] (nec): Causa dano em mortos-vivos usando energia positiva.
Escudo Místico[E] (abj): Um escudo de força mágica bloqueia ataques e *mísseis mágicos*.
Estabilizar (nec): Estabiliza uma criatura que está morrendo.
Intuir Direção[E] (adv): Encontra o norte verdadeiro.
Lança Divina[E] (evo): Arremessa energia divina que causa dano baseado na tendência de sua divindade.
Ler Aura[E] (adv): Detecta se um objeto é mágico e determina a escola de magia dele.
Luz[E] (evo): Faz um objeto brilhar.
Mensagem[E] (ilu): Fala uma mensagem para uma criatura distante, que pode responder.
Orientação (adv): Orientação divina aprimora uma rolagem.
Pasmar[E] (enc): Causa dano à mente de uma criatura e possivelmente a atordoa.
Prestidigitação (evo): Executa truques mágicos menores.
Proteção Proibitiva[E] (abj): Protege um aliado contra um inimigo específico.
Sigilo[E] (tra): Deixa uma marca mágica.
Toque Gélido[E] (nec): Seu toque fere os vivos ou desorienta mortos-vivos.

Magias Divinas de 1º Nível

Alarme[E] (abj): É alertado se uma criatura entrar na área protegida.
Arma Mágica (tra): Torna uma arma temporariamente mágica.
Armas de Disrupção[E] (nec): Armas causam dano positivo a mortos-vivos.

Benção (enc): Fortalece os ataques de aliados em uma aura ao seu redor.
Bolha de Ar (con): Reage para criar ar permitindo uma criatura respirar.
Comando[E] (enc): Faz uma criatura se aproximar, correr, soltar algo, ficar prostrada ou se levantar.
Criar Água (con): Conjura 8 litros de água.
Curar[E] (nec): Energia positiva cura os vivos ou fere os mortos-vivos, seja uma única criatura ou todas em uma explosão.
Detectar Tendência[I, E] (adv): Vê auras da tendência escolhida.
Detectar Veneno[I, E] (adv): Determina se um objeto ou criatura é venenoso ou peçonhenta.
Emendar[E] (tra): Repara um item não-mágico.
Ferir[E] (nec): Energia negativa fere os vivos ou cura os mortos-vivos, seja uma única criatura ou todas em uma explosão.
Medo[E] (enc): Assusta uma criatura, possivelmente fazendo-a fugir.
Proteção[I] (abj): Protege uma criatura contra aqueles da tendência escolhida.
Purificar Comida e Bebida (nec): Torna bebidas e refeições seguras.
Raio de Enfraquecimento (nec): Drena a força de uma criatura.
Ruína (enc): Enfraquece os ataques de inimigos em uma aura ao seu redor.
Santuário (abj): Protege uma criatura de ser atacada.
Trancar[E] (abj): Torna uma fechadura mais difícil de abrir.
Ventriloquismo[E] (ilu): Projeta sua voz.
Vínculo Espiritual[E] (nec): Transfere continuamente sua saúde para outra pessoa.

Magias Divinas de 2º Nível

Acalmar Emoções (enc): Suprime hostilidade e emoções fortes.
Ânsias de Carniçal (nec): Infecta uma criatura com febre de carniçal.
Arma Espiritual[E] (evo): Materializa uma arma de força deífica que surge e ataca repetidamente.
Augúrio (adv): Prediz se um curso de ação trará boa sorte.
Caminhar na Água[E] (tra): Faz uma criatura poder andar sobre a água.
Chama Contínua[E] (evo): Uma chama mágica queima indefinidamente.
Compreender Idioma[E] (adv): Uma criatura compreende um idioma.
Condição[E] (adv): Mantém ciência da localização e bem estar de uma criatura voluntária.
Criar Comida[E] (con): Conjura comida que pode alimentar várias criaturas.
Dissipar Magia (abj): Encerra uma magia ou suprime um item mágico.
Escuridão[E] (evo): Suprime toda a luz em uma área.
Explosão Sonora[E] (evo): Causa dano e ensurdece criaturas com um ruído poderoso.
Fogo Feérico (evo): Luzes coloridas impedem criaturas de ficarem ocultadas ou invisíveis.
Melhorar Alimentos[E] (tra): Aprimora comida ou bebida e remove venenos.
Proteger Outro (nec): Absorve metade do dano que um aliado sofreria.
Remover Medo[E] (enc): Liberta uma criatura dos receios dela.
Remover Paralisia[E] (nec): Liberta uma criatura de paralisia.
Repouso Gentil[E] (nec): Um corpo não se decompõe e não pode se tornar um morto-vivo.
Resistir a Energia[E] (abj): Protege uma criatura contra um tipo de dano de energia.
Respirar na Água[E] (tra): Permite que criaturas respirem embaixo d'água.
Restauração[E] (nec): Reduz uma condição ou diminui uma toxina.
Restaurar Sentidos[E] (nec): Remove um efeito cegante ou ensurdecedor.
Reverberação da Morte (nec): Finaliza uma criatura que esteja à beira da morte.
Silêncio[E] (ilu): Muta todos os sons de uma criatura.
Suportar Elementos[E] (abj): Protege uma criatura do calor ou frio severo.
Surdez (nec): Deixa uma criatura surda.
Tendência Indetectável[I] (abj): Faz uma criatura ou objeto parecer neutro para detecção de tendência.
Ver Invisibilidade[E] (adv): Vê criaturas e objetos invisíveis.
Visão no Escuro[E] (adv): Enxerga na escuridão.

Magias Divinas de 3º Nível

Cegueira (nec): Cega um alvo.
Círculo de Proteção[I, E] (abj): Uma criatura emite uma aura que protege quem estiver dentro dela contra uma tendência.
Compelir Morto-Vivo (nec): Assume o controle de um morto-vivo acéfalo.
Crise de Fé[E] (enc): Causa dano mental e possivelmente deixa adoradores incapazes de conjurar magias.
Escuridão Gélida[E] (evo): Raio de escuridão maligna causa dano de frio, neutraliza luz e fere celestiais.
Glifo de Guarda (abj): Armazena uma magia em um símbolo para armar uma armadilha.
Heroísmo[E] (enc): Incentiva o heroísmo interior de uma criatura para torná-la mais competente.
Localizar[I, E] (adv): Descobre a direção para um objeto.
Luz Abrasadora[E] (evo): Um raio de luz ardente causa dano extra a mortos-vivos e neutraliza escuridão.
Mensagem Onírica[E] (enc): Envia uma mensagem que chega em um sonho.
Neutralizar Veneno (nec): Cura um veneno afetando uma criatura.
Orientação do Andarilho (adv): Encontra a rota ideal para um local.
Remover Doença (nec): Cura uma doença afetando uma criatura.
Terreno Santificado (abj): Cria uma área de proteção por 24 horas contra aberrações, celestiais, dragões, ínferos ou mortos-vivos.
Toque Vampírico[E] (nec): Causa dano negativo e ganha PV temporários com um toque.
Zona da Verdade[I] (enc): Compele criaturas a dizerem a verdade.

Magias Divinas de 4º Nível

Âncora Dimensional (abj): Impede uma criatura de se teleportar ou viajar para outros planos.
Cadáver Falante[I] (nec): Faz um cadáver responder três perguntas.
Caminhar no Ar (tra): Anda no ar como se fosse terreno sólido.
Cascata Sagrada[E] (evo): Transforma um frasco de *água benta* em uma explosão de água benta.
Discernir Mentiras[I] (adv): Habilmente detecta mentiras e falsidades.
Farol Vital[E] (nec): Irradia vitalidade que cura criaturas que lhe tocarem.
Globo de Invulnerabilidade[I] (abj): Esfera mágica neutraliza magias que iriam penetrá-la.
Imunidade a Magia (abj): Nomeia uma magia para anular os efeitos dela em si.
Ira Divina[E] (evo): Causa dano e prejudica criaturas de tendências opostas à de sua divindade.
Ler Presságios[I] (adv): Obtém um fragmento de conselho sobre um evento vindouro.
Liberdade de Movimento (abj): Uma criatura sobrepuja obstáculos ao movimento dela.
Maldição do Exilado (enc): Amaldiçoa uma criatura tornando-a irritante e desalentadora.
Remover Maldição (nec): Neutraliza uma maldição afligindo uma criatura.
Represália Anatemática[E] (enc): Causa dor mental a alguém que cometer anátemas contra sua divindade.

Magias Divinas de 5º Nível

Banimento[E] (abj): Envia uma criatura de volta para o plano natal dela.
Chuva de Fogo[E] (evo): Invoca fogo divino dos céus.
Convocar Celestial[E] (con): Conjura um celestial para lutar por você.
Convocar Ínfero[E] (con): Conjura um ínfero para lutar por você.
Enviar Mensagem (adv): Envia uma mensagem mental pra uma criatura em qualquer ponto do planeta e recebe uma resposta.
Explosão de Sombras[E] (evo): Molda um cone de sombras para causar dano do tipo à sua escolha.
Fingir de Morto[I, E] (ilu): O alvo parece morrer, mas na verdade fica invisível.
Guardião Espiritual[E] (abj): Cria um guardião mágico para atacar ao seu comando e sofrer dano por seus aliados.

Idiomas[I, E] (adv): Permite uma criatura compreender e falar todos os idiomas.
Olho Bisbilhoteiro (adv): Um olho invisível transmite o que vê para você.
Praga Abissal (nec): Inflige uma maldição drenante.
Proteção contra Morte (abj): Protege uma criatura contra energia negativa.
Sopro de Vida (nec): Reage para reviver uma criatura no momento da morte dela.

Magias Divinas de 6º Nível

Arruinar Magia (abj): Amaldiçoa uma criatura para que seja ferida quando uma magia for conjurada sobre ela e diminui a duração das magias dela.
Barreira de Lâminas[E] (evo): Forma uma muralha de espadas feitas de força.
Campo de Vida[E] (nec): Cria um campo de energia positiva que cura quem estiver dentro dele.
Conto das Rochas[I] (adv): Fala com espíritos dentro de rochas naturais.
Convicção Fervorosa[E] (enc): Instila convicção e fanatismo inabalável em criaturas voluntárias.
Exsanguinação Vampírica[E] (nec): Traga o sangue e a força vital de criaturas em um cone.
Pedra em Carne (tra): Faz uma criatura transformada em pedra voltar ao normal.
Poder da Retidão[E] (tra): Se transforma em uma forma de batalha com armamentos divinos.
Rajada Espiritual[E] (nec): Causa dano à essência espiritual de uma criatura.
Repulsão (abj): Impede que criaturas se aproximarem de você.
Reviver os Mortos[I, E] (nec): Devolve uma criatura morta à vida.
Visão Verdadeira (adv): Vê através de ilusões e transmutações.

Magias Divinas de 7º Nível

Decreto Divino[E] (evo): Criaturas de tendências opostas à de sua divindade são feridas, enfraquecidas, paralisadas ou banidas.
Dedo da Morte[E] (nec): Aponta para uma criatura para causar dano negativo e possivelmente matá-la instantaneamente.
Égide de Energia[E] (abj): Uma criatura ganha resistência a ácido, eletricidade, fogo, força, frio e sônico.
Explosão de Eclipse[E] (nec): Um globo de escuridão causa dano de frio, fere os vivos e sobrepuja luz.
Explosão Solar[E] (evo): Um globo de luz do sol causa dano de fogo, fere mortos-vivos e sobrepuja escuridão.
Passeio Etéreo[I, E] (con): Utiliza o Plano Etéreo para se mover através de objetos e pelo ar.
Receptáculo Divino[E] (tra): Adota aspectos de um servo de sua divindade.
Regeneração[E] (nec): Faz uma criatura se curar com o tempo, crescer órgãos novamente e reconectar partes do corpo.
Salto Planar[I] (con): Transporta criaturas para outro plano de existência.
Tranca Dimensional[I] (abj): Impede teleportação e viagens planares.

Magias Divinas de 8º Nível

Aura Divina (abj): Aliados na aura possuem defesas melhoradas e são protegidos contra uma tendência.
Campo Antimagia[R] (abj): Magia não funciona em uma área ao seu redor.
Discernir Localização[I] (adv): Descobre a localização exata do alvo com distância ilimitada.
Epidemia Espiritual (nec): Enfraquece um alvo com uma maldição contagiosa.
Inspiração Divina (enc): Energias espirituais recuperam uma magia gasta pela criatura.
Momento de Renovação (nec): Concede um dia de recuperação em um instante.

Magias Divinas de 9º Nível

Arma do Julgamento[E] (evo): Forme uma arma para impor guerra ou paz.
Cruzada[I, E] (enc): Criaturas se tornam dedicadas a uma causa à sua escolha.
Exigência Telepática (enc): Envia uma mensagem mental que impele uma criatura a um curso de ação.
Lamento da Banshee (nec): Grita causando dano e drenando criaturas.
Massacre[E] (nec): Mata várias criaturas instantaneamente.
Prender Alma[I] (nec): Aprisiona a alma de uma criatura morta.
Presciência (adv): Sente quando uma criatura está em perigo e Reage para protegê-la com boa sorte.
Presença Avassaladora (enc): Empossa a majestade de um deus.

Magias Divinas de 10º Nível

Avatar (tra): Se transforma em uma forma de batalha determinada por sua divindade.
Milagre (adv): Pede uma benção para duplicar magias divinas.
Portal[I] (con): Abre um portal para outro plano.
Refazer[I] (con): Recria um objeto destruído.
Revivificar (nec): Cura criaturas em uma área e devolve os mortos à vida temporariamente.

MAGIAS OCULTISTAS

Truques Mágicos Ocultistas

Detectar Magia[E] (adv): Sente se há magia próxima.
Escudo Místico[E] (abj): Um escudo de força mágica bloqueia ataques e *mísseis mágicos*.
Intuir Direção[E] (adv): Encontra o norte verdadeiro.
Ler Aura[E] (adv): Detecta se um objeto é mágico e determina a escola de magia dele.
Luz[E] (evo): Faz um objeto brilhar.
Luzes Dançantes (evo): Cria quatro luzes flutuantes que você pode movimentar.
Mãos Místicas[E] (evo): Comanda uma mão flutuante para mover um objeto.
Mensagem[E] (ilu): Fala uma mensagem para uma criatura distante, que pode responder.
Orientação (adv): Orientação divina aprimora uma rolagem.
Pasmar[E] (enc): Causa dano à mente de uma criatura e possivelmente a atordoa.
Prestidigitação (evo): Executa truques mágicos menores.
Projétil Telecinético[E] (evo): Arremessa um objeto em uma criatura.
Proteção Proibitiva[E] (abj): Protege um aliado contra um inimigo específico.
Sigilo[E] (tra): Deixa uma marca mágica.
Som Fantasma[E] (ilu): Cria sons falsos.
Toque Gélido[E] (nec): Seu toque fere os vivos ou desorienta mortos-vivos.

Magias Ocultistas de 1º Nível

Abrandar[E] (nec): Cura o alvo e o reforça contra ataques mentais.
Alarme[E] (abj): É alertado se uma criatura entrar na área protegida.
Arma Mágica (tra): Torna uma arma temporariamente mágica.
Armadura Mística[E] (abj): Protege-se com uma armadura mágica.
Aura Mágica[I, E] (ilu): Muda como um item mágico aparece para magias de detecção.
Benção (enc): Fortalece os ataques de aliados em uma aura ao seu redor.
Cativar[E] (enc): Um humanoide fica mais amigável em relação a você.
Comando[E] (enc): Faz uma criatura se aproximar, correr, soltar algo, ficar prostrada ou se levantar.
Convocar Fada[E] (con): Conjura uma fada para lutar por você.
Detectar Tendência[I, E] (adv): Vê auras da tendência escolhida.
Disco Flutuante (con): Um disco de energia lhe segue carregando objetos.
Disfarce Ilusório[E] (ilu): Faz você parecer uma criatura diferente.
Dor Fantasma[E] (ilu): Causa dor constante em uma criatura, fazendo-a enjoar.
Emendar[E] (tra): Repara um item não-mágico.
Gavinhas Sombrias[E] (nec): Criaturas em uma linha sofrem dano negativo e sangramento.
Golpe Certo (adv): Torna seu próximo ataque especialmente preciso.
Item de Fachada[E] (ilu): Disfarça um item para parecer perfeito ou de má qualidade.
Leque de Cores (ilu): Cores rodopiantes ofuscam ou atordoam criaturas.
Medo[E] (enc): Assusta uma criatura, possivelmente fazendo-a fugir.
Mísseis Mágicos[E] (evo): Atinge criaturas com projéteis infalíveis de força mágica.
Objeto Ilusório[E] (ilu): Forma uma ilusão convincente de um objeto.
Proteção[I] (abj): Protege uma criatura contra aqueles da tendência escolhida.

Raio de Enfraquecimento (nec): Drena a força de uma criatura.
Ruína (enc): Enfraquece os ataques de inimigos em uma aura ao seu redor.
Santuário (abj): Protege uma criatura de ser atacada.
Servo Invisível (con): Cria uma criatura invisível para ajudá-lo.
Sono[E] (enc): Adormece criaturas em uma pequena área.
Trancar[E] (abj): Torna uma fechadura mais difícil de abrir.
Ventriloquismo[E] (ilu): Projeta sua voz.
Vínculo Espiritual[E] (nec): Transfere continuamente sua saúde para outra pessoa.
Vínculo Mental (adv): Passa mentalmente 10 minutos de informação em um instante.

Magias Ocultistas de 2º Nível

Acalmar Emoções (enc): Suprime hostilidade e emoções fortes.
Ânsias de Carniçal (nec): Infecta uma criatura com febre de carniçal.
Arma Espiritual[E] (evo): Materializa uma arma de força deífica que surge e ataca repetidamente.
Arrombar (tra): Torna uma porta, fechadura ou recipiente mais fácil de abrir e possivelmente o abre imediatamente.
Augúrio (adv): Prediz se um curso de ação trará boa sorte.
Boca Mágica (ilu): Faz uma boca ilusória aparecer para falar uma mensagem.
Borrar (ilu): Faz a forma do alvo ficar borrada e difícil de acertar.
Chama Contínua[E] (evo): Uma chama mágica queima indefinidamente.
Compreender Idioma[E] (adv): Uma criatura compreende um idioma.
Condição[E] (adv): Mantém ciência da localização e bem estar de uma criatura voluntária.
Criatura Ilusória[E] (ilu): Forma uma ilusão convincente de uma criatura.
Desorientar (ilu): Faz a aura de uma criatura parecer com a de outra.
Dissipar Magia (abj): Encerra uma magia ou suprime um item mágico.
Escuridão[E] (evo): Suprime toda a luz em uma área.
Estilhaçar[E] (evo): Estilhaça um objeto com um ataque sônico de alta frequência.
Explosão Sonora[E] (evo): Causa dano e ensurdece criaturas com um ruído poderoso.
Fogo Feérico (evo): Luzes coloridas impedem criaturas de ficarem ocultadas ou invisíveis.
Forma de Humanoide[E] (tra): Se transforma em um humanoide.
Imagens Espelhadas (ilu): Duplicatas ilusórias de você fazem ataques errarem.
Invisibilidade[E] (ilu): Uma criatura não pode ser vista até que ataque.
Manobra Telecinética (evo): Derruba, Desarma ou Empurra uma criatura telecineticamente.
Mão Espectral (nec): Mão semicorpórea toca criaturas para afetá-las com suas magias.
Montaria Fantasma[E] (con): Conjura um cavalo mágico.
Paranoia[E] (ilu): Faz uma criatura acreditar que todos são uma ameaça.
Remover Medo[E] (enc): Liberta uma criatura dos receios dela.
Remover Paralisia[E] (nec): Liberta uma criatura de paralisia.
Repouso Gentil[E] (nec): Um corpo não se decompõe e não pode se tornar um morto-vivo.
Resistir a Energia[E] (abj): Protege uma criatura contra um tipo de dano de energia.
Restauração[E] (nec): Reduz uma condição ou diminui uma toxina.
Restaurar Sentidos[E] (nec): Remove um efeito cegante ou ensurdecedor.
Reverberação da Morte (nec): Finaliza uma criatura que esteja à beira da morte.
Riso Histérico (enc): Surtos de riso deixam uma criatura incapaz de usar todas as ações dela.
Silêncio[E] (ilu): Muta todos os sons de uma criatura.
Surdez (nec): Deixa uma criatura surda.
Tendência Indetectável[I] (abj): Faz uma criatura ou objeto parecer neutro para detecção de tendência.
Toque da Idiotice (enc): Nubla a mente do alvo com um toque.
Ver Invisibilidade[E] (adv): Vê criaturas e objetos invisíveis.
Visão no Escuro[E] (adv): Enxerga na escuridão.
Vitalidade Falsa[E] (nec): Ganha PV temporários.

Magias Ocultistas de 3º Nível

Arma Fantasmagórica (tra): Faz uma arma afetar criaturas incorpóreas.
Cegueira (nec): Cega um alvo.
Círculo de Proteção[I, E] (abj): Uma criatura emite uma aura que protege quem estiver dentro dela contra uma tendência.
Clariaudiência (adv): Escuta através de um sensor mágico invisível.
Compelir Morto-Vivo (nec): Assume o controle de um morto-vivo acéfalo.
Esfera de Invisibilidade[E] (ilu): Você e criaturas próximas ficam invisíveis enquanto você explora.
Glifo de Guarda (abj): Armazena uma magia em um símbolo para armar uma armadilha.
Heroísmo[E] (enc): Incentiva o heroísmo interior de uma criatura para torná-la mais competente.
Hipercognição (adv): Relembra quantidades massivas de informação em um instante.
Indetecção[I] (abj): Protege uma criatura ou objeto contra detecção.
Lentidão[E] (tra): Deixa uma criatura mais lenta, reduzindo as ações dela.
Ler Mente[I] (adv): Lê os pensamentos superficiais de uma criatura.
Levitação (evo): Flutua um objeto ou criatura alguns centímetros acima do chão.
Localizar[I, E] (adv): Descobre a direção para um objeto.
Mensagem Onírica[E] (enc): Envia uma mensagem que chega em um sonho.
Orientação do Andarilho (adv): Encontra a rota ideal para um local.
Padrão Hipnótico (ilu): Cores mutáveis pasmam e fascinam criaturas.
Página Secreta (ilu): Altera a aparência de uma página.
Paralisar[E] (enc): Paralisa um humanoide no lugar.
Rapidez[E] (tra): Acelera uma criatura para que ela possa atacar ou se mover mais frequentemente.
Subjugar (enc): Sua fala deixa criaturas fascinadas por você.
Toque Vampírico[E] (nec): Causa dano negativo e ganha PV temporários com um toque.
Zona da Verdade[I] (enc): Compele criaturas a dizerem a verdade.

Magias Ocultistas de 4º Nível

Âncora Dimensional (abj): Impede uma criatura de se teleportar ou viajar para outros planos.
Assassino Fantasmagórico[E] (ilu): Coloca uma imagem temível na mente de uma criatura para assustá-la e possivelmente matá-la.
Cadáver Falante[I] (nec): Faz um cadáver responder três perguntas.
Clarividência (adv): Vê através de um sensor mágico invisível.
Confusão[E] (enc): Confunde uma criatura, fazendo-a agir aleatoriamente.
Detectar Vidência[I, E] (adv): Descobre se há efeitos de vidência na área.
Discernir Mentiras[I] (adv): Habilmente detecta mentiras e falsidades.
Esfera Resiliente (abj): Cria uma esfera de força que bloqueia qualquer coisa que fosse atravessá-la.
Forma Gasosa (tra): Transforma uma criatura voluntária em uma nuvem voadora.
Globo de Invulnerabilidade[I] (abj): Esfera mágica neutraliza magias que iriam penetrá-la.
Imunidade a Magia (abj): Nomeia uma magia para anular os efeitos dela em si.
Ler Presságios[I] (adv): Obtém um fragmento de conselho sobre um evento vindouro.
Loquacidade[I] (enc): Mente com impunidade.
Maldição do Exilado (enc): Amaldiçoa uma criatura tornando-a irritante e desalentadora.
Modificar Memória[I, E] (adv): Muda ou implanta memórias.
Pesadelo (ilu): Assola os sonhos de uma criatura com pesadelos perturbadores.
Piscar[E] (con): Pisca rapidamente entre planos, sumindo e reaparecendo.
Porta Dimensional[I, E] (con): Se teleporta a até 36 metros.
Remover Maldição (nec): Neutraliza uma maldição afligindo uma criatura.
Santuário Privado[I] (abj): Névoa negra impede sensores, vidência e leitura mental contra qualquer um na área.

Sugestão[E] (enc): Sugere um curso de ação que uma criatura deve seguir.
Telepatia[E] (adv): Comunica-se telepaticamente com qualquer criatura próxima.
Terreno Alucinatório[I, E] (ilu): Um ambiente natural parece ser outro tipo de terreno.
Truque da Corda[I] (con): Anima uma corda que se ergue até um esconderijo extradimensional.
Véu[E] (ilu): Disfarça muitas criaturas como outras diferentes.
Voo[E] (tra): Faz a criatura alvo ganhar uma Velocidade de voo.

Magias Ocultistas de 5º Nível

Alucinação[E] (ilu): Uma criatura acredita que uma coisa é outra, não pode detectar algo ou vê alguma coisa que não está realmente lá.
Banimento[E] (abj): Envia uma criatura de volta para o plano natal dela.
Caminhar nas Sombras[I] (con): Viaja rapidamente através do Plano das Sombras.
Carga Telecinética (evo): Move um objeto grande.
Cena Ilusória[E] (ilu): Cria uma cena imaginária contendo várias criaturas e objetos.
Convocar Entidade[E] (con): Conjura uma aberração para lutar por você.
Desespero Esmagador[E] (enc): Faz uma criatura chorar incontrolavelmente.
Elo Telepático[I] (adv): Liga mentes de criaturas voluntárias para se comunicarem mentalmente a grandes distâncias.
Enviar Mensagem (adv): Envia uma mensagem mental pra uma criatura em qualquer ponto do planeta e recebe uma resposta.
Explosão de Sombras[E] (evo): Molda um cone de sombras para causar dano do tipo à sua escolha.
Idiomas[I, E] (adv): Permite uma criatura compreender e falar todos os idiomas.
Maldição do Marinheiro (nec): Infecta uma criatura com a maldição do mar turbulento.
Manto de Cores (ilu): Cores brilhantes ofuscam criaturas próximas do alvo e ataques causam clarões de luz cegante.
Muralha Cromática[E] (abj): Uma muralha de luz oferece uma única proteção baseada na cor dela.
Olho Bisbilhoteiro (adv): Um olho invisível transmite o que vê para você.
Potencial Onírico (enc): O alvo retreina nos sonhos dele.
Praga Abissal (nec): Inflige uma maldição drenante.
Proteção contra Morte (abj): Protege uma criatura contra energia negativa.
Pulso Sináptico (enc): Deixa criaturas lentas com uma explosão mental.
Sifonar Sombra (ilu): Reage para diminuir o dano de uma magia inimiga ao torná-la parcialmente ilusória.
Sinestesia[E] (adv): Reorganiza os sentidos da criatura.
Sondar Mente[I] (adv): Descobre conhecimentos e memórias na mente da criatura.
Sugestão Subconsciente[E] (enc): Planta uma sugestão mental que deve ser seguida quando o acionamento ocorrer.
Tentáculos Negros (con): Tentáculos em uma área agarram criaturas.
Visão Falsa[I] (ilu): Engana uma magia de vidência.

Magias Ocultistas de 6º Nível

Arruinar Magia (abj): Amaldiçoa uma criatura para que seja ferida quando uma magia for conjurada sobre ela e diminui a duração das magias dela.
Calamidade Fantasmagórica[E] (ilu): Causa dano mental em uma criatura com visões apocalípticas.
Convicção Fervorosa[E] (enc): Instila convicção e fanatismo inabalável em criaturas voluntárias.
Despistar (ilu): Fica invisível e cria uma duplicata de si que age como você.
Dominar[I, E] (enc): Um humanoide deve obedecer às suas ordens.
Enfraquecer Mente (enc): Estupefaz uma criatura permanentemente.
Exsanguinação Vampírica[E] (nec): Traga o sangue e a força vital de criaturas em um cone.
Muralha de Força[E] (evo): Cria uma muralha de força mágica invisível e durável.
Padrão Vibrante (ilu): Cria um padrão de luzes que ofusca e cega.
Rajada Espiritual[E] (nec): Causa dano à essência espiritual de uma criatura.
Repulsão (abj): Impede que criaturas se aproximarem de você.
Teleporte[I, E] (con): Transporta você e criaturas voluntárias a uma grande distância.
Transposição Coletiva[E] (con): Teleporta até duas criaturas para novas posições próximas a você.
Vidência[I] (adv): Espiona uma criatura.
Visão Verdadeira (adv): Vê através de ilusões e transmutações.

Magias Ocultistas de 7º Nível

Alvo Certo (adv): Torna vários ataques contra uma criatura especialmente precisos.
Distorcer Mente (enc): Confunde uma criatura, possivelmente permanentemente.
Duplicar Adversário[E] (con): Cria uma duplicata temporária de um inimigo para lutar por você.
Égide de Energia[E] (abj): Uma criatura ganha resistência a ácido, eletricidade, fogo, força, frio e sônico.
Inverter a Gravidade[I] (evo): Inverte a gravidade em uma área.
Mansão Magnífica[I] (con): Conjura uma habitação segura em um semiplano.
Máscara do Terror[E] (ilu): A aparência ilusória temível de uma criatura assusta observadores.
Passeio Etéreo[I, E] (con): Utiliza o Plano Etéreo para se mover através de objetos e pelo ar.
Possessão[I, E] (nec): Envia sua mente e alma para o corpo de outra criatura.
Projetar Imagem[E] (ilu): Faz uma ilusão de si mesmo que pode ser usada para conjurar magias.
Rajada Prismática (evo): Dispara raios arco-íris que possuem vários efeitos em criaturas em um cone.
Retrocognição[E] (adv): Sente impressões de eventos passados no local.
Salto Planar[I] (con): Transporta criaturas para outro plano de existência.
Tranca Dimensional[I] (abj): Impede teleportação e viagens planares.
Visões de Perigo[E] (ilu): Cria uma visão de criaturas enxameantes horríveis que causam dano mental.

Magias Ocultistas de 8º Nível

Campo Antimagia[R] (abj): Magia não funciona em uma área ao seu redor.
Canção Espiritual[E] (nec): Entoa uma canção mística que causa dano a qualquer criatura que possuir um espírito.
Conselho Onírico (ilu): Comunica-se através de um sonho compartilhado.
Dança Incontrolável (enc): Sobrepuja o alvo com um impulso incontrolável de dançar.
Desaparecimento (ilu): Torna uma criatura invisível, silenciosa e indetectável por qualquer sentido.
Discernir Localização[I] (adv): Descobre a localização exata do alvo com distância ilimitada.
Epidemia Espiritual (nec): Enfraquece um alvo com uma maldição contagiosa.
Labirinto (con): Prende uma criatura em um labirinto extradimensional.
Limpar a Mente[I] (abj): Protege uma criatura de magias mentais e algumas adivinhações.
Muralha Prismática (abj): Forma uma muralha protetora com sete camadas cromáticas.
Observação Inexorável (adv): Você e outras criaturas usam vidência para rastrear um alvo com exatidão.
Padrão Cintilante (ilu): Cria uma matriz de cores que ofusca, confunde e atordoa.

Magias Ocultistas de 9º Nível

Canção Incomensurável (enc): Uma canção debilita criaturas de formas estranhas.
Esfera Prismática (abj): Forma uma esfera protetora composta por sete camadas cromáticas.
Exigência Telepática (enc): Envia uma mensagem mental que impele uma criatura a um curso de ação.
Fatídico (ilu): Assusta, causa dano mental e possivelmente mata um grande número de criaturas.
Lamento da Banshee (nec): Grita causando dano e drenando criaturas.
Mansão Resplandescente (con): Conjura uma mansão que dura por um dia.
Prender Alma[I] (nec): Aprisiona a alma de uma criatura morta.

Presciência (adv): Sente quando uma criatura está em perigo e Reage para protegê-la com boa sorte.
Presença Avassaladora (enc): Empossa a majestade de um deus.

Magias Ocultistas de 10º Nível

Alterar a Realidade (adv): Distorce a realidade para duplicar magias ocultistas.
Parar o Tempo (tra): Para o tempo brevemente para tudo menos você.
Portal[I] (con): Abre um portal para outro plano.
Refazer[I] (con): Recria um objeto destruído.
Verdade Fabricada (enc): Faz criaturas acreditarem que algo é um fato.

MAGIAS PRIMAIS

Truques Mágicos Primais

Arco Elétrico[E] (evo): Atinge uma ou duas criaturas com um relâmpago.
Detectar Magia[E] (adv): Sente se há magia próxima.
Disrupção de Morto-Vivo[E] (nec): Causa dano em mortos-vivos usando energia positiva.
Emaranhapé[E] (con): Conjura vinhas para emaranhar uma criatura.
Espirro Ácido[E] (evo): Causa dano em criaturas usando ácido.
Estabilizar (nec): Estabiliza uma criatura que está morrendo.
Intuir Direção[E] (adv): Encontra o norte verdadeiro.
Ler Aura[E] (adv): Detecta se um objeto é mágico e determina a escola de magia dele.
Luz[E] (evo): Faz um objeto brilhar.
Luzes Dançantes (evo): Cria quatro luzes flutuantes que você pode movimentar.
Orientação (adv): Orientação divina aprimora uma rolagem.
Prestidigitação (evo): Executa truques mágicos menores.
Produzir Chama[E] (evo): Acende uma pequena chama para atacar de perto ou à distância.
Raio de Gelo[E] (evo): Causa dano em uma criatura usando frio.
Sigilo[E] (tra): Deixa uma marca mágica.

Magias Primais de 1º Nível

Alarme[E] (abj): É alertado se uma criatura entrar na área protegida.
Anular Aroma[E] (abj): Suprime o faro de uma criatura.
Bastão de Abrunheiro (tra): Torna uma clava ou cajado temporariamente mágico e causa mais danos a criaturas sobrenaturais.
Bolha de Ar (con): Reage para criar ar permitindo uma criatura respirar.
Carga de Formiga (tra): O alvo pode carregar mais coisas.
Cativar[E] (enc): Um humanoide fica mais amigável em relação a você.
Convocar Animal[E] (con): Conjura um animal para lutar por você.
Convocar Fada[E] (con): Conjura uma fada para lutar por você.
Convocar Plantas e Fungos[E] (con): Conjura uma planta ou fungo para lutar por você.
Criar Água (con): Conjura 8 litros de água.
Curar[E] (nec): Energia positiva cura os vivos ou fere os mortos-vivos, seja uma única criatura ou todos em uma explosão.
Detectar Veneno[I, E] (adv): Determina se um objeto ou criatura é venenoso ou peçonhenta.
Emendar[E] (tra): Repara um item não-mágico.
Empurrão Hidráulico[E] (evo): Causa dano e empurra uma criatura com uma rajada de água.
Ferrão de Aranha (nec): Causa dano em uma criatura e a aflige com veneno de aranha.
Forma de Peste[E] (tra): Se transforma em um animal não ameaçador.
Lubrificar (con): Reveste uma superfície ou objeto com lubrificante escorregadio.
Lufada de Vento (evo): Vento que apaga fogo e derruba objetos e criaturas.
Mãos Flamejantes[E] (evo): Um pequeno cone de fogo sai de suas mãos.
Medo[E] (enc): Assusta uma criatura, possivelmente fazendo-a fugir.
Passos Largos[E] (tra): Aumenta sua Velocidade por uma hora.
Passos sem Pegadas[E] (abj): Torna seus rastros difíceis de encontrar.
Passos Velozes (tra): Torna sua Velocidade muito mais rápida.
Presa Mágica (tra): Torna temporariamente mágico os ataques desarmados de uma criatura.
Purificar Comida e Bebida (nec): Torna bebidas e refeições seguras.
Queda Suave (abj): Reage para desacelerar a queda de uma criatura.
Salto[E] (tra): Realiza um salto impressionante.
Toque Chocante[E] (evo): Atinge uma criatura com eletricidade.
Varíola Goblin (nec): Infecta uma criatura com varíola goblin.
Ventriloquismo[E] (ilu): Projeta sua voz.

Magias Primais de 2º Nível

Aspecto de Árvore (tra): Se transforma em uma árvore.
Bruma Obscurecente (con): Oculta criaturas em uma nuvem de brumas.
Caminhar na Água[E] (tra): Faz uma criatura poder andar sobre a água.
Chama Contínua[E] (evo): Uma chama mágica queima indefinidamente.
Condição[E] (adv): Mantém ciência da localização e bem estar de uma criatura voluntária.
Convocar Elemental[E] (con): Conjura um elemental para lutar por você.
Crescer[E] (tra): Uma criatura cresce de tamanho.
Criar Comida[E] (con): Conjura comida que pode alimentar várias criaturas.
Dissipar Magia (abj): Encerra uma magia ou suprime um item mágico.
Emaranhar (tra): Plantas na área crescem para emaranhar e imobilizar.
Encolher[E] (tra): Reduz uma criatura voluntária ao tamanho Minúsculo.
Escalada da Aranha[E] (tra): Concede uma Velocidade de escalada a uma criatura.
Escuridão[E] (evo): Suprime toda a luz em uma área.
Esfera Flamenjante[E] (evo): Uma bola de fogo rola sob seu comando.
Estilhaçar[E] (evo): Estilhaça um objeto com um ataque sônico de alta frequência.
Falar com Animais (adv): Comunica-se com animais.
Flecha Ácida[E] (evo): Flecha mágica causa dano persistente de ácido.
Fogo Feérico (evo): Luzes coloridas impedem criaturas de ficarem ocultadas ou invisíveis.
Forma Animal[E] (tra): Se transforma em um animal perigoso.
Forma de Humanoide[E] (tra): Se transforma em um humanoide.
Melhorar Alimentos[E] (tra): Aprimora comida ou bebida e remove venenos.
Mensageiro Animal (enc): Envia um animal Minúsculo para entregar uma mensagem.
Moldar Madeira (tra): Remolda madeira não trabalhada como desejar.
Montaria Fantasma[E] (con): Conjura um cavalo mágico.
Pele de Árvore[E] (evo): A pele do alvo fica coberta por cascas de árvore.
Poeira Reluzente (evo): Poeira brilhante quebra invisibilidade e impede a visão.
Remover Medo[E] (enc): Liberta uma criatura dos receios dela.
Remover Paralisia[E] (nec): Liberta uma criatura de paralisia.
Repouso Gentil[E] (nec): Um corpo não se decompõe e não pode se tornar um morto-vivo.
Resistir a Energia[E] (abj): Protege uma criatura contra um tipo de dano de energia.
Respirar na Água[E] (tra): Permite que criaturas respirem embaixo d'água.
Restauração[E] (nec): Reduz uma condição ou diminui uma toxina.
Restaurar Sentidos[E] (nec): Remove um efeito cegante ou ensurdecedor.
Suportar Elementos[E] (abj): Protege uma criatura do calor ou frio severo.
Surdez (nec): Deixa uma criatura surda.
Teia[E] (con): Forma uma teia que impede criaturas de se moverem.
Visão no Escuro[E] (adv): Enxerga na escuridão.

Magias Primais de 3º Nível

Bola de Fogo[E] (evo): Uma explosão de fogo em uma área queima criaturas.
Cegueira (nec): Cega um alvo.
Forma de Inseto[E] (tra): Se transforma em um inseto gigante perigoso.
Glifo de Guarda (abj): Armazena uma magia em um símbolo para armar uma armadilha.
Indetecção[I] (abj): Protege uma criatura ou objeto contra detecção.
Lentidão[E] (tra): Deixa uma criatura mais lenta, reduzindo as ações dela.
Luz Abrasadora[E] (evo): Um raio de luz ardente causa dano extra a mortos-vivos e neutraliza escuridão.
Mesclar-se às Rochas (tra): Mescla-se a um bloco de rochas.

Muralha de Espinhos[E] (con): Cria uma muralha de espinheiros.
Muralha de Vento (evo): Cria uma muralha de vento que atrapalha movimento e ataques à distância.
Neutralizar Veneno (nec): Cura um veneno afetando uma criatura.
Nuvem Fétida (con): Forma uma nuvem que enjoa criaturas.
Pés em Barbatanas[E] (tra): Transforma os pés de uma criatura em barbatanas, tornando-a capaz de nadar mas desacelerando-a em terra.
Prender à Terra (tra): Traz uma criatura voadora para o chão.
Rapidez[E] (tra): Acelera uma criatura para que ela possa atacar ou se mover mais frequentemente.
Relâmpago[E] (evo): Um relâmpago atinge todas as criaturas em uma linha.
Remover Doença (nec): Cura uma doença afetando uma criatura.
Visão Animal (adv): Projeta seus sentidos através de um animal.

Magias Primais de 4º Nível

Caminhar no Ar (tra): Anda no ar como se fosse terreno sólido.
Criação[E] (con): Cria um objeto temporário.
Escudo de Fogo[E] (evo): Chamas o protegem do frio e ferem aqueles que lhe tocam.
Falar com Plantas (adv): Comunica-se com criaturas plantas e vegetais.
Farol Vital[E] (nec): Irradia vitalidade que cura criaturas que lhe tocarem.
Forma Aérea[E] (tra): Se transforma em um combatente voador.
Forma de Dinossauro[E] (tra): Se transforma em um dinossauro.
Forma Gasosa (tra): Transforma uma criatura voluntária em uma nuvem voadora.
Liberdade de Movimento (abj): Uma criatura sobrepuja obstáculos ao movimento dela.
Moldar Rochas (tra): Remolda um cubo de rochas.
Muralha de Fogo[E] (evo): Cria uma muralha incandescente que queima criaturas que a atravessarem.
Névoa Sólida (con): Conjura névoa pesada que obscurece a visão e pela qual é difícil de se mover.
Pele Rochosa[E] (abj): Endurece a pele de uma criatura como rocha resistente.
Tempestade de Armas[E] (evo): Multiplica uma arma que você segura e ataca muitas criaturas com ela.
Terreno Alucinatório[I, E] (ilu): Um ambiente natural parece ser outro tipo de terreno.
Torrente Hidráulica[E] (evo): Força criaturas para trás com uma linha de água que causa dano.
Voo[E] (tra): Faz a criatura alvo ganhar uma Velocidade de voo.

Magias Primais de 5º Nível

Banimento[E] (abj): Envia uma criatura de volta para o plano natal dela.
Cone de Frio[E] (evo): Um frio avassalador causa dano a criaturas em um cone.
Controlar Água (evo): Ergue ou abaixa a água em uma área grande.
Convocar Gigante[E] (con): Conjura um gigante para lutar por você.
Criar Passagem[I, E] (con): Forma um túnel de terra através de uma parede.
Deslocamento entre Árvores[I, E] (con): Teleporta de árvore em árvore.
Forma de Elemental[E] (tra): Se transforma em um elemental.
Forma de Planta[E] (tra): Se transforma em uma criatura vegetal perigosa.
Frenesi da Lua[E] (tra): Fornece garras e presas a criaturas voluntárias e as coloca em frenesi.
Maldição do Marinheiro (nec): Infecta uma criatura com a maldição do mar turbulento.
Muralha de Gelo[E] (evo): Esculpe uma muralha de gelo de 30 cm de espessura que bloqueia a visão e pode enregelar criaturas.
Muralha de Pedra[E] (con): Molda uma muralha de pedra.
Nuvem Mortal[E] (nec): Envenena criaturas em uma nuvem que se move para longe de você.
Proteção contra Morte (abj): Protege uma criatura contra energia negativa.

Magias Primais de 6º Nível

Campo de Vida[E] (nec): Cria um campo de energia positiva que cura quem estiver dentro dele.
Carne em Pedra (tra): Transforma uma criatura viva em uma estátua de pedra.
Conto das Rochas[I] (adv): Fala com espíritos dentro de rochas naturais.
Corrente de Relâmpagos[E] (evo): Relâmpagos saltam de criatura em criatura.
Ferrão de Verme Púrpura (nec): Causa dano a uma criatura e a infecta com veneno de verme púrpura.
Forma de Dragão[E] (tra): Se transforma em um dragão.
Pedra em Carne (tra): Faz uma criatura transformada em pedra voltar ao normal.
Polimorfia Perniciosa (tra): Transforma uma criatura num animal inofensivo.
Sementes de Fogo[E] (evo): Cria quatro pinhas explosivas.
Trepadeiras Emaranhantes (con): Emaranha criaturas em uma emanação e se concentra para chicotear com vinhas imobilizantes.
Visão Verdadeira (adv): Vê através de ilusões e transmutações.

Magias Primais de 7º Nível

Corpo Ardente[E] (tra): Transforma seu corpo em chama viva.
Dedo da Morte[E] (nec): Aponta para uma criatura para causar dano negativo e possivelmente matá-la instantaneamente.
Égide de Energia[E] (abj): Uma criatura ganha resistência a ácido, eletricidade, fogo, força, frio e sônico.
Erupção Vulcânica[E] (evo): Cria jatos massivos de lava que queimam criaturas e as revestem em rochas.
Explosão de Eclipse[E] (nec): Um globo de escuridão causa dano de frio, fere os vivos e sobrepuja luz.
Explosão Solar[E] (evo): Um globo de luz do sol causa dano de fogo, fere mortos-vivos e sobrepuja escuridão.
Máscara do Terror[E] (ilu): A aparência ilusória temível de uma criatura assusta observadores.
Matilha Desimpedida[E] (abj): Permite que criaturas evitem obstáculos ambientais.
Regeneração[E] (nec): Faz uma criatura se curar com o tempo, crescer órgãos novamente e reconectar partes do corpo.
Salto Planar[I] (con): Transporta criaturas para outro plano de existência.

Magias Primais de 8º Nível

Caminhar no Vento (tra): Transforma criaturas em nuvens que se movem rápido.
Forma de Monstruosidade[E] (tra): Se transforma em um mostro poderoso.
Momento de Renovação (nec): Concede um dia de recuperação em um instante.
Raio Polar[E] (evo): Um frio avassalador causa dano e drena uma criatura.
Ressecamento Horrível[E] (nec): Puxa umidade de criaturas, causando dano.
Terremoto[E] (evo): Abala o chão com um terremoto devastador.
Ventos Punitivos (evo): Um ciclone inibe voo e prende criaturas.

Magias Primais de 9º Nível

Chuva de Meteoros[E] (evo): Invoca quatro meteoros ardentes que explodem.
Disjunção[I] (abj): Desativa ou destrói um item mágico.
Implosão[E] (evo): Faz uma criatura colapsar em si.
Inimizade da Natureza (enc): Volta animais, plantas e o clima contra criaturas à sua escolha.
Massacre[E] (nec): Mata várias criaturas instantaneamente.
Metamorfose (tra): Se transforma em uma forma à sua escolha repetidamente.
Tempestade da Vingança[E] (evo): Cria uma imensa e perigosa tempestade.

Magias Primais de 10º Nível

Cataclismo (evo): Invoca um cataclismo instantâneo e destruidor.
Fenômeno Primal (adv): Pede à natureza que duplique magias primais.
Manada Primal (tra): Transforma criaturas voluntárias em mamutes.
Natureza Encarnada (tra): Se transforma em um imenso avatar da natureza.
Refazer[I] (con): Recria um objeto destruído.
Revivificar (nec): Cura criaturas em uma área e devolve os mortos à vida temporariamente.

Descrições das Magias

ABRANDAR — MAGIA 1

CURA | EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | MENTAL

Tradições ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura viva voluntária
Duração 1 minuto

Você agracia a mente do alvo, incrementando as defesas mentais e curando os ferimentos dele. O alvo recupera 1d10+4 Pontos de Vida quando você Conjurar a Magia e recebe +2 de bônus de estado em salvamentos contra efeitos mentais pela duração da magia.

Elevada (+1) A quantidade de cura aumenta em 1d10+4.

ACALMAR EMOÇÕES — MAGIA 2

EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | INCAPACITAÇÃO | MENTAL

Tradições divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Área** explosão de 3 metros
Salvamento Vontade; **Duração** sustentada até 1 minuto

Você forçadamente acalma criaturas na área, amansando-as para um estado não-violento; cada criatura deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.
Sucesso Impulsos calmantes impõem –1 de penalidade de estado às rolagens de ataque da criatura.
Falha Quaisquer efeitos de emoção que fossem afetar a criatura são suprimidos e a criatura não pode usar ações hostis. Se o alvo for sujeitado à hostilidade de qualquer outra criatura, ele deixa de ser afetado por *acalmar emoções*.
Falha Crítica Como falha, mas hostilidade não encerra o efeito.

ALARME — MAGIA 1

ABJURAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista, primal
Execução 10 minutos (material, somático, verbal); **Requerimentos** foco de sino de prata de 3 po
Distância toque; **Área** explosão de 6 metros
Duração 8 horas

Você protege uma área para alertá-lo quando criaturas entrarem nela sem sua permissão. Quando conjurar *alarme*, selecione uma senha. Sempre que uma criatura corpórea Pequena ou maior entrar na área da magia sem falar a senha, *alarme* envia um alerta mental (quando a magia adquire o traço mental) ou emite um alarme audível com o som e volume de um sino de mão (quando a magia adquire o traço auditivo) à sua escolha. Ambas as opções lhe acordam automaticamente, e o sino permite todas as criaturas na área fazerem um teste de Percepção CD 15 para acordar. Uma criatura ciente do *alarme* deve obter sucesso em um teste de Furtividade contra a CD da magia ou aciona a magia quando mover-se para a área.

Elevada (3º) Você pode especificar critérios para quais criaturas fazem o *alarme* soar — por exemplo, orcs ou pessoas mascaradas.

ALTERAR A REALIDADE — MAGIA 10

MENTAL

Tradições ocultista
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal

Você usa seu saber ocultista e o poder de sua mente para manipular o multiverso espiritual, resultando em qualquer um dos efeitos a seguir:

- Duplicar qualquer magia ocultista de 9º nível ou inferior.
- Duplicar qualquer magia não-ocultista de 7º nível ou inferior.
- Produzir qualquer efeito cujo poder seja equivalente ao de qualquer magia ocultista de 9º nível ou inferior ou de qualquer magia não-ocultista de 7º nível ou inferior.
- Reverter determinados efeitos que mencionem a magia *desejo*.

A critério do MJ, você pode tentar produzir efeitos maiores, mas isto é perigoso e a magia pode ter um efeito somente parcial.

ALUCINAÇÃO — MAGIA 5

ILUSÃO | INCAPACITAÇÃO | MENTAL

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Duração 1 hora

O alvo consistentemente detecta uma coisa como outra, não pode detectar algo que está ali ou detecta algo que não está ali, embora isso não altere as crenças dele. Você escolhe qual destes efeitos aplicar e determina as especificidades da alucinação. Por exemplo, você poderia fazer o alvo ver todos os elfos como humanos, ser incapaz de detectara presença do irmão dele, ver seu amado relógio de bolso com ele mesmo quando não o estivesse carregando ou enxergar uma torre no centro da cidade.

O alvo pode tentar um salvamento inicial de Vontade, com os efeitos abaixo. Ele também recebe um salvamento de Vontade para desacreditar a alucinação a cada vez que Buscar ou interagir diretamente com a alucinação. Por exemplo, o alvo pode tentar desacreditar a alucinação a cada vez que interagir com um elfo, trombar acidentalmente em seu irmão, tentar olhar em seu relógio de bolso ou estudar a torre. O alvo pode tentar desacreditar com um bônus de circunstância maior em situações determinadas pelo MJ, como se o alvo tentar escalar a torre não existente.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.
Sucesso A criatura percebe o que você escolheu até desacreditar, mas sabe o que é a alucinação.
Falha A criatura percebe o que você escolheu até desacreditar.
Falha Crítica A criatura percebe o que você escolheu até desacreditar e confia nos sentidos falsos dele, sofrendo –4 de penalidade de circunstância em salvamentos para desacreditar.

Elevada (6º) Escolha entre afetar até 10 alvos ou mudar a duração da magia para até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias.

Elevada (8º) Escolha entre afetar qualquer número de criaturas ou mudar a duração da magia para ilimitada.

ALVO CERTO — MAGIA 7

ADIVINHAÇÃO | FORTUNA | PREDIÇÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆ verbal
Distância 18 metros; **Alvos** 1 criatura
Duração até o final de seu próximo turno

Você se aprofunda nos futuros possíveis dos próximos segundos para compreender todas as formas com que seu alvo pode evitar ferimentos, e então transmitir uma visão desse futuro para aqueles que estão ao seu redor. Na primeira rolagem de ataque feita contra

INTRODUÇÃO
ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
MAGIAS
ERA DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS
REGRAS DO JOGO
MESTRANDO
TESOUROS & MANUFATURA
APÊNDICE

o alvo pela duração de *alvo certo*, o atacante rola duas vezes e usa o melhor resultado. O atacante também ignora penalidades de circunstância na rolagem de ataque e qualquer teste simples requerido devido ao alvo estar ocultado ou escondido.

ÂNCORA DIMENSIONAL — MAGIA 4

ABJURAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** varia

Você interfere com a habilidade do alvo de teleportar e viajar entre dimensões. Âncora dimensional tenta neutralizar qualquer efeito de teleportação, ou qualquer efeito que fosse mover o alvo para um plano diferente. A duração é determinada pelo salvamento de Vontade do alvo.
Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso A duração do efeito é de 1 minuto.
Falha A duração do efeito é de 10 minutos.
Falha Crítica A duração do efeito é de 1 hora.

ANDAR NO AR — MAGIA 4

AR | CONJURAÇÃO

Tradições divina, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Duração 5 minutos

O alvo pode andar no ar como se fosse chão sólido. Ele pode subir e descer desta forma em um ângulo máximo de 45 graus.

ÂNSIAS DE CARNIÇAL — MAGIA 2

ATAQUE | DOENÇA | MAL | NECROMANCIA

Tradições divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Fortitude

Você toca o alvo para afligi-lo com febre de carniçal, infestando-o com fome e diminuindo constantemente a conexão dele à energia positiva; o alvo deve tentar um salvamento de Fortitude.
Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo é afligido com febre de carniçal no estágio 1.
Falha O alvo é afligido com febre de carniçal no estágio 2.
Falha Crítica O alvo é afligido com febre de carniçal no estágio 3.

Febre de Carniçal (doença); **Nível** 3; **Estágio 1** portador sem efeitos nocivos (1 dia); **Estágio 2** 3d8 de dano de energia negativa e a criatura recupera metade dos Pontos de Vida de qualquer cura (1 dia); **Estágio 3** como estágio 2 (1 dia); **Estágio 4** 3d8 de dano negativo e a criatura não recebe benefício de cura (1 dia); **Estágio 5** como estágio 4 (1 dia); **Estágio 6** a criatura morre e se ergue como um carniçal na próxima meia-noite

ANULAR AROMA — MAGIA 1

ABJURAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura voluntária
Duração 1 hora

O alvo perde o odor dele, impedindo criaturas de perceber a presença dele passivamente somente através do olfato, mesmo se as criaturas possuírem faro preciso ou impreciso. Uma criatura que fizer um teste de Percepção para Buscar com olfato e outros sentidos pode perceber a falta de cheiro natural. Se o alvo possuir quaisquer habilidades que resultam do cheiro dele, como um cheiro avassalador, essas habilidades também são anuladas.

Elevada (5º) A distância aumenta para 9 metros e você pode afetar até 10 criaturas.

ARCO ELÉTRICO — TRUQUE MÁGICO 1

ELETRICIDADE | EVOCAÇÃO | TRUQUE MÁGICO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 ou 2 criaturas
Salvamento Reflexos básico

Um arco de eletricidade salta de um alvo para outro. Você causa dano de eletricidade igual a 1d4 mais o modificador de seu atributo de conjuração.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d4.

ARMA DE JULGAMENTO — MAGIA 9

EVOCAÇÃO | FORÇA

Tradições divina
Execução ◆◆ somático, verbal; **Requerimentos** Você possui uma divindade
Distância 30 metros; **Alvos** 1 criatura
Duração 1 minuto

Uma arma imensa de força surge, pairando no ar sobre o alvo. A arma possui uma aparência visual fantasmagórica da arma favorita de sua divindade. Nomeie guerra ou paz quando conjurar esta magia.

Se nomear "guerra", escolha mentalmente uma criatura. Ela deve ser uma criatura que você e o alvo possam ver. O alvo instintivamente sabe qual criatura é esta. Ao final de cada turno do alvo, se durante esse turno o alvo não tiver usado uma ação hostil contra a criatura que você escolheu, a arma Golpeia o alvo.

Se nomear "paz", escolha mentalmente até cinco aliados. O alvo instintivamente sabe quais aliados são esses. A arma Golpeia o alvo cada vez que ele usar uma ação hostil contra você ou um de seus aliados. A arma Golpeia somente uma vez por ação, mesmo se a ação mirar vários aliados (por exemplo, como uma *bola de fogo* ou um Golpe Giratório).

Os Golpes da arma são ataques de magia corpo a corpo. Independentemente da aparência da arma, ela causa dano de força igual a 3d10 mais o modificador de seu atributo de conjuração, mas você pode causar dano do tipo normalmente causado pela arma segura em vez de dano de força (ou qualquer tipo de dano disponível para uma arma versátil). A arma sofre penalidade por ataques múltiplos, que aumenta durante todo o turno do alvo, mas a penalidade dela é separada da sua. Nenhum outro traço ou estatística da arma se aplica, e mesmo um ataque com uma arma à distância ataca somente criaturas adjacentes. Apesar de realizar um ataque de magia, a arma espiritual é considerada uma arma para os propósitos de acionamentos, resistências e outras regras similares.

A arma não ocupa um espaço, não concede flanco nem possui quaisquer outras características que uma criatura normalmente teria. A arma não pode realizar qualquer ataque além do Golpe dela, e talentos ou magias que afetem armas não se aplicam a ela.

Elevada (10º) O dano de força aumenta em 1d10.

ARMA ESPIRITUAL — MAGIA 2

ATAQUE | EVOCAÇÃO | FORÇA

Tradições divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal; **Requerimentos** Você possui uma divindade
Distância 36 metros
Duração sustentada por até 1 minuto

Uma arma feita de pura força mágica se materializa e ataque adversários que você designar na distância. Esta arma possui uma aparência fantasmagórica e se manifesta como a arma favorita de sua divindade.

Quando você conjurar a magia, a arma aparece próxima a um adversário que você escolher na distância e desfere um Golpe contra ele. Cada vez que Sustentar a Magia, você pode mover a arma para um novo alvo na distância (se necessário) e Golpeia com ela. A arma espiritual utiliza e contribui para sua penalidade por ataques múltiplos.

Os Golpes da arma são ataques de magia corpo a corpo. Independentemente da aparência da arma, ela causa dano de força igual a 1d8 mais o modificador de seu atributo de conjuração, mas você pode causar dano do tipo normalmente causado pela arma segura em vez de dano de força (ou qualquer tipo de dano disponível para uma arma versátil). Nenhum outro traço ou estatística da arma se aplica, e mesmo um ataque com uma arma à distância ataca somente criaturas adjacentes. Apesar de realizar um ataque de magia, a arma espiritual é considerada uma arma para os propósitos de acionamentos, resistências e outras regras similares.

A arma não ocupa um espaço, não concede flanco nem possui quaisquer outras características que uma criatura normalmente teria. A arma não pode realizar qualquer ataque além do Golpe dela, e talentos ou magias que afetem armas não se aplicam a ela.

Elevada (+2) O dano aumenta em 1d8.

ARMA FANTASMA — MAGIA 3

TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 arma não-mágica que esteja desapossada ou empunhada por você ou por um aliado voluntário
Duração 5 minutos

A arma do alvo fica translúcida e fantasmagórica, podendo afetar criaturas e objetos materiais e incorpóreos. Ela pode ser empunhada por uma criatura corpórea ou incorpórea e recebe os efeitos da runa de propriedade *toque fantasma*.

ARMA MÁGICA — MAGIA 1

TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 arma não-mágica que esteja desapossada ou empunhada por você ou por um aliado voluntário
Duração 1 minuto

A arma cintila com magia e energia. O alvo se torna uma *arma +1 impactante*, recebendo +1 de bônus de item em rolagens de ataque e aumentando a quantidade de dados de dano para dois.

ARMADURA MÍSTICA — MAGIA 1

ABJURAÇÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias

Você se protege com energia mágica cintilante, recebendo +1 de bônus de item na CA e um limite máximo de Destreza de +5. Enquanto usar *armadura mística*, você utiliza sua proficiência sem armadura para calcular sua CA.

Elevada (4º) Você recebe +1 de bônus de item em jogadas de salvamento.

Elevada (6º) O bônus de item na CA aumenta para +2 e você recebe +1 de bônus de item em jogadas de salvamento.

Elevada (8º) O bônus de item na CA aumenta para +2 e você recebe +2 de bônus de item em jogadas de salvamento.

Elevada (10º) O bônus de item na CA aumenta para +3 e você recebe +3 de bônus de item em jogadas de salvamento.

ARMAS DE DISRUPÇÃO — MAGIA 1

NECROMANCIA | POSITIVO

Tradições divina
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** até duas armas, sendo que cada uma delas deve ser empunhada por você ou um aliado voluntário ou estarem desapossadas
Duração 1 minuto

Você infunde armas com energia positiva. Ataques com estas armas causam 1d4 de dano positivo extra a mortos-vivos.

Elevada (3º) O dano aumenta para 2d4.

Elevada (5º) Mire até três armas e o dano aumenta para 3d4.

ARROMBAR — MAGIA 2

TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 porta, recipiente ou tranca
Duração 1 minuto

Você torna o alvo mais fácil de abrir. *Arrombar* concede +4 de bônus de estado para qualquer criatura que tentar abrir a porta, recipiente ou tranca alvo com um teste de Atletismo ou Ladroagem. Você pode fazer um teste de Ladroagem para abrir o alvo como parte da conjuração de *arrombar* e adiciona seu nível ao teste mesmo se for destreinado.

Arrombar neutraliza *trancar*.

ARRUINAR MAGIA — MAGIA 6

ABJURAÇÃO | FORÇA | MALDIÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade

Você pode fazer magias conjuradas no alvo espalharem suas energias em surtos nocivos. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso Sempre que o alvo for afetado por uma magia com uma duração, ele sofre 2d12 de dano persistente de força. Cada vez que ele sofrer dano persistente de força de *arruinar magia*, reduza a duração remanescente das magias o afetando em 1 rodada. Somente um teste bem-sucedido de Arcanismo contra sua CD de magia pode ajudar o alvo a se recuperar do dano persistente; a maldição e o dano persistente se encerram após 1 minuto.

Falha Como sucesso, mas a maldição e o dano persistente não se encerram sozinhos.

Falha Crítica Como falha, mas o dano persistente de força é 4d12.

ASPECTO DE ÁRVORE — MAGIA 2

PLANTA | POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições primal

Execução ◆◆ somático, verbal

Duração 8 horas

Você se transforma em uma árvore Grande. Testes de Percepção não revelam sua verdadeira natureza, mas um teste bem-sucedido de Natureza ou Sobrevivência contra sua CD de magia revela que você parece ser uma árvore que é estranhamente nova na área. Enquanto estiver em forma de árvore, você pode observar tudo ao seu redor, mas não pode agir além de para encerrar a magia em seu turno ao usar uma ação única com o traço concentração. Como uma árvore, sua CA é 20 e somente bônus de circunstância, bônus de estado, penalidades de circunstância e penalidades de estado o afetam. Quaisquer sucessos e sucessos críticos que rolar em salvamentos de Reflexos são tratados como falhas.

ASSASSINO FANTASMAGÓRICO — MAGIA 4

EMOÇÃO | ILUSÃO | MEDO | MENTAL | MORTE

Tradições arcana, ocultista

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 36 metros; **Alvos** 1 criatura viva

Salvamento Vontade

Você cria uma imagem fantasmagórica da criatura mais temível imaginável pelo alvo. Somente o alvo da magia pode ver o assassino, embora você possa ver o formato vago da ilusão enquanto ela se move para atacar. O efeito do assassino é baseado no resultado do salvamento de Vontade do alvo.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo sofre 4d6 de dano mental e fica assustado 1.

Falha O alvo sofre 8d6 de dano mental e fica assustado 2.

Falha Crítica O alvo fica com tanto medo que pode morrer. Ele deve tentar um salvamento de Fortitude; se falha, ele morre. Em um salvamento de Fortitude bem-sucedido, o alvo sofre 12d6 de dano mental, fica fugindo até o final do próximo turno dele e fica assustado 4. Este efeito possui o traço de incapacitação.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d6 em uma falha e em 3d6 em uma falha crítica.

AUGÚRIO — MAGIA 2

ADIVINHAÇÃO | PREDIÇÃO

Tradições divina, ocultista

Execução 10 minutos (material, somático, verbal)

Você obtém um vago vislumbre do futuro. Durante a conjuração desta magia, pergunte sobre os resultados de um curso de ação em particular. A magia pode predizer resultados de até 30 minutos no futuro e revelar a melhor predição do MJ entre os resultados a seguir:

- **Prosperidade** Os resultados serão bons.
- **Infortúnio** Os resultados serão ruins,
- **Prosperidade e Infortúnio** Os resultados serão uma mescla de bons e ruins.
- **Nada** Não há resultados particularmente bons ou ruins.

O MJ rola secretamente um teste simples CD 6. Em uma falha, o resultado é sempre "nada". Isto torna impossível dizer se um resultado de "nada" é preciso. Se alguém perguntar sobre o mesmo tópico que a primeira conjuração de *augúrio* durante uma conjuração adicional, o MJ usa o resultado do teste secreto da primeira conjuração. Porém, se as circunstâncias mudarem, é possível obter um resultado diferente.

AURA DIVINA — MAGIA 8

ABJURAÇÃO

Tradições divina

Execução ◆◆ somático, verbal

Área emanação de 3 metros; **Alvos** aliados na área

Duração sustentada por até 1 minuto

Poder divino protege os alvos, concedendo +1 de bônus de estado na CA e em salvamentos a cada um deles enquanto estiverem na área.

Escolha uma tendência que sua divindade possua (bem, caos, mal ou ordem). Você não pode conjurar esta magia se não tiver uma divindade ou se sua divindade for neutra verdadeira. Esta magia recebe o traço da tendência escolhida. Os bônus concedidos pela magia aumentam para +2 contra ataques feitos — e efeitos criados — por criaturas com tendência oposta à da magia (ordem se escolher caos, mal se escolher bem). Estes bônus aumentam para +4 contra efeitos criados por essas criaturas que tentem impor a condição controlado sobre um alvo de sua *aura divina*, assim como contra ataques feitos por criaturas convocadas por qualquer coisa oposta em tendência à sua *aura divina*.

Quando uma criatura de tendência oposta atingir um alvo com um ataque corpo a corpo, a criatura deve obter sucesso em um salvamento de Vontade ou fica cega por 1 minuto. Ela fica temporariamente imune por 1 minuto.

A primeira vez que você Sustentar a Magia a cada rodada, o raio da *aura divina* aumenta em 3 metros.

AURA MÁGICA — MAGIA 1

INCOMUM | ILUSÃO

Tradições arcana, ocultista

Execução 1 minuto (material, somático, verbal)

Distância toque; **Alvos** 1 objeto de Volume 3 ou menor

Duração até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias

Você altera a aparência da aura mágica de um item. Você pode escolher que a aura do alvo pareça como a de um item mágico comum do dobro do nível de *aura mágica* ou inferior, ou fazê-lo parecer como estando sob os efeitos de uma magia à sua escolha do nível de *aura mágica* ou inferior. Se o alvo for mágico, você pode em vez disso escolher fazê-lo parecer como inteiramente não-mágica.

Um conjurador usando *detectar magia* ou *ler aura* de um nível de magia igual ou superior pode tentar desacreditar a ilusão de *aura mágica*. *Aura mágica* não mascara a aura de magias que sejam de 9º nível ou superior ou de itens que sejam de 19º nível ou superior.

Elevada (3º) Você pode afetar uma criatura em vez de um objeto. Quando o fizer, você pode ocultar as auras de todos os itens mágicos que tiver ou fazer a aura da criatura parecer como se estivesse sob o efeito de uma magia que você conhece.

AVATAR — MAGIA 10

POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições divina
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 minuto

Você se transforma em um avatar de sua divindade, assumindo uma forma de batalha Enorme. Você deve ter espaço o suficiente para expandir ou a magia é perdida. Você possui mãos nesta forma de batalha e pode usar ações de manuseio. Você pode Dispensar a magia.

- Você recebe as estatísticas e habilidades a seguir independentemente de qual forma de batalha assumir:
- CA = 25 + seu nível. Ignore a penalidade em testes e redução de Velocidade de sua armadura.
- 30 Pontos de Vida temporários.
- Visão no escuro.
- Um ou mais ataques específicos para a forma de batalha de sua divindade, que são os únicos ataques que pode usar. Você é treinado com eles. Seu modificador de ataque é +33 e utiliza o dano listado. Ataques corpo a corpo são baseados em Força (para o propósito da condição enfraquecido, por exemplo) a menos que tenham o traço acuidade, e todos os ataques à distância são baseados em Destreza. Ataques que causem dano positivo ou dano negativo não curam criaturas.
- +35 de modificador de Atletismo, exceto se o seu próprio modificador for maior.

Você também recebe habilidades específicas listadas para sua divindade:

- **Abadar** Velocidade 15 metros, Velocidade de escavação 9 metros, imune a imobilizado; **Distância** ◆ besta (incremento de distância de 36 metros, recarga 1), **Dano** 6d10+3 perfurante.
- **Asmodeus** Velocidade 21 metros, *andar no ar*; **Corpo a Corpo** ◆ maça (alcance 4,5 metros), **Dano** 6d10+6 contundente; **Distância** ◆ fogo infernal (distância 36 metros), **Dano** 6d6+3 de fogo.
- **Calistria** Velocidade 9 metros, Velocidade de voo 21 metros; **Corpo a Corpo** ◆ chicote (acuidade, desarmar, não-letal, alcance 6 metros), **Dano** 6d4+6 cortante; **Distância** doce ferroada (alcance 18 metros), **Dano** 6d6+3 de veneno.
- **Cayden Cailean** Velocidade 21 metros, *andar no ar*, ignora terreno difícil e terreno difícil maior; **Corpo a Corpo** ◆ rapieira (mortal, alcance 4,5 metros), **Dano** 6d6+6 perfurante; **Distância** ◆ respingo de cerveja (alcance 36 metros), **Dano** 6d6+3 de veneno.
- **Desna** Velocidade 9 metros, Velocidade de voo 21 metros; **Corpo a Corpo** ◆ faca-estrela (acuidade, ágil, arremesso 18 metros, mortal, prata, alcance 4,5 metros); **Dano** 6d4+6 perfurante; **Distância** ◆ feixe lunar (prata, distância 36 metros), **Dano** 6d6+3 de fogo.
- **Erastil** Velocidade 21 metros, *andar no ar*, ignora terreno difícil e terreno difícil maior; **Distância** ◆ arco longo (incremento de distância de 50 metros, mortal d8), **Dano** 6d8+3 perfurante.
- **Gorum** Velocidade 21 metros, imune a imobilizado; **Corpo a Corpo** ◆ espada larga (versátil Pf, alcance 4,5 metros), **Dano** 6d12+6 cortante.
- **Gozreh** nenhuma Velocidade em terra, Velocidade de voo 21 metros, Velocidade de natação 21 metros, ignora terreno difícil e terreno difícil maior; **Corpo a Corpo** ondas (arremesso 6 metros, empurrar, alcance 4,5 metros), **Dano** 6d8+6 contundente; **Distância** ◆ vento (distância 36 metros, versátil eletricidade), **Dano** 6d6+3 contundente.
- **Iomedae** Velocidade 21 metros, *andar no ar*; escudo (Dureza 15, não pode ser danificado); **Corpo a Corpo** ◆ espada longe (versátil Pf, alcance 4,5 metros), **Dano** 6d8+6 cortante.
- **Irori** Velocidade 24 metros, *andar no ar*; **Corpo a Corpo** ◆ golpe liberto (acuidade, ágil, versátil Ct ou Pf, alcance 4,5 metros); **Dano** 6d8+6 contundente; **Distância** ◆ golpe de vento (distância 36 metros), **Dano** 6d4+6 contundente.
- **Lamashtu** Velocidade 9 metros, Velocidade de voo 21 metros; **Corpo a Corpo** ◆ falcione (enérgico, alcance 4,5 metros); **Dano** 6d10+6 cortante; **Distância** ◆ águas de Lamashtu (distância 36 metros), **Dano** 6d6+3 de veneno.
- **Nethys** Velocidade 21 metros, *andar no ar*; **Distância** ◆ magia bruta (versátil eletricidade, fogo ou frio; distância 36 metros), **Dano** 6d6 força.
- **Norgorber** Velocidade 21 metros, *andar no ar*, ignora terreno difícil e terreno difícil maior; **Corpo a Corpo** ◆ espada curta (acuidade, ágil, versátil Ct, alcance 4,5 metros); **Dano** 6d6+6 perfurante; **Distância** ◆ arremesso do Dedos Negros (distância 36 metros), **Dano** 6d6+3 de veneno.
- **Pharasma** Velocidade 21 metros, *andar no ar*; **Corpo a Corpo** ◆ adaga (acuidade, ágil, arremesso 12 metros, alcance 4,5 metros); **Dano** 6d6+6 cortante; **Distância** ◆ rajada espiral (fere somente mortos-vivos, distância 36 metros), **Dano** 6d8+3 positivo.
- **Rovagug** Velocidade 15 metros, Velocidade de escavação 9 metros, imune a imobilizado; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas (alcance 4,5 metros); **Dano** 6d12+6 perfurante; **Corpo a Corpo** ◆ perna (ágil, versátil Pf, alcance 4,5 metros), **Dano** 6d8+6 contundente.
- **Sarenrae** Velocidade 9 metros, Velocidade de voo 21 metros; **Corpo a Corpo** ◆ cimitarra (enérgica, não-letal, alcance 4,5 metros); **Dano** 6d6+6 cortante; **Distância** ◆ chama eterna (não-letal, distância 36 metros), **Dano** 6d6+3 de fogo.
- **Shelyn** Velocidade 21 metros, *andar no ar*, ignora terreno difícil e terreno difícil maior; **Corpo a Corpo** ◆ glaive (mortal d8, não-letal, alcance 6 metros); **Dano** 6d8+6 cortante; **Distância** ◆ melodia da beleza interior (não-letal, distância 36 metros), **Dano** 6d6+3 sônico.
- **Torag** Velocidade 15 metros, Velocidade de escavação 9 metros, imune a imobilizado; **Corpo a Corpo** ◆ martelo de guerra (empurrar, alcance 4,5 metros); **Dano** 6d8+6 contundente.
- **Urgathoa** Velocidade 21 metros, *andar no ar*; **Corpo a Corpo** ◆ segadeira (derrubar, mortal d10, alcance 4,5 metros); **Dano** 6d10+6 cortante; **Distância** ◆ praga pálida (distância 36 metros), **Dano** 6d6+3 negativo.
- **Zon-Kuthon** Velocidade 21 metros, *andar no ar*, ignora terreno difícil e terreno difícil maior; **Corpo a Corpo** corrente com cravos (derrubar, desarmar, alcance 4,5 metros); **Dano** 6d8+6 cortante; **Distância** ◆ dor da meia-noite (mental, não-letal, distância 36 metros), **Dano** 6d6+3 mental.

BANIMENTO — MAGIA 5

ABJURAÇÃO | INCAPACITAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista, primal

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura que não esteja no plano natal dela

Salvamento Vontade

Você envia o alvo de volta ao plano natal dele. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade. Você pode gastar uma ação extra enquanto Conjurar esta Magia e adicionar um componente material para impor à criatura –2 de penalidade de circunstância no salvamento dela. O componente deve ser algum objeto conseguido que seja especialmente um anátema para a criatura e não de uma bolsa de componentes de magia. Esta magia falha se você não estiver em seu plano natal quando conjurá-la.

Sucesso Crítico O alvo resiste ao banimento e você fica atordoado 1.

Sucesso O alvo resiste ao banimento.

Falha O alvo é banido.

Falha Crítica O alvo é banido e não pode retornar por quaisquer meios ao plano do qual foi banido por 1 semana.

Elevada (9º) Você pode afetar até 10 criaturas. O componente material afeta todos os alvos para qual for um anátema.

BARREIRA DE LÂMINAS — MAGIA 6

EVOCAÇÃO | FORÇA

Tradições divina

Execução ◆◆◆ material, somático, verbal

Distância 36 metros

Salvamento 1 minuto

Lâminas de força formam uma muralha movimentada. A muralha é uma linha reta de 6 metros de altura, 36 metros de comprimento e 60 centímetros de espessura, e fornece cobertura. A muralha causa 7d8 de dano de força a cada criatura que estiver no espaço da muralha quando ela é criatura, que tentar atravessá-la ou que encerrar o turno dela dentro da muralha. Um salvamento básico de Reflexos reduz o dano. Uma criatura que obtiver sucesso neste salvamento quando estiver na muralha é empurrada para o espaço mais próximo no lado à escolha dela. Criaturas tentando atravessar a muralha falham em fazê-lo se falharam criticamente no salvamento, encerrando seu movimento adjacente à muralha.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d8.

BASTÃO DE ABRUNHEIRO — MAGIA 1

PLANTA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições primal

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância toque; **Alvos** 1 clava ou cajado não-mágico que você esteja segurando

Duração 1 minuto

O alvo desenvolve vinhas e folhas, transbordando com energia primal. O alvo se torna uma arma *+1 impactante* enquanto estiver em suas mãos, recebendo +1 de bônus de item em rolagens de ataque e aumentando a quantidade de dados de dano dele para dois. Adicionalmente, enquanto estiver em seu plano natal, aumente a quantidade de dados de dano da arma para três em todos os ataques que fizer usando o alvo contra aberrações, extraplanares e mortos-vivos.

BENÇÃO MAGIA 1

ENCANTAMENTO | MENTAL

Tradições divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Área emanação de 1,5 metros; **Alvos** você e aliados na área
Duração 1 minuto

Benções do além ajudam seus companheiros a golpearem certeiramente. Você e seus aliados na área recebem +1 de bônus de estado em rolagens de ataque. Uma vez por turno, a partir do turno subsequente ao que você conjurar *benção*, você pode usar uma ação única que possui o traço concentração para aumentar o raio da emanação em 1,5 metros. *Benção* pode neutralizar *ruína*.

BOCA MÁGICA MAGIA 2

AUDITIVO | VISUAL | ILUSÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura ou objeto
Duração ilimitado

Você especifica um acionamento (descrito na página 305) e uma mensagem de até 25 palavras. Quando o acionamento especificado ocorrer a até 9 metros do alvo, uma boca ilusória aparece no alvo e fala a mensagem, e a magia *boca mágica* se encerra.

BOLA DE FOGO MAGIA 3

EVOCAÇÃO | FOGO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 150 metros; **Área** explosão de 6 metros
Salvamento Reflexos básico

Uma rajada estrondosa de fogo aparece no ponto que você designa, causando 6d6 de dano de fogo.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d6.

BOLHA DE AR MAGIA 1

AR | CONJURAÇÃO

Tradições arcana, divina, primal
Execução ⤾ verbal; **Acionamento** Uma criatura na distância entra em um ambiente onde é incapaz de respirar.
Distância 18 metros; **Alvos** a criatura acionadora
Duração 1 minuto

Uma bolha de ar puro aparece ao redor da cabeça do alvo, permitindo-o respirar normalmente. O efeito se encerra assim que o alvo retornar a um ambiente onde é capaz de respirar normalmente.

BORRAR MAGIA 2

ILUSÃO | VISUAL

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Duração 1 minuto

A forma do alvo parece borrada. Ele fica ocultado. Como a natureza deste efeito deixa a localização do alvo óbvia, ele não pode usar esta ocultação para Esconder ou Esgueirar.

BRUMA OBSCURECENTE — MAGIA 2

ÁGUA | CONJURAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 36 metros; **Área** explosão de 6 metros
Duração 1 minuto

Você invoca uma nuvem de brumas. Todas as criaturas dentro das brumas ficam ocultadas e todas as criaturas fora da bruma ficam ocultadas para as criaturas dentro dela. Você pode Dispensar a nuvem.

CADÁVER FALANTE — MAGIA 4

INCOMUM | NECROMANCIA

Tradições divina, ocultista
Execução 10 minutos (material, somático, verbal)
Distância toque; **Alvos** 1 cadáver
Salvamento Vontade; **Duração** 10 minutos

Você concede ao cadáver alvo um simulacro de vida, que ele usa para falar as respostas de até três perguntas feitas a ele. Esta magia utiliza das memórias latentes do corpo físico em vez de convocar o espírito falecido, portanto, o cadáver deve estar majoritariamente intacto para a magia funcionar. Quanto mais dano o cadáver sofrer, mais imprecisas ou remendadas são as respostas, e ele deve possuir garganta e boca para falar. Se qualquer pessoa tiver conjurado esta magia previamente no cadáver na última semana, a magia falha automaticamente. O cadáver pode tentar um salvamento de Vontade para resistir responder às perguntas utilizando as estatísticas da criatura original no momento de sua morte, com os efeitos a seguir.

Sucesso Crítico O alvo pode mentir ou recusar responder suas perguntas, e o espírito dele assombra você por 24 horas, importunando-lhe e impedindo-lhe que seja capaz de descansar durante esse período.

Sucesso O alvo pode fornecer informações falsas ou se recusar a responder suas perguntas.

Falha O alvo deve responder verdadeiramente, mas as respostas podem ser breves, enigmáticas e repetitivas. Ele ainda pode induzi-lo ao erro ou tentar enrolar e prolongar as respostas para que a duração da magia acabe ante de você poder fazer todas suas perguntas.

Falha Crítica Como falha, mas as respostas do alvo são mais diretas e menos repetitivas, embora ainda sejam enigmáticas. Ele sofre –2 de penalidade de estado em testes de Dissimulação para enganá-lo ou induzi-lo ao erro.

CALAMIDADE FANTASMAGÓRICA — MAGIA 6

ILUSÃO | MENTAL

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 150 metros; **Área** explosão de 9 metros
Salvamento Vontade

Uma visão de destruição apocalíptica preenche a mente de cada criatura na área. A visão causa 11d6 de dano mental (salvamento básico de Vontade). Em uma falha crítica, a criatura também deve obter sucesso em um salvamento de Reflexos ou acredita que está presa (confinada em uma fissura, à deriva no mar ou algum outro destino condizente com a visão dela). Se falhar no segundo salvamento, ela também fica atordoada por 1 minuto. Ela pode tentar um novo salvamento de Vontade a cada um dos turnos dela e, em um sucesso, dele desacreditar a ilusão e recuperar-se da condição atordoada.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d6.

MAGIA E MORALIDADE

Embora a magia permita realizar atos maravilhosos no jogo, ela pode ser usada para propósitos terríveis. Embora algumas magias sejam obviamente vis ou possuam o traço maligno e conexão direta ao profano, outras podem ser usadas para o bem ou para o mal. Usar magia não o liberta da moralidade do resultado.

Em nenhuma situação isto é mais verdade do que com magias de encantamento, especialmente aquelas usadas para compelir uma criatura a fazer algo. Estas magias podem remover o poder de escolha de um personagem e ser muito facilmente usadas de forma maligna. Dominar um ogro e forçá-lo a abandonar seu posto de guarda não é necessariamente mal, mas usar a mesma magia para forçar um mercador a dar toda sua mercadoria certamente é. Usar uma magia para um propósito maligno pode fazer a tendência de um personagem jogador mudar para mal, com o julgamento final se o jogador está ou não usando uma magia para um propósito maligno ficando a cargo do MJ.

Independentemente dos efeitos em jogo, todos os jogadores devem ter cautela com essas magias. Estes efeitos podem afetar negativamente pessoas à mesa, já que podem criar situações que encenem experiências verdadeiramente ruins que jogadores tenham tido, criando ambientes desconfortáveis e hostis. Jogadores e MJs devem trabalhar para impedir estas situações para que todos possam se focar e divertir-se à mesa.

CAMINHAR NA ÁGUA — MAGIA 2

TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, divina, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Duração 10 minutos

O alvo pode andar na superfície da água e outros líquidos sem cair deles. Ele pode ficar submerso se quiser, mas nesse caso ele deve Nadar normalmente. Esta magia não concede a habilidade de respirar na água.

Elevada (4º) A distância da magia aumenta para 9 metros, a duração aumenta para 1 hora e você pode afetar até 10 criaturas.

CAMINHAR NAS SOMBRAS — MAGIA 5

INCOMUM | CONJURAÇÃO | SOMBRIA | TELEPORTAÇÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução 1 minuto (material, somático, verbal)
Distância toque; **Alvos** você e até 9 criaturas voluntárias tocadas
Duração 8 horas

Você acessa o Plano das Sombras, usando a natureza distorcida dele para fazer suas viagens. Os alvos entram nas margens do Plano das Sombras onde ele encontra o Plano Material. Alvos não podem ver o Plano Material enquanto estiverem no Plano das Sombras (embora elementos desse plano às vezes possuam um reflexo enevoado do Plano Material). Enquanto estiverem

no Plano das Sombras, os alvos potencialmente são expostos a encontros com os habitantes desse plano. As sombras nas margens entre os planos dobram o espaço, acelerando seu movimento em relação ao Plano Material. A cada 3 minutos que os alvos se deslocam por estas margens, eles se movem tão rápido como se tivesse deslocado 1 hora no Plano Material. A qualquer momento, um alvo pode Dispensar os efeitos da magia, embora isto afete somente esse alvo. A dobra da sombra é inexata, portanto, quando a magia acaba, os alvos aparecem cerca de 1,5 quilômetros de distância de sua localização pretendida no Plano Material (embora quem estiver viajando junto e Dispensar a magia no mesmo momento no Plano das Sombras apareçam juntos).

CAMINHAR NO VENTO — MAGIA 8

AR | TRANSMUTAÇÃO

Tradições primal
Execução 10 minutos (material, somático, verbal)
Distância toque; **Alvos** você e até cinco criaturas tocadas
Duração 8 horas

Quando você conjurar esta magia, cada alvo é transformado em uma forma vagamente enevoada e é levado pelo vento movendo-se na direção que você escolher. Você pode mudar a direção do vento ao usar uma ação única que possui o traço concentração. O vento carrega os alvos a uma Velocidade de 30 quilômetros por hora, mas se qualquer dos alvos fizer um ataque, Conjurar uma Magia, for atacado ou de alguma forma entrar no modo de encontro, a magia acaba para todos os alvos assim que eles rolarem iniciativa, e eles descem gentilmente para o solo.

CAMPO ANTIMAGIA — MAGIA 8

RARO | ABJURAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução [três ações] material, somático, verbal
Área Emanação de 3 metros
Duração sustentada por até 1 minuto

Você repele toda a magia da área alvo, impedindo magias e outros efeitos mágicos de funcionarem. Magias não podem penetrar a área, itens mágicos param de funcionar dentro dela e ninguém dentro da área pode conjurar magias ou usar habilidades mágicas. Da mesma forma, magias – como *dissipar magia* – não podem afetar o campo em si a menos que sejam de um nível superior. Efeitos mágicos se recompõem assim que passam para fora do campo. Por exemplo, um raio disparado de um lado do campo poderia mirar uma criatura no outro lado (desde que o conjurador e o alvo estejam ambos fora do campo). Uma criatura convocada sai da existência, mas reaparece se o campo se mover ou acabar. Itens mágicos investidos param de funcionar, mas permanecem investidos e voltam a funcionar quando saem do campo; a melhoria de atributo de um item de apogeu não é suprimido dentro do campo. Magias de nível superior ao *campo de antimagia* superam seus efeitos, e podem até mesmo ser conjuradas por uma criatura dentro do campo.

O campo irrompe somente magia, portanto, uma *espada longa +3* ainda funciona como uma espada longa. Criaturas criadas magicamente (como golens) funcionam normalmente dentro de um *campo antimagia*.

CAMPO DE VIDA — MAGIA 6

CURA | NECROMANCIA | POSITIVO

Tradições divina, primal
Execução [duas ações] somático, verbal
Distância 9 metros; **Área** explosão de 6 metros
Duração sustentada por até 1 minuto

Um campo de energia positiva preenche a área, exalando vivacidade e rejuvenescendo aqueles que estiverem nela. Cada criatura viva que iniciar o turno dela na área recupera 1d8 Pontos de Vida e qualquer criatura morta-viva que iniciar o turno dela na área sofre 1d8 de dano positivo.

Elevada (8º) A cura e o dano aumentam para 1d10.
Elevada (9º) A cura e o dano aumentam para 1d12.

CANÇÃO ESPIRITUAL — MAGIA 8

FORÇA | NECROMANCIA

Tradições ocultista
Execução [duas ações] somático, verbal
Área cone de 18 metros
Salvamento Fortitude básico

Sua canção mística envia ondas pulsantes de energia etérea para atacar espíritos de criaturas na área, causando 18d6 de dano de força. Como *canção espiritual* afeta os espíritos das criaturas, ela pode causar dano a um alvo projetando sua consciência (como através de *projetar imagem*) ou possuindo outra criatura mesmo que o corpo do alvo esteja em outro lugar. Criaturas possuídas não são feridas pela canção. A canção não fere criaturas que não tenham espírito, como constructos. As ondas vibrantes da canção espiritual penetram, embora não atravessem, barreiras sólidas, causando dano a criaturas incorpóreas escondendo-se em objetos sólidos na área, mas não as ultrapassando para causar dano a criaturas em outros cômodos.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d6.

CANÇÃO INCOMENSURÁVEL — MAGIA 9

AUDITIVO | EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | INCAPACITAÇÃO | MEDO | MENTAL

Tradições ocultista
Execução [duas ações] somático, verbal
Distância 36 metros; **Alvos** até 5 criaturas
Salvamento Vontade; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Notas efêmeras de uma canção estranha e sobrenatural preenchem o ar, sobrepujando a mente. Cada alvo deve tentar um salvamento de Vontade quando você conjurar a magia e novamente a cada vez em que você Sustentar a Magia. Uma criatura precisa tentar somente um salvamento contra a canção a cada rodada e você deve manter os mesmos alvos quanto Sustentar a Magia.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado, não pode ser afetado em rodadas subsequentes e fica temporariamente imune por 1 minuto.
Sucesso O alvo não é afetado nesta rodada, mas pode ser afetado em rodadas subsequentes.
Falha Role 1d4 na tabela abaixo.
Falha Crítica Role 1d4+1 na tabela abaixo.

Resultado	Efeito
1	O alvo fica assustado 2.
2	O alvo fica confuso por 1 rodada.
3	O alvo fica estupefato 4 por 1 rodada.
4	O alvo fica cego por 1 rodada.
5	O alvo fica atordoado por 1 rodada e estupefato 1 por uma duração ilimitada.

CARGA DE FORMIGA MAGIA 1

TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Duração 8 horas

Você reforça o sistema musculoesquelético do alvo para suportar mais peso. O alvo pode carregar 3 Volumes a mais do que o normal antes de ficar sobrecarregado e até um máximo de 6 Volumes a mais.

CARGA TELECINÉTICA MAGIA 5

EVOCAÇÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Alvos** 1 objeto de até 80 Volumes com nenhuma dimensão maior do que 6 metros
Duração sustentada por até 1 minuto

Você move o alvo até 6 metros, potencialmente o suspendendo no ar. Quando Sustentar a Magia, você pode fazê-lo novamente ou escolher um alvo elegível diferente para mover.

CARNE EM PEDRA MAGIA 6

TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Alvos** 1 criatura feita de carne
Salvamento Fortitude; **Duração** varia

Você tenta transformar a carne do alvo em pedra. O alvo deve tentar um salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo fica lento 1 por 1 rodada.
Falha O alvo fica lento 1 e deve tentar um salvamento de Fortitude ao final de cada um dos turnos dele; este salvamento contínuo possui o traço incapacitação. Em um salvamento falho, a condição lento aumenta em 1 (ou 2 em uma falha crítica). Um salvamento bem-sucedido reduz a condição lento em 1. Quando uma criatura for incapaz de agir devido à condição lento de *carne em pedra*, ela é petrificada permanentemente. A magia encerra se a criatura for petrificada ou se a condição lento for removida.
Falha Crítica Como falha, mas o alvo fica inicialmente lento 2.

CASCATA SAGRADA MAGIA 4

ÁGUA | BEM | EVOCAÇÃO | POSITIVO

Tradições divina
Execução ◆◆ somático, verbal; **Custo** um frasco de *água benta* (página 581)
Distância 150 metros; **Área** explosão de 6 metros
Salvamento Reflexos Básico

Você invoca energia sagrada para amplificar um frasco de água benta, lançando-o a uma distância incrível. Ele irrompe em uma enorme explosão que causa 3d6 de dano contundente a criaturas na área por uma cascata de água. A água causa 6d6 de dano positivo adicional a mortos-vivos e 6d6 de dano bondoso adicional a ínferos.

Elevada (+1) O dano contundente aumenta em 1d6 e os danos positivo e bondoso adicionais aumentam em 2d6 cada um.

CATACLISMO MAGIA 10

ÁCIDO | ÁGUA | AR | ELETRICIDADE | EVOCAÇÃO | FOGO | FRIO | TERRA

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 300 metros; **Área** explosão de 18 metros
Salvamento Reflexos básico

Você pode recorrer ao poder inimaginável de cataclismos apocalípticos, rasgando um pequeno pedaço de cada cataclismo e combinando-os em um ataque terrivelmente poderoso. Os efeitos a seguir caem sobre todas as criaturas na área. Trate as resistências de criaturas na área como se fossem 10 menor para o propósito de determinar o dano do cataclismo. Cada criatura tenta um salvamento básico de Reflexos que se aplica a todos os seis tipos de dano.

- Chuva ácida que dissolve a carne causa 3d10 de dano de ácido.
- Um terremoto estrondoso abala e contunde criaturas no chão, causando 3d10 de dano contundente.
- Uma rajada de vento congelante causa 3d10 de dano de frio.
- Relâmpagos incríveis cobrem a área, causando 3d10 de dano de eletricidade.
- Ventos fortes atravessam os céus, causando 3d10 de dano contundente a criaturas que estejam voando na área.
- Um tsunami instantâneo varre as criaturas na área, causando 3d10 de dano contundente com o traço água (dobrado para criaturas nadando na área).
- Um fogo descontrolado massivo queima como um inferno súbito, causando 3d10 de dano de fogo.

CATIVAR MAGIA 1

EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | ENCANTAMENTO | INCAPACITAÇÃO | MENTAL

Tradições arcana, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** 1 hora

Para o alvo, suas palavras são doces e sua aparência parece banhada em um nevoeiro devaneador. Ele deve tentar um salvamento de Vontade com +4 de bônus de circunstância se você ou seus aliados tiverem recentemente o ameaçado ou usado ações hostis contra ele.

Você pode Dispensar a magia. Se usar ações hostis contra o alvo, a magia é encerrada. Quando a magia acabar, o alvo não necessariamente percebe que foi cativado a menos que sua amizade com você ou as ações que você tenha o convencido a tomar contrariem as expectativas dele, significando que você pode potencialmente convencer o alvo a continuar sendo seu amigo através de meios mundanos.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado e fica ciente de que você tentou cativá-lo.
Sucesso O alvo não é afetado, mas pensa que sua magia foi alguma outra coisa inofensiva em vez de *cativar*, exceto se ele identificar a magia (normalmente com Identificar Magia).
Falha A atitude do alvo se torna amistosa em relação a você. Se ele já fosse amistoso, ele fica prestativo. Ele não pode usar ações hostis contra você.
Falha Crítica A atitude do alvo se torna prestativa em relação a você e ele não pode usar ações hostis contra você.

Elevada (4º) A duração permanece até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias.

Elevada (8º) A duração permanece até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias e você pode afetar até 10 criaturas.

CEGUEIRA — MAGIA 3

INCAPACITAÇÃO | NECROMANCIA

Tradições arcana, divina, ocultista, primal

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Fortitude

Você cega o alvo. O efeito é determinado pelo salvamento de Fortitude do alvo. O alvo fica temporariamente imune por 1 minuto.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo fica cego até o início do próximo turno dele.

Falha O alvo fica cego por 1 minuto.

Falha Crítica O alvo fica permanentemente cego.

CENA ILUSÓRIA — MAGIA 5

AUDITIVO | ILUSÃO | VISUAL

Tradições arcana, ocultista

Execução 10 minutos (somático, verbal)

Distância 150 metros; **Área** explosão de 9 metros

Duração 1 hora

Você forma uma cena imaginária que inclui até 10 criaturas ou objetos distintos de vários tamanhos, todos os quais devem estar dentro da área da magia. Estes elementos geram sons e cheiros apropriados e parecem normais ao toque. Elementos de uma cena ilusória são incapazes de fala. Ao contrário da magia *criatura ilusória*, criaturas em sua cena não possuem habilidades e estatísticas de combate. Sua cena não inclui mudanças no ambiente ao redor dela, embora você possa colocar sua cena dentro do ambiente ilusório da magia *terreno alucinatório*.

Quando criar uma cena, você pode escolher tê-la estática ou seguindo uma programação. Embora a cena estática seja estacionária, ela inclui movimento natural básico. Por exemplo, vento soprando um pedaço ilusório de papel o arrastaria. Um programa pode ter até 1 minuto de duração e se repete quando é finalizado. Por exemplo, você poderia criar uma cena de dois orcs lutando um contra o outro, e a luta aconteceria da mesma forma a cada repetição. Se você criar uma iteração, os dois guerreiros acabam no mesmo lugar do início da cena e ao final dela, mas você pode definir a programação bem o suficiente de forma que seja difícil dizer quando a iteração começa e quando termina. Qualquer um observando a cena por mais de alguns minutos sempre percebe a iteração dela. Você é incapaz de alterar a programação após criar a ilusão.

Qualquer criatura que tocar qualquer parte da imagem ou que usar a ação Buscar para examiná-la pode tentar desacreditar sua ilusão. Se ela interagir somente com parte da ilusão, ela desacredita somente essa parte. Ela desacredita a cena inteira somente em um sucesso crítico.

Elevada (6º) Criaturas ou objetos em sua cena são capazes de falar. Você deve definir as falas específicas para cada ator quando criar sua programação. A magia disfarça sua voz para cada ator.

Elevada (8º) Como a versão de 8º nível, mas a duração é ilimitada.

CHAMA CONTÍNUA — MAGIA 2

EVOCAÇÃO | LUZ

Tradições arcana, divina, ocultista, primal

Execução ◆◆◆ material, somático, verbal; **Custo** 6 po de pó de rubi

Distância toque; **Alvos** 1 objeto

Duração ilimitada

Uma chama mágica emana do objeto, tão brilhante quanto uma tocha. Ela não precisa de oxigênio, não reage à água nem gera calor.

Elevada (+1) O custo aumenta da seguinte maneira: 16 po para 3º nível; 30 po para 4º nível; 60 po para 5º nível; 120 po para 6º nível; 270 po para 7º nível; 540 po para 8º nível; 1.350 po para 9º nível; e 3.350 po para 10º nível.

CHUVA DE FOGO — MAGIA 5

EVOCAÇÃO | FOGO

Tradições divina

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 36 metros; **Área** cilindro de 3 metros de raio e 12 metros de altura

Salvamento Reflexos básico

Você pode invocar uma chuva de fogo divino que cai, causando 8d6 de dano de fogo. Como a chama é infundida com energia divina, criaturas na área aplicam somente metade de suas resistências a fogo usuais. Criaturas na área que sejam imunes a fogo, em vez de receberem o benefício usual de imunidade, tratam os resultados de suas jogadas de salvamento como um grau de sucesso melhor.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d6.

CHUVA DE METEOROS — MAGIA 9

EVOCAÇÃO | FOGO

Tradições arcana, primal

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 150 metros; **Área** 4 explosões de 12 metros

Salvamento Reflexos básico

Você invoca quatro meteoros que explodem em uma rajada abrasadora. Cada meteoro causa 6d10 de dano contundente a quaisquer criaturas na explosão de 3 metros no centro de sua área de efeito antes de explodir e causar 14d6 de dano de fogo a quaisquer criaturas em sua explosão de 12 metros. As explosões centrais de 3 metros dos meteoros não se sobrepõem, e uma criatura sofre a mesma quantidade de dano não importa em quantas explosões sobrepostas umas às outras ela esteja. A jogada de salvamento se aplica ao dano contundente e ao dano de fogo.

Elevada (+1) O dano contundente aumenta em 1d10 e o dano de fogo aumenta em 2d6.

CÍRCULO DE PROTEÇÃO — MAGIA 3

INCOMUM | ABJURAÇÃO

Tradições divina, ocultista

Execução ◆◆◆ material, somático, verbal

Distância toque; **Área** emanação de 3 metros centrada na criatura tocada

Duração 1 minuto

Você protege uma criatura e aqueles próximos contra uma tendência específica. Escolha bem, caos, mal ou ordem; esta magia adquire o traço oposto. Criaturas na área recebem +1 de

bônus de estado na CA contra ataques feitos por criaturas da tendência escolhida e em salvamentos contra efeitos dessas criaturas. Este bônus aumenta para +3 contra efeitos dessas criaturas que controlam diretamente o alvo e contra ataques feitos por criaturas convocadas da tendência escolhida. Criaturas convocadas da tendência escolhida não podem voluntariamente entrar na área sem obter sucesso em um salvamento de Vontade; tentativas repetidas usam o resultado do primeiro salvamento.

Elevada (4º) A duração aumenta para 1 hora.

CLAURIAUDIÊNCIA — MAGIA 3

ADIVINHAÇÃO | VIDÊNCIA

Tradições arcana, ocultista
Execução 1 minuto (material, somático, verbal)
Distância 150 metros
Duração 10 minutos

Você cria uma orelha flutuante invisível em um local na distância (mesmo se estiver fora de sua linha de visão ou linha de efeito). Ela não pode se mover, mas você pode ouvir através dessa orelha como se estivesse usando seus sentidos auditivos normais.

CLAURIVIDÊNCIA — MAGIA 4

ADIVINHAÇÃO | VIDÊNCIA

Tradições arcana, ocultista
Execução 1 minuto (material, somático, verbal)
Distância 150 metros
Duração 10 minutos

Você cria um olho flutuante invisível em um local na distância (mesmo se estiver fora de sua linha de visão ou linha de efeito). Ele não pode se mover, mas você pode ver através desse olho como se estivesse usando seus sentidos visuais normais.

COMANDO — MAGIA 1

AUDITIVO | ENCANTAMENTO | LINGUÍSTICO | MENTAL

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** até o final do próximo turno do alvo

Você emite um comando que é difícil de ignorar. Você pode comandar o alvo a se aproximar de você, correr (como se tivesse a condição fugindo), soltar o que estiver segurando, prostrar-se ou levantar-se. Ele não pode Adiar ou usar quaisquer reações até ter obedecido ao seu comando. Os efeitos dependem do salvamento de Vontade do alvo.

Sucesso A criatura não é afetada.
Falha Para a primeira ação no turno dela, a criatura deve usar uma ação única para obedecer ao seu comando.
Falha Crítica O alvo deve usar todas as ações no turno dele para obedecer ao seu comando.

Elevada (5º) Você pode afetar até 10 criaturas.

COMPELIR MORTO-VIVO — MAGIA 3

NECROMANCIA

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 morto-vivo acéfalo de nível no máximo igual ao nível de magia de *compelir morto-vivo*
Duração 1 dia

Com uma palavra de poder necromântico, você toma controle do alvo. Ele recebe o traço lacaio. Se você ou um aliado usar quaisquer ações hostis contra o alvo, a magia é encerrada.

COMPREENDER IDIOMA — MAGIA 2

NECROMANCIA

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Duração 1 hora

O alvo pode compreender o significado de um único idioma que estiver ouvindo ou lendo quando você conjurar a magia. Isto não permite que ele compreenda códigos, linguagens expressas em metáforas e coisas similares (sujeito ao critério do MJ). Se o alvo puder ouvir vários idiomas e souber disso, ele pode escolher qual idioma compreender; caso contrário, escolha um dos idiomas aleatoriamente.

Elevada (3º) O alvo também pode falar o idioma.
Elevada (4º) Você pode afetar até 10 criaturas e os alvos também podem falar o idioma.

CONDIÇÃO — MAGIA 2

ADIVINHAÇÃO | DETECÇÃO

Tradições divina, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura viva voluntária
Duração 1 dia

Enquanto você e o alvo estiverem no mesmo plano de existência e ambos estiverem vivos, você permanece ciente do estado atual dele. Você sabe a direção e distância do alvo em relação a você, assim como quaisquer condições que o estiverem afetando.

Elevada (4º) A distância da magia aumenta para 9 metros e você pode afetar até 10 criaturas.

CONE DE FRIO — MAGIA 5

EVOCAÇÃO | FRIO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Área cone de 18 metros
Salvamento Reflexos básico

Um frio gélido sai de suas mãos. Você causa 12d6 de dano de frio às criaturas na área.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d6.

CONFUSÃO — MAGIA 4

EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | MENTAL

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** 1 minuto

Você confunde seu alvo com impulsos estranhos, fazendo-o agir aleatoriamente. Os efeitos são determinados pelo salvamento de Vontade do alvo. Você pode Dispensar a magia.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo balbucia incoerentemente e fica atordoado 1.
Falha O alvo fica confuso por 1 minuto. Ele pode tentar um novo salvamento ao final de cada um dos turnos dele para encerrar a confusão.
Falha Crítica O alvo fica confuso por 1 minuto sem salvamento para encerrar o efeito previamente.

Elevada (8º) Você pode afetar até 10 criaturas.

CONSELHO ONÍRICO — MAGIA 8

ILUSÃO | MENTAL | SONO

Tradições arcana, ocultista
Execução 10 minutos (somático, verbal)
Distância planetária; **Alvos** até 12 criaturas que você conhece por nome e já encontrou pessoalmente
Duração 1 hora

Quando você Conjurar esta Magia, quaisquer alvos — incluindo você — podem escolher dormir imediatamente. A magia se encerra para quaisquer criaturas que não escolherem dormir. Os adormecidos se unem em um sonho compartilhado, onde podem se comunicar uns com os outros como se estivessem na mesma sala. Alvos individuais deixam este sonho compartilhado ao acordarem e, se todos os alvos acordarem, a magia acaba.

CONTINGÊNCIA — MAGIA 7

ABJURAÇÃO

Tradições arcana
Execução 10 minutos (material, somático, verbal)
Duração 24 horas

Você prepara uma magia que será acionada posteriormente. Enquanto conjurar *contingência*, você também conjura outra magia de 4º nível ou inferior com tempo de execução de no máximo 3 ações. Esta magia que a acompanha deve ser uma capaz de lhe afetar. Você deve fazer quaisquer decisões para a magia quando conjurar *contingência*, tal como escolher um tipo de dano para *resistir a energia*. Durante a conjuração, escolha um acionamento sob o qual a magia será conjurada, utilizando as mesmas restrições para o acionamento de uma ação de Preparar. Após *contingência* ser conjurada, você pode fazer a magia que a acompanha surtir efeito como uma reação com esse acionamento. Ela afeta somente você, mesmo que normalmente fosse afetar mais criaturas. Se você definir condições complicadas, conforme determinado pelo MJ, o acionamento pode falhar. Se você conjurar *contingência* novamente, a nova conjuração substitui a antiga.

Elevada (8º) Você pode escolher uma magia de 5º nível ou inferior.
Elevada (9º) Você pode escolher uma magia de 6º nível ou inferior.
Elevada (10º) Você pode escolher uma magia de 7º nível ou inferior.

CONTO DAS ROCHAS — MAGIA 6

INCOMUM | EVOCAÇÃO | TERRA

Tradições divina, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 10 minutos

Você pode fazer perguntas e receber respostas de pedra natural ou trabalhada. Embora a pedra não seja inteligente, você fala com os espíritos naturais na pedra, que possuem uma personalidade ilustrada pelo tipo da pedra, assim como pelo tipo da estrutura da qual a pedra faz parte no caso de pedra trabalhada. A perspectiva, percepção e conhecimento de uma pedra a fornecem uma visão de mundo diferente o suficiente de um humano, já que ela não

considera os mesmos detalhes como importantes. Pedras podem responder a maioria das perguntas sobre criaturas que as tocaram no passado e sobre o que está ocultado atrás ou sob elas.

CONTROLAR ÁGUA — MAGIA 5

ÁGUA | EVOCAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 150 metros; **Área** 15 metros de comprimento por 15 metros de largura

Ao impor sua vontade sobre a água, você pode erguer ou baixar o nível da água na área escolhida em 3 metros. Criaturas de água na área são sujeitas aos efeitos de *lentidão*.

CONVICÇÃO FERVOROSA — MAGIA 6

ENCANTAMENTO

Tradições divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** até 10 criaturas
Duração 10 minutos

Você supera as mentes racionais de seus alvos, instilando-os com convicção e fervor inabaláveis. Cada alvo recebe 10 Pontos de Vida temporários e +2 de bônus de estado em salvamentos de Vontade contra efeitos mentais, já que suas fés superam os sinais de seus próprios corpos e mentes. Se você disser a um alvo para fazer algo, ele deve consentir com seu pedido, embora, se normalmente fosse achar a tarefa repugnante, ele pode tentar um salvamento de Vontade ao final do turno dele a cada rodada devido à dissonância cognitiva. Em um sucesso, ele encerra os efeitos da magia inteiramente em si.

Elevada (9º) Os Pontos de Vida temporários aumentam para 18 e o bônus de estado em salvamentos de Vontade aumenta para +3.

CONVOCAR ANIMAL — MAGIA 1

CONJURAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 9 metros
Duração sustentada por até 1 minuto

Você conjura um animal para lutar por você. Você convoca uma criatura comum que possua o traço animal cujo nível seja –1. Elevar a magia aumenta o nível máximo da criatura que você pode convocar.

Elevada (2º) Nível 1.
Elevada (3º) Nível 2.
Elevada (4º) Nível 3.
Elevada (5º) Nível 5.
Elevada (6º) Nível 7.
Elevada (7º) Nível 9.
Elevada (8º) Nível 11.
Elevada (9º) Nível 13.
Elevada (10º) Nível 15.

CONVOCAR CELESTIAL — MAGIA 5

CONJURAÇÃO

Tradições divina
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 9 metros
Duração sustentada por até 1 minuto

Você conjura um celestial para lutar a seu favor. Isto funciona como *convocar animal*, exceto que você pode convocar uma criatura que possua o traço celestial e cujo nível seja 5 ou inferior. Você não pode convocar uma criatura a menos que a tendência dela seja uma das tendências preferidas de sua divindade (ou, se não possuir uma divindade, a tendência dela deve estar a um passo da sua própria tendência). A critério do MJ, algumas divindades podem restringir tipos específicos de celestiais, mesmo que as tendências deles sejam condizentes.

Elevada Como *convocar animal*.

CONVOCAR CONSTRUCTO — MAGIA 1

CONJURAÇÃO

Tradições arcana
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 9 metros
Duração sustentada por até 1 minuto

Você conjura um constructo para lutar por você. Isto funciona como *convocar animal*, exceto que você pode convocar uma criatura que possua o traço constructo e cujo nível seja –1.

Elevada Como *convocar animal*.

CONVOCAR DRAGÃO — MAGIA 5

CONJURAÇÃO

Tradições arcana
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 9 metros
Duração sustentada por até 1 minuto

Você conjura um dragão para lutar por você. Isto funciona como *convocar animal*, exceto que você pode convocar uma criatura que possua o traço dragão e cujo nível seja 5 ou inferior.

Elevada Como *convocar animal*.

CONVOCAR ELEMENTAL — MAGIA 2

CONJURAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 9 metros
Duração sustentada por até 1 minuto

Você conjura um elemental para lutar por você. Isto funciona como *convocar animal*, exceto que você pode convocar uma criatura que possua o traço elemental e cujo nível seja 1 ou inferior.

Elevada Como *convocar animal*.

CONVOCAR ENTIDADE — MAGIA 5

CONJURAÇÃO

Tradições ocultista
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 9 metros
Duração sustentada por até 1 minuto

Você conjura uma aberração para lutar por você. Isto funciona como *convocar animal*, exceto que você pode convocar uma criatura que possua o traço aberração e cujo nível seja 5 ou inferior.

Elevada Como *convocar animal*.

CONVOCAR FADA — MAGIA 1

CONJURAÇÃO

Tradições ocultista, primal
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal

Distância 9 metros
Duração sustentada por até 1 minuto

Você conjura uma fada para lutar por você. Isto funciona como *convocar animal*, exceto que você pode convocar uma criatura que possua o traço fada e cujo nível seja –1.

Elevada Como *convocar animal*.

CONVOCAR GIGANTE — MAGIA 5

CONJURAÇÃO

Tradições primal
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 9 metros
Duração sustentada por até 1 minuto

Você conjura um gigante para lutar por você. Isto funciona como *convocar animal*, exceto que você pode convocar uma criatura que possua o traço gigante e cujo nível seja 5 ou inferior.

Elevada Como *convocar animal*.

CONVOCAR ÍNFERO — MAGIA 5

CONJURAÇÃO

Tradições divina
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 9 metros
Duração sustentada por até 1 minuto

Você conjura um ínfero para lutar a seu favor. Isto funciona como *convocar animal*, exceto que você pode convocar uma criatura que possua o traço ínfero e cujo nível seja 5 ou inferior. Você não pode convocar uma criatura a menos que a tendência dela seja uma das tendências preferidas de sua divindade (ou, se não possuir uma divindade, a tendência dela deve estar a um passo da sua própria tendência). A critério do MJ, algumas divindades podem restringir tipos específicos de ínferos, mesmo que as tendências deles sejam condizentes.

Elevada Como *convocar animal*.

CONVOCAR PLANTA OU FUNGO — MAGIA 1

CONJURAÇÃO

Tradições primal
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 9 metros
Duração sustentada por até 1 minuto

Você conjura uma planta ou fungo para lutar por você. Isto funciona como *convocar animal*, exceto que você pode convocar uma criatura que possua o traço planta ou fungo e cujo nível seja –1.

Elevada Como *convocar animal*.

CORPO ARDENTE — MAGIA 7

FOGO | POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 minuto

Você se torna chama viva, adquirindo imunidade a fogo, resistência 10 a dano de precisão e fraqueza 5 a frio e água. Qualquer criatura que o tocar ou sofrer dano de um ataque desarmado ou com uma arma corpo a corpo que não seja de alcance desferido por você sofre 3d6 de dano de fogo.

Seus ataques desarmados causam 1d4 de dano de fogo adicional e suas magias de fogo causam um dado de dano de fogo adicional (da mesma categoria de dado que a magia usar). Você pode conjurar *produzir chama* como uma magia inata; a conjuração é reduzida de 2 para 1 ação.

Em forma de fogo, você possui uma Velocidade de voo de 12 metros e não precisa respirar.

Elevada (9º) Criaturas que o tocarem sofrem 4d6 de dano de fogo em vez de 3d6, seus ataques desarmados causam 2d4 de dano de fogo adicional e você possui uma Velocidade de voo de 18 metros.

CORRENTE DE RELÂMPAGOS — MAGIA 6

ELETRICIDADE | EVOCAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 150 metros; **Alvos** 1 criatura mais qualquer quantidade de criaturas adicionais
Salvamento Reflexos básico

Você descarrega um relâmpago poderoso no alvo, causando 8d12 de dano de eletricidade. O alvo deve tentar um salvamento básico de Reflexos. A eletricidade arqueia para outra criatura a até 9 metros do primeiro alvo, salta para outra criatura a até 9 metros desse alvo e assim por diante. Você pode encerrar a corrente em qualquer ponto. Você não pode mirar a mesma criatura mais de uma vez e deve ter linha de efeito para todos os alvos. Role o dano somente uma vez e aplique-o a cada alvo (dividindo pela metade ou dobrando conforme apropriado para o resultado da jogada de salvamento de cada um deles). A corrente acaba se qualquer um dos alvos obtiver sucesso crítico em seu salvamento.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d12.

CRESCER — MAGIA 2

POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura voluntária
Duração 5 minutos

Reforçado por poder mágico, o alvo cresce para o tamanho Grande. Os equipamentos dele crescem com ele, mas retornam ao tamanho natural se removidos. A criatura fica desajeitada 1. O alcance dela aumenta em 1,5 metros (ou em 3 metros se ela fosse Minúscula) e ele recebe +2 de bônus de estado em dano corpo a corpo. Esta magia não surte efeito em uma criatura Grande ou maior.

Elevada (4º) A criatura cresce para o tamanho Enorme. O bônus de estado em dano corpo a corpo aumenta para +4 e o alcance da criatura aumenta em 3 metros (ou 4,5 metros se ela fosse Minúscula). A magia não surte efeito em uma criatura Enorme ou maior.

Elevada (6º) Como nível 4, mas você pode afetar até 10 criaturas.

CRIAÇÃO — MAGIA 4

CONJURAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução 1 minuto (material, somático, verbal)
Distância 0 metros
Duração 1 hora

Você conjura um objeto temporário de energia transcendental. Ela deve ser de matéria vegetal (como madeira ou papel) e ter 150 centímetros cúbicos ou menos de tamanho. Ele não

contém arte intrincada ou partes móveis complexas, nunca atende a um custo ou algo similar e não pode ser feito de materiais preciosos ou materiais de raridade incomum ou mais raros. Ele é obviamente conjurado temporariamente, portanto, não pode ser vendido ou passado para frente como um item genuíno.

Elevada (5º) O item é de metal e pode incluir minerais comuns, como feldspato ou quartzo.

CRIAR ÁGUA — MAGIA 1

ÁGUA | CONJURAÇÃO

Tradições arcana, divina, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 0 metros

Enquanto você junta suas mãos, água começa a jorrar delas. Você cria 8 litros de água. Se ninguém a beber, ela evapora após 1 dia.

CRIAR COMIDA — MAGIA 2

CONJURAÇÃO

Tradições arcana, divina, primal
Execução 1 hora (somático, verbal)
Distância 9 metros

Você cria comida o suficiente para alimentar seis criaturas Médias por um dia. Esta comida é destemperada e sem gosto, mas é nutritiva. Após 1 dia, se ninguém a tiver comido, ela apodrece e deixa de ser comestível. A maioria das criaturas Pequenas come um quarto do que comeria uma criatura Média (um dezesseis avos no caso da maioria das criaturas Minúsculas), e a maioria das criaturas Grandes come 10 vezes do que comeria uma criatura Média (100 vezes no caso da maioria das criaturas Enormes e assim por diante).

Elevada (4º) Você pode alimentar 12 criaturas Médias.

Elevada (6º) Você pode alimentar 50 criaturas Médias.

Elevada (8º) Você pode alimentar 200 criaturas Médias.

CRIAR PASSAGEM — MAGIA 5

INCOMUM | CONJURAÇÃO | TERRA

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Área** seção de parede de madeira, gesso ou pedra de 1,5 metros de largura, 3 metros de altura e 3 metros de profundidade
Duração 1 hora

Você cria um túnel visível através da parede na área escolhida, substituindo a área por espaço vazio. Se a parede for mais espessa do que 3 metros, o túnel acaba após 3 metros. Mesmo uma pequena camada de metal na parede impede esta magia de funcionar. Esta magia não reduz a integridade da estrutura. Quando a magia acaba, todo mundo dentro do túnel é expulso para a saída mais próxima.

Elevada (7º) O túnel pode ter até 6 metros de profundidade. As áreas da parede que contêm a entrada do túnel parecem completamente normais (exceto se vistas com *visão verdadeira* ou um efeito similar), apesar da existência do túnel. A entrada do túnel funciona como uma parede sólida, mas você pode especificar uma senha ou acionamento (veja página 305), permitindo criaturas entrarem livremente no túnel.

CRIATURA ILUSÓRIA — MAGIA 2

AUDITIVO | ILUSÃO | VISUAL

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 150 metros
Duração sustentada

Você cria uma imagem ilusória de uma criatura Grande ou maior. Ela gera os sons e cheiros apropriados, assim como parece crível ao tato. Se você e a imagem em algum momento ficarem mais distantes que 150 metros, a magia acaba.

A imagem não pode falar, mas você pode usar suas ações para falar através da criatura, com a magia disfarçando sua voz apropriadamente. Você pode precisar fazer um teste de Dissimulação ou Percepção para imitar a criatura, conforme determinado pelo MJ. Isto é especialmente provável se você estiver tentando imitar uma pessoa específica e engajar com alguém que a pessoa conhece.

Em combate, a ilusão pode usar 2 ações por turno, que ela usa quando você Sustenta a Magia. Ela usa sua rolagem de ataque de magia para rolagens de ataque e sua CD de magia para a CA dela. Os modificadores de jogada de salvamento dela são iguais à sua CD de magia – 10. Ela é substancial o suficiente para flanquear outras criaturas. Se a imagem for atingida por um ataque ou falhar em um salvamento, a magia é encerrada.

A ilusão pode causar dano ao fazer o alvo acreditar que os ataques dela são reais, mas não pode de alguma outra forma afetar o mundo físico. Se a criatura ilusória atingir um Golpe, o alvo sofre dano mental igual a 1d4 mais o modificador de seu atributo de conjuração. Este é um efeito mental. Os Golpes da ilusão são não-letais. Se o dano não corresponder à imagem do monstro — por exemplo, se um dragão ilusório Grande causar somente 5 de dano — o MJ pode permitir o alvo fazer um teste de Percepção para desacreditar a magia como uma ação livre. Quaisquer resistências e fraquezas relevantes se aplicam se o alvo pensar que elas o fazem, conforme julgado pelo MJ. Por exemplo, se a ilusão empunhar um martelo de guerra e atacar uma criatura resistente a dano contundente, a criatura sofreria menos dano mental. Entretanto, dano ilusório não desativa regeneração ou aciona outros efeitos que requeiram certo tipo de dano. O MJ deve acompanhar o dano ilusório causado pela ilusão.

Qualquer criatura que tocar a imagem ou usar a ação Buscar para examiná-la pode tentar desacreditar sua ilusão. Quando uma criatura desacreditar a ilusão, ela recupera metade do dano que tenha sofrido dela (se houver) e não sofre qualquer dano adicional da criatura.

Elevada (+1) O dano dos Golpes da imagem aumenta em 1d4, e o tamanho máximo de criatura que você pode criar aumenta em um (até o máximo de Imenso).

CRISE DE FÉ — MAGIA 3

ENCANTAMENTO | MENTAL

Tradições divina
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade

Você agride a fé do alvo, impondo dúvida e turbulência mental à criatura, causando 6d6 de dano mental a ela, ou 6d8 de dano mental se ela puder conjurar magias divinas. Os efeitos são determinados pelo salvamento de Vontade dela.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo sofre metade do dano.
Falha O alvo sofre o dano inteiro; se o alvo puder conjurar magias divinas, ele fica estupefato 1 por 1 rodada.
Falha Crítica O alvo sofre o dobro do dano, fica estupefato 1 por 1 rodada e não pode conjurar magias divinas por 1 rodada.

Para muitas divindades, conjurar esta magia em um seguidor de sua própria divindade sem motivo significativo é um anátema.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d6 (ou em 2d8 se o alvo for um conjurador divino).

CRUZADA — MAGIA 9

INCOMUM | ENCANTAMENTO | LINGUÍSTICO | MENTAL

Tradições divina
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 18 metros; **Alvos** até 4 criaturas
Duração 10 minutos

Você emite um mandato divino aos alvos. Você pronuncia uma causa. Ela pode ser obter um item, reivindicar uma terra, matar uma criatura, guerrear com um grupo ou ser inteiramente pacífica. Sua causa não pode forçar alvos a ferirem uns aos outros ou a si mesmos. Os alvos se tornam completamente dedicados à causa, dependendo do nível deles. Eles podem escolher suas próprias ações, mas favorecem ações diretas à inação ou ação indireta.

- **13º Nível ou Inferior** O alvo é tão dedicado à causa que a persegue até a morte (a menos que você diga o contrário)
- **14º Nível** O alvo é dedicado à causa, mas a magia encerra para o alvo se ele for reduzido à metade ou menos de seus Pontos de Vida máximos.
- **15º Nível** Como 14º nível, mas o alvo pode tentar um salvamento de Vontade ao final de cada um dos turnos dele para encerrar a magia para si.

A magia é encerrada para todas as criaturas se você ou um de seus aliados usar uma ação hostil contra um alvo, ou quando a causa for completada. O MJ pode determinar que esta magia possui traços de tendência relacionados à causa.

Elevada (10º) O nível para cada categoria aumenta em 2.

CURAR — MAGIA 1

CURA | NECROMANCIA | POSITIVO

Tradições divina, primal
Execução ◆ a ◆◆◆
Distância varia; **Alvos** 1 criatura viva voluntária ou uma criatura morta-viva

Você canaliza energia positiva para curar os vivos ou ferir os mortos-vivos. Se o alvo for uma criatura viva voluntária, você restaura 1d8 Pontos de Vida dele. Se o alvo for uma criatura morta-viva, você causa essa quantidade de Pontos de Vida a ele, que tenta um salvamento básico de Fortitude. A quantidade de ações que você gastar quando Conjurar esta Magia determina seus alvos, distância, área e outros parâmetros.

◆ **(somático)** A magia possui uma distância de toque.

◆◆ **(somático, verbal)** A magia possui uma distância de 9 metros. Se você estiver curando uma criatura viva, aumente os Pontos de Vida restaurados em 8.

◆◆◆ **(material, somático, verbal)** Você dispersa energia positiva em uma emanação de 9 metros. Isto afeta todas as criaturas vivas e mortas-vivas na área.

Elevada (+1) A quantidade de cura ou dano aumenta em 1d8, e a cura extra para a versão de duas ações aumenta em 8.

DANÇA INCONTROLÁVEL — MAGIA 8

ENCANTAMENTO | INCAPACITAÇÃO | MENTAL

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** varia

O alvo é tomado por um impulso obsessivo de dançar. Pela duração da magia, o alvo fica desprevenido e não pode usar reações. Enquanto afetada, a criatura não pode usar ações com o traço movimento exceto para dançar, usando a ação Andar para se mover até metade da Velocidade dele.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso A duração da magia é 3 rodadas e o alvo deve gastar pelo menos 1 ação dançando a cada turno.
Falha A duração da magia é 1 minuto e o alvo deve gastar pelo menos 2 ações dançando a cada turno.
Falha Crítica A duração da magia é 1 minuto e o alvo deve gastar todas as ações dele dançando a cada turno.

DECRETO DIVINO — MAGIA 7

EVOCAÇÃO

Tradições divina
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 12 metros; **Área** emanação de 12 metros
Salvamento Fortitude; **Duração** varia

Você profere uma litania potente de sua fé, um mandato que fere aqueles que se opõem aos seus ideais. Escolha uma tendência que sua divindade possua (bem, caos, mal ou ordem). Você não pode conjurar esta magia se não tiver uma divindade ou se sua divindade for neutra verdadeira. Esta magia recebe o traço da tendência escolhida. Você causa 7d10 de dano a criaturas na área; cada criatura deve tentar um salvamento de Fortitude. Criaturas de tendência condizente com a que você escolheu não são afetadas pela magia. Aqueles que não possuam a mesma tendência nem possuam uma tendência oposta tratam o resultado de suas jogadas de salvamento como um grau melhor e não sofrem efeitos além do dano.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.
Sucesso A criatura sofre metade do dano.
Falha A criatura sofre o dano inteiro e fica enfraquecida 2 por 1 minuto.
Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano e fica enfraquecida 2 por 1 minuto. No plano natal do conjurador, uma criatura que falhe criticamente é banida com o efeito de um salvamento falho contra *banimento*. Uma criatura de 10º nível ou inferior deve tentar um salvamento de Vontade. Em uma falha, ela fica paralisada por 1 minuto; em uma falha crítica, ela morre.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d10 e o nível de criaturas que devem tentar um segundo salvamento em uma falha crítica aumenta em 2.

DEDO DA MORTE — MAGIA 7

MORTE | NECROMANCIA

Tradições divina, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura viva
Salvamento Fortitude básica

Você aponta seu dedo em direção ao alvo e fala uma palavra de assassinato. Você causa 70 de dano negativo ao alvo. Se o dano de *dedo da morte* reduzir o alvo a 0 Pontos de Vida, o alvo morre instantaneamente.

Elevada (+1) O dano aumenta em 10 pontos.

DESAPARECIMENTO MAGIA 8

ILUSÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Duração 10 minutos

Você protege uma criatura contra os sentidos dos outros. O alvo fica indetectado, não somente para visão, mas para todos os sentidos, permitindo o alvo ser considerado invisível, não importa quais sentidos precisos e imprecisos um observador possa ter. Ainda é possível para uma criatura encontrar o alvo ao Buscar procurando por poeira mexida, ouvindo lacunas no espectro do som ou encontrando alguma outra forma de descobrir a presença de uma criatura que seria indetectável.

DESEJO MAGIA 10

ADIVINHAÇÃO

Tradições arcana
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal

Você profere um desejo, fazendo sua maior vontade virar verdade. Uma conjuração de *desejo* pode resultar em qualquer um dos efeitos a seguir:

- Duplicar qualquer magia arcana de 9º nível ou inferior.
- Duplicar qualquer magia não-arcana de 7º nível ou inferior.
- Produzir qualquer efeito cujo poder seja equivalente ao de qualquer magia arcana de 9º nível ou inferior ou de qualquer magia não-arcana de 7º nível ou inferior.
- Reverter determinados efeitos que mencionem a magia *desejo*.

A critério do MJ, você pode tentar produzir efeitos maiores, mas isto é perigoso e a magia pode ter um efeito somente parcial.

DESESPERO ESMAGADOR MAGIA 5

EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | MENTAL

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Área cone de 9 metros
Salvamento Vontade; **Duração** 1 ou mais rodadas

Você inflige desespero em criaturas na área. Os efeitos para cada criatura são determinados pelos salvamentos de Vontade deles.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso Por 1 rodada, a criatura não pode usar reações e deve tentar outro salvamento no início do turno dela; em uma falha, ela fica lenta 1 nesse turno e fica em prantos descontroladamente.

Falha Como sucesso, mas a duração é de 1 minuto para lento 1.

Falha Crítica Como falha, e a criatura fica automaticamente lenta 1 por 1 minuto.

Elevada (7º) A área aumenta para um cone de 18 metros.

DESINTEGRAR MAGIA 6

EVOCAÇÃO

Tradições arcana
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Alvos** 1 criatura ou objeto desapossado
Salvamento Fortitude

Você dispara um raio verde em um alvo. Faça um ataque de magia. Você causa 12d10 de dano e o alvo deve tentar um salvamento básico de Fortitude. Em um acerto crítico, trate o resultado do salvamento como um grau pior. Uma criatura reduzida a 0 PV é reduzida a poeira fina; os equipamentos dela permanecem intocados.

Um objeto que você acerte é destruído (sem salvamento), independentemente da Dureza dele, exceto se for um artefato ou item similarmente difícil de destruir. Uma única conjuração não pode destruir matéria equivalente a mais que um cubo de 3 metros de lado. Isto destrói automaticamente qualquer construção de força, como uma *muralha de força*.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d10.

DESLOCAMENTO ENTRE ÁRVORES MAGIA 5

INCOMUM | CONJURAÇÃO | PLANTA | TELEPORTAÇÃO

Tradições primal
Execução 1 minuto (material, somático, verbal)

Você dá um passo em uma árvore com um tronco grande o suficiente para você caber dentro dele e se teleporta instantaneamente para qualquer árvore da mesma espécie a até 7,5 quilômetros que também possua um tronco grande o suficiente. Após entrar na primeira árvore, você instantaneamente sabe as localizações aproximadas de outras árvores grandes o suficiente da mesma espécie na distância e pode sair da árvore original, se preferir. Você não pode carregar espaços extradimensionais com você; se tentar fazê-lo, a magia falha.

Elevada (6º) A árvore que você sai pode estar a até 75 quilômetros de distância.

Elevada (8º) A árvore que você sai pode estar a até 750 quilômetros de distância.

Elevada (9º) A árvore que você sai pode estar em qualquer lugar no mesmo planeta.

DESORIENTAR MAGIA 2

ILUSÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução 1 minuto (somático, verbal)
Distância 9 metros; **Alvos** 2 criaturas ou objetos
Duração até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias

Você remolda a aura mágica de uma criatura ou objeto para lembrar a de outra. Você designa um alvo como o alvo primário e o outro como o alvo secundário. Efeitos que fossem detectar auras no alvo primário em vez disso detectam os mesmos tipos de aura do alvo secundário. Uma criatura lendo a aura pode tentar desacreditar a ilusão. Você pode Dispensar a magia a até 1,5 quilômetros de distância.

DESPISTAR MAGIA 6

ILUSÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração sustentada por até 1 minuto

Você fica invisível e cria uma duplicata ilusória sua. Quando Sustentar a Magia, você pode mentalmente ditar o curso de ação para sua duplicata para seguir essa rodada. Sua duplicata age como se tivesse sua quantidade total de ações, embora ela

não possa realmente afetar nada no ambiente. Tanto a duplicata quanto sua invisibilidade persistem pela duração da magia. Realizar uma ação hostil não encerra a invisibilidade de *despistar*, assim como a magia *invisibilidade* de 4º nível. Uma criatura que determinar que a duplicata seja uma ilusão não necessariamente sabe que você está invisível, e uma que puder ver sua forma invisível não necessariamente sabe que sua duplicata é uma ilusão.

Se você Conjurar uma Magia, atacar ou de outra forma interagir com outra criatura, como parte dessa ação, você pode fazer um teste de Dissimulação contra as CDs de Percepção dos observadores para convencê-los que sua duplicata usou essa ação. Isto não engana qualquer pessoa que esteja ciente que sua duplicata é uma ilusão, nem funciona se o ataque obviamente não vier da duplicata. Por exemplo, se tiver disparado um raio, você pode fazê-lo parecer como se tivesse saído da duplicata desde que ela esteja posicionada apropriadamente, mas se você tiver atacado com uma espada e sua duplicata estiver do outro lado da sala oposta ao alvo, seu teste de Dissimulação falharia automaticamente.

DETECTAR MAGIA — TRUQUE MÁGICO 1

ADIVINHAÇÃO | DETECÇÃO | TRUQUE MÁGICO

Tradições arcana, divina, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Área emanação de 9 metros

Você emite um pulso que registra a presença de magia. Você não recebe informação além da presença ou ausência de magia. Você pode escolher ignorar magia à qual tenha ciência da presença, como de itens mágicos e magias contínuas suas e de seus aliados.

Você detecta ilusão mágica somente se o efeito dessa magia tiver nível inferior ao nível de magia de sua *detectar magia*. Entretanto, itens que possuem uma aura de ilusão e não são enganosos em aparência (como uma *poção de invisibilidade*) geralmente são detectados normalmente.

Elevada (3º) Você descobre a escola de magia para o efeito de maior nível dentro da área que a magia detecta. Se vários efeitos forem igualmente fortes, o MJ determina qual você descobre.

Elevada (4º) Como 3º nível, mas você também aponta a direção da magia de maior nível. Como em um sentido impreciso, você não descobre a localização exata, mas pode estreitar a fonte para um cubo a até 1,5 metros (ou o mais próximo se for maior do que isso).

DETECTAR TENDÊNCIA — MAGIA 1

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | DETECÇÃO

Tradições divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Área emanação de 9 metros

Seus olhos brilham enquanto você sente as tendências das auras. Escolha bem, caos, mal ou ordem. Você detecta auras dessa tendência. Você não recebe informações além da presença ou ausência dessa tendência. Você pode escolher não detectar criaturas ou efeitos dos quais tenha ciência de que possuem essa tendência.

Somente criaturas de 6º nível ou superior — exceto conjuradores divinos, mortos-vivos e seres da Esfera Externa — possuem auras de tendência.

Elevada (2º) Você descobre a localização e foca da aura.

AURA DE TENDÊNCIA

A força de uma aura de tendência depende do nível da criatura, item ou magia. As auras de mortos-vivos, clérigos e outros conjuradores divinos com uma divindade patrona e de criaturas da Esfera Externa são um passo mais forte do que o normal (tênue em vez de nenhuma, por exemplo).

Nível da Criatura ou Item	Nível da Magia ou Efeito	Força da Aura
0–5	–	Nenhuma
6–10	0–3	Tênue
11–15	4–7	Moderada
16–20	8–9	Poderosa
21+	10	Avassaladora

DETECTAR VENENO — MAGIA 1

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | DETECÇÃO

Tradições divina, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 objeto ou criatura

Você detecta se uma criatura é venenosa ou peçonhenta ou se um objeto é venenoso ou se está envenenado. Você não tem certeza se o alvo é venenoso de várias formas nem descobre o tipo ou tipos de veneno. Certas substâncias, como chumbo e álcool, são venenos e, portanto, mascaram outros venenos.

Elevada (2º) Você descobre a quantidade e tipos de veneno.

DETECTAR VIDÊNCIA — MAGIA 4

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | DETECÇÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Área emanação de 9 metros
Duração 1 hora

Ao tocar em vestígios de auras de adivinhação, você detecta a presença de efeitos de vidência na área. Se *detectar vidência* for de nível superior a um efeito de vidência, você obter um vislumbre da criatura vidente e descobre sua direção e distância aproximada.

Elevada (6º) A duração é até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias.

DISCERNIR MENTIRAS — MAGIA 4

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | MENTAL | REVELAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 10 minutos

Inverdades soam em seus ouvidos como notas discordantes. Você recebe +4 de bônus de estado em testes de Percepção quando alguém mente.

DISCO FLUTUANTE — MAGIA 1

CONJURAÇÃO | FORÇA

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 8 horas

Um disco de força mágica se materializa adjacente a você. Este disco mede 60 centímetros de diâmetro e segue 1,5 metros atrás de você, flutuando pouco acima do solo. Ele suporta até 5 Volumes de objetos (embora eles devam ser capazes de caber e se

equilibrar sobre a superfície do disco). Quaisquer objetos sobre o disco caem no chão quando a magia acaba.

A magia acaba se uma criatura tentar subir no disco, se ele for sobrecarregado, se alguém tentar erguer ou forçar o disco acima do chão ou se você se mover a mais de 9 metros de distância do disco.

DISFARCE ILUSÓRIO — MAGIA 1

ILUSÃO | VISUAL

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 hora

Você cria uma ilusão que faz você parecer outra criatura do mesmo formato de corpo e com altura (até 15 centímetros de diferença) e peso (até 25 quilos de diferença) mais ou menos similares aos seus. O disfarce normalmente é bom o suficiente para esconder sua identidade, mas não para personificar um indivíduo específico. A magia não muda sua voz, cheiro ou maneirismos. Você pode mudar a aparência de suas roupas e itens vestidos, como para fazer sua armadura parecer um vestido. Itens segurados não são afetados, e qualquer item vestido que você remover retorna à aparência real dele.

Conjurar *disfarce ilusório* é considerado como criar um disfarce para o uso de Dissimulação para Personificar; ela ignora qualquer penalidade de circunstância que você pode sofrer por disfarçar-se como uma criatura diferente, concedendo +4 de bônus de estado em testes de Dissimulação para impedir os outros de perceberem seu disfarce e você adiciona seu nível ao teste mesmo se for destreinado. Você pode Dispensar esta magia.

Elevada (2º) A magia também disfarça sua voz e cheiro, além de receber o traço auditivo.

Elevada (3º) Você pode parecer como qualquer criatura do mesmo tamanho, mesmo que seja um indivíduo específico. Você deve ter visto um indivíduo para assumir a aparência dele. A magia também disfarça sua voz e cheio, além de receber o traço auditivo.

DISJUNÇÃO — MAGIA 9

INCOMUM | ABJURAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Alvos** 1 item mágico

Energia crepitante disjunta o alvo. Você tenta neutralizá-lo (página 458). Se você obtiver sucesso, ele é desativado por 1 semana. Em um sucesso crítico, ele é destruído. Se o alvo for um artefato ou item similar, você falha automaticamente.

DISRUPÇÃO DE MORTO-VIVO — TRUQUE MÁGICO 1

NECROMANCIA | POSITIVO

Tradições divina, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 morto-vivo
Salvamento Fortitude

Você perfura o alvo com energia. Você causa 1d6 de dano mais o modificador de seu atributo de conjuração. O alvo deve tentar um salvamento básico de Fortitude. Se a criatura falhar criticamente no salvamento, ela também fica enfraquecida 1 por 1 rodada.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d6.

DISSIPAR MAGIA — MAGIA 2

ABJURAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Alvos** 1 efeito de magia ou item mágico desapossado

Você desfaz a magia por trás um efeito. Faça um teste de neutralização contra o alvo (página 458). Se obtiver sucesso contra um efeito de magia, você o neutraliza. Se obtiver sucesso contra um item mágico, o item se torna um item mundano do tipo dele por 10 minutos. Isso não altera as propriedades não-mágicas do item. Se o alvo for um artefato ou item similar, você falha automaticamente.

DISTORCER MENTE — MAGIA 7

EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | INCAPACITAÇÃO | MENTAL

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade

Você desordena as faculdades mentais e as entradas sensoriais de uma criatura. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade. Independentemente do resultado desse salvamento, o alvo fica temporariamente imune por 10 minutos. Os efeitos de *distorcer mentes* acontecem instantaneamente, portanto, *dissipar magia* e outros efeitos que neutralizam magias não podem neutralizá-los. Entretanto, *alterar realidade*, *desejo*, *fenômeno primal*, *milagre* ou *restauração* ainda podem neutralizar os efeitos.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo gasta a primeira ação do próximo turno dele com a condição confuso.
Falha O alvo fica confuso por 1 minuto.
Falha Crítica O alvo fica permanentemente confuso.

DOMINAR — MAGIA 6

INCOMUM | ENCANTAMENTO | INCAPACITAÇÃO | MENTAL

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias

Você assume o comando o alvo, forçando-o a obedecer às suas ordens. Se emitir uma ordem obviamente autodestrutiva, o alvo não age até você emitir uma nova ordem. O efeito depende do salvamento de Vontade dele.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo fica atordoado 1 enquanto luta contra seus comandos.
Falha O alvo segue suas ordens, mas pode tentar um salvamento de Vontade ao final de cada um dos turnos dele. Em um sucesso, a magia é encerrada.
Falha Crítica Como falha, mas o alvo recebe um novo salvamento somente se você emitir uma nova ordem que seja contra a natureza dele, como matar os aliados que ele tiver.

Elevada (10º) A duração é ilimitada.

DOR FANTASMA — MAGIA 1

ILUSÃO | MENTAL | NÃO-LETAL

Tradições ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** 1 minuto

Dor ilusória destrói o alvo, causando 2d4 de dano mental e 1d4 de dano persistente mental. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo sofre o dano inicial total, mas não sofre dano persistente, e a magia é encerrada imediatamente.
Falha O alvo sofre o dano inicial total e o dano persistente total, além de ficar enjoado 1. Se o alvo se recuperar de enjoado, o dano persistente acaba e a magia é encerrada.
Falha Crítica Como falha, mas o alvo fica enjoado 2.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d4 e o dano persistente em 1d4.

DUPLICAR ADVERSÁRIO — MAGIA 7

CONJURAÇÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 inimigo de nível 15 ou inferior
Salvamento Fortitude; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Você tenta criar uma duplicata temporária de um inimigo para lugar a seu favor. O alvo pode tentar um salvamento de Fortitude para interromper a magia. A duplicata aparece em um espaço desocupado adjacente ao alvo e possui o modificador de ataque, CA, modificadores de jogadas de salvamento, Percepção e modificadores do alvo, mas possui somente 70 Pontos de Vida e não possui as habilidades especiais do alvo, incluindo imunidades, resistências e fraquezas. Ela não possui itens mágicos exceto runas de potência de arma.

- A duplicata recebe o traço lacaio e pode somente Andar e Golpear. Os Golpes dela causam o dano inteiro do alvo, mas não aplicam efeitos adicionais, já que não possui habilidades especiais. A magia acaba automaticamente se os Pontos de Vida da duplicata chegarem a 0.
- A duplicata ataca seus inimigos com o melhor das habilidades dela. Você também pode tentar dar instruções adicionais; quando Sustentar a Magia, você também Comanda um Lacaio como parte de sua ação, mas o MJ determina se a duplicata segue seu comando.
- A duplicata é instável, portanto, a cada turno após realizar as ações dela, perde 4d6 Pontos de Vida. Ela não é uma criatura viva e nunca pode recuperar Pontos de Vida perdidos de qualquer forma.

Sucesso Crítico Você falha em criar a duplicata.
Sucesso A duplicata causa metade do dano com os Golpes dela e a duração é reduzida para um máximo de 2 rodadas.
Falha A duplicata funciona conforme descrito.

Elevada (+1) O nível de criatura que você pode afetar aumenta em 2. A duplicata possui mais 10 PV.

ÉGIDE DE ENERGIA — MAGIA 7

ABJURAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista, primal
Execução 1 minuto (material, somático, verbal)
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Duração 24 horas

Você protege o alvo com uma poderosa barreira duradoura de energia. O alvo adquire resistência 5 a dano de ácido, eletricidade, fogo, força, frio, negativo, positivo e sônico.

Elevada (9º) As resistências aumentam para 10.

ELO TELEPÁTICO — MAGIA 5

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | MENTAL

Tradições arcana, ocultista
Execução 1 minuto (material, somático, verbal)
Distância toque; **Alvos** você e até 4 criaturas voluntárias tocadas
Duração 8 horas

Os alvos podem comunicar telepaticamente com qualquer ou todos os outros aliados de qualquer ponto no mesmo planeta.

EMARANHAPÉ — TRUQUE MÁGICO 1

CONJURAÇÃO | PLANTA | TRUQUE-MÁGICO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Uma vinha coberta com seiva pegajosa aparece no ar, esvoaçando de sua mão e se lançando no alvo. Faça um ataque de magia contra o alvo.

Sucesso Crítico O alvo sofre a condição imobilizado e –3 metros de penalidade de circunstância nas Velocidades dele por 1 rodada. Ele pode tentar Escapar contra sua CD de magia para remover a penalidade e a condição imobilizado.
Sucesso O alvo sofre –3 metros de penalidade de circunstância nas Velocidades dele por 1 rodada. Ele pode tentar Escapar contra sua CD de magia para remover a penalidade.
Falha O alvo não é afetado.

Elevada (2º) O efeito dura por 2 rodadas.
Elevada (4º) O efeito dura por 1 minuto.

EMARANHAR — MAGIA 2

PLANTA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Área** todos os quadrados em uma explosão de 6 metros de raio que contenham plantas
Duração 1 minuto

Plantas na área emaranham criaturas. A área conta como terreno difícil. Cada rodada em que uma criatura começar o turno dela na área, ela deve tentar um salvamento de Reflexos. Em uma falha, ela sofre –3 metros de penalidade de circunstância em suas Velocidades até sair da área e, em uma falha crítica, ela também fica imobilizada por 1 rodada. Criaturas podem tentar Escapar contra a CD de *emaranhar* para remover estes efeitos.

EMENDAR — MAGIA 1

TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista, primal
Execução 10 minutos (somático, verbal)
Distância toque; **Alvos** objeto não-mágico de Volume leve ou menor

Você repara o item alvo. Você restaura 5 Pontos de Vida por nível da magia ao alvo, potencialmente removendo a condição quebrado se este reparo passar o Limiar de Quebra do item. Você não pode substituir peças perdidas ou reparar um objeto que tenha sido completamente destruído.

Elevada (2º) Você pode afetar um objeto não-mágico de Volume 1 ou menor.

Elevada (3º) Você pode afetar um objeto não-mágico de Volume 2 ou menor, ou um objeto mágico de Volume 1 ou menor.

EMPURRÃO HIDRÁULICO MAGIA 1

ÁGUA | ATAQUE | EVOCAÇÃO

Tradições arcana, primal

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 18 metros; **Alvos** 1 criatura ou objeto

Você invoca uma rajada poderosa de água pressurizada que contunde o alvo e o empurra para trás. Faça uma rolagem de ataque de magia à distância.

Sucesso Crítico O alvo sofre 6d6 de dano contundente e é empurrado 3 metros para trás.

Sucesso O alvo sofre 3d6 de dano contundente e é empurrado 1,5 metros para trás.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d6.

ENCARNAÇÃO DA NATUREZA MAGIA 10

POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições primal

Execução ◆◆ somático, verbal

Duração 1 minuto

O poder primal do mundo flui através de você. Você se transforma em uma encarnação da natureza, seja um homem verde ou um kaiju. Você deve ter espaço o suficiente para expandir ou a magia é perdida. Enquanto estiver nesta forma, você adquire o traço planta (para um homem verde) ou o traço besta (para um kaiju). Você pode Dispensar a magia.

- Você recebe as estatísticas e habilidades a seguir independentemente de qual forma de batalha assumir:
- CA = 25 + seu nível. Ignore a penalidade em testes e redução de Velocidade de sua armadura.
- 30 Pontos de Vida temporários.
- Visão no escuro.
- Um ou mais ataques específicos para a forma de batalha escolhida, que são os únicos ataques que pode usar. Você é treinado com eles. Seu modificador de ataque é +34 e utiliza o dano listado. Ataques corpo a corpo são baseados em Força (para o propósito da condição enfraquecido, por exemplo). Se seu modificador de ataque para ataques desarmados baseados for maior, você pode utilizá-lo em vez do modificador concedido pela magia.
- +36 de modificador de Atletismo, exceto se o seu próprio modificador for maior.

Você também recebe habilidades específicas baseadas na forma que escolher:

- **Homem Verde** Velocidade 12 metros, Velocidade de escalada 12 metros; **Corpo a Corpo** ◆ vinhas (versátil Pf, alcance 9 metros), **Dano** 6d8+12 contundente; **Distância** ◆ espinhos (distância 30 metros), **Dano** 6d6+6 perfurante; **Afago Verde** (aura, primal, transmutação) 18 metros. Inimigos que não sejam plantas devem obter sucesso em um salvamento de Fortitude contra sua CD de magia ou ficam desajeitados 1 por 1 rodada (desajeitado 2 em uma falha crítica).
- **Kaiju** Velocidade 15 metros, resistência 5 a dano físico; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas (alcance 9 metros), **Dano** 6d10+6 perfurante; **Corpo a Corpo** ◆ garras (ágil, alcance 4,5 metros), **Dano** 6d8+8 cortante; **Corpo a Corpo** ◆ pata (ágil, alcance 4,5 metros), **Dano** 6d6+10 contundente; **Imparável** Você é imune a ficar imobilizado e ignora terreno difícil e terreno difícil maior; **Atropelar** ◆◆◆ Você se move até o dobro de sua Velocidade e se move através de espaços de criaturas Enormes ou menores, atropelando cada criatura cujo espaço você entrar. Uma criatura atropelada sofre dano de sua pata com um salvamento básico de Reflexos contra sua CD de magia.

ENCOLHER MAGIA 2

POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, primal

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura voluntária

Duração 5 minutos

Você distorce o espaço para tornar uma criatura menor. O alvo encolhe para se tornar do tamanho Minúsculo. Os equipamentos dele encolhem com ele, mas retornam ao tamanho natural se removidos. O alcance dela muda para 0 metros. Esta magia não surte efeito em uma criatura Minúscula.

Elevada (6º) A magia pode afetar até 10 criaturas.

ENCOLHER ITEM MAGIA 3

POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana

Execução 10 minutos (somático, verbal)

Distância toque; **Alvos** 1 objeto não-mágico com tamanho máximo de um cubo de 6 metros de lado e até 80 Volumes

Duração 1 dia

Você encolhe o alvo para mais ou menos o tamanho de uma moeda. Isto o reduz para Volume desprezível. Você pode Dispensar a magia e ela é encerrada se você jogar o objeto em uma superfície sólida. O objeto não pode ser usado para atacar ou causar dano durante o processo de retornar ao tamanho normal. Se não houver espaço para o objeto retornar ao tamanho normal quando a magia acabar, a duração da magia continua até o objeto estar em um local grande o suficiente para acomodá-lo em seu tamanho normal.

ENFRAQUECER MENTE MAGIA 6

ENCANTAMENTO | INCAPACITAÇÃO | MALDIÇÃO | MENTAL

Tradições arcana, ocultista

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Vontade; **Duração** varia

Você reduz drasticamente as faculdades mentais do alvo. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo fica estupefato 2 por 1 rodada.

Falha O alvo fica estupefato 4 com duração ilimitada.

Falha Crítica O intelecto do alvo é permanentemente reduzido abaixo do intelecto de um animal e ele trata os modificadores de Inteligência, Sabedoria e Carisma dele como –5. Ele perde todas as habilidades de classe que requeiram faculdades mentais, incluindo toda conjuração. Se o alvo for um PJ, ele se torna um PdM sob o controle do MJ.

ENVIAR MENSAGEM — MAGIA 5

ADIVINHAÇÃO | MENTAL

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância planetária; **Alvos** 1 criatura à qual você esteja familiarizado

Você envia uma mensagem mental de até 25 palavras à criatura e ela pode responder imediatamente com a própria mensagem de até 25 palavras.

EPIDEMIA ESPIRITUAL — MAGIA 8

MALDIÇÃO | NECROMANCIA

Tradições divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** varia

Você amaldiçoa o alvo, drenando o espírito e deixando uma armadilha contagiosa na essência dele. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade. Qualquer criatura que conjurar uma magia divina ou ocultista no alvo enquanto ele estiver afetado também é feita como alvo de *epidemia espiritual* e deve tentar um salvamento de Vontade. A maldição continua a se espalhar desta forma.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo fica enfraquecido 2 e estupefato 2 por 1 rodada.
Falha O alvo fica enfraquecido 2 e estupefato 2 por 1 minuto e enfraquecido 1 e estupefato 1 permanentemente.
Falha Crítica O alvo fica enfraquecido 3 e estupefato 3 por 1 minuto e enfraquecido 2 e estupefato 2 permanentemente.

ERUPÇÃO VULCÂNICA — MAGIA 7

EVOCAÇÃO | FOGO

Tradições primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Área** cilindro de 1,5 metros de raio e 24 metros de altura
Salvamento Reflexos

O chão se abre, expelindo uma coluna de lava alto no ar em um cilindro vertical, causando 14d6 de dano de fogo a criaturas na área. A lava resfria rapidamente e reveste criaturas na área. Uma criatura revestida em rocha fica desajeitada 1 e sofre –3 metros de penalidade de estado nas Velocidades dela. Todo o terreno normal é terreno difícil para uma criatura voadora, e essas criaturas imediatamente descem 6 metros no momento em que são revestidas, mas não sofrem dano desta queda. Uma criatura revestida em rocha pode tentar Escapar contra sua CD de magia para encerrar o efeito. Caso contrário, a criatura permanece revestida até sofrer um total de 50 de dano, quando se livra da rocha.

Adicionalmente, criaturas na área e aquelas que estiverem a 1,5 metros da coluna de lava automaticamente sofrem 3d6 de dano de fogo pelo calor intenso, independentemente dos resultados de suas jogadas de salvamento.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.
Sucesso A criatura sofre metade do dano.
Falha A criatura sofre o dano inteiro e fica revestida.
Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano e fica revestida.

Elevada (+1) O dano na área aumenta em 2d6 e o dano do calor intenso aumenta em 1d6.

ESCALADA DA ARANHA — MAGIA 2

TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Duração 10 minutos

Pelos pegajosos minúsculos nascem nas mãos e pés da criatura, permitindo que se prenda em quase qualquer superfície. O alvo adquire Velocidade de escalada igual à Velocidade dele.

Elevada (5º) A duração aumenta para 1 hora.

ESCUDO DE FOGO — MAGIA 4

EVOCAÇÃO | FOGO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 minuto

Você se rodeia em chamas fantasmagóricas, adquirindo resistência a frio 5. Adicionalmente, criaturas adjacentes que o acertarem com um ataque corpo a corpo, assim como criaturas que o tocarem ou o acertarem um ataque desarmado, sofrem 2d6 de dano de fogo a cada vez que o fizerem.

Elevada (+2) A resistência a frio aumenta em 5 pontos e o dano de fogo aumenta em 1d6.

ESCUDO MÍSTICO — TRUQUE MÁGICO 1

ABJURAÇÃO | FORÇA | TRUQUE MÁGICO

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆ verbal
Duração até o início do seu próximo turno

Você ergue um escuro de força mágica. Isto conta como usar a ação Erguer um Escudo, concedendo-lhe +1 de bônus de circunstância na CA até o início de seu próximo turno, mas ele não requer uma mão para usar.

Enquanto esta magia estiver em efeito, você pode usar a reação Bloqueio com Escudo usando seu escudo mágico (veja o quadro abaixo). O escudo possui Dureza 5. Após usar Bloqueio com Escudo, a magia é encerrada e você não pode conjurá-la novamente por 10 minutos. Ao contrário de um Bloqueio com Escudo normal, você pode usar a reação da magia contra a magia *mísseis mágicos*.

Elevar a magia aumenta a Dureza do escudo.

Elevada (3º) O escudo tem Dureza 10.
Elevada (5º) O escudo tem Dureza 15.
Elevada (7º) O escudo tem Dureza 20.
Elevada (9º) O escudo tem Dureza 25.

AÇÕES DE ESCUDO

A magia *escudo místico* funciona como um escudo erguido e também lhe concede a habilidade de usar a reação Bloqueio com Escudo.

BLOQUEIO COM ESCUDO ⤾

Acionamento Enquanto estiver com seu escudo erguido, você sofreria dano de um ataque físico.

Você posiciona seu escudo no lugar para evitar um golpe. Seu escudo lhe impede de sofrer uma quantidade de dano igual à dureza do escudo. Você e o escudo sofrem qualquer dano remanescente (ambos sofrem o mesmo dano), possivelmente quebrando ou destruindo o escudo.

ESCURIDÃO GÉLIDA — MAGIA 3

ATAQUE | ESCURIDÃO | EVOCAÇÃO | FRIO | MAL

Tradições divina
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Alvos** 1 criatura

Você dispara um raio completamente frio de escuridão tingido com energia profana. Faça um ataque de magia à distância contra o alvo. Você causa 5d6 de dano de frio mais 5d6 de dano maligno se o alvo for um celestial.

Se o raio atravessar uma área de luz mágica ou mirar uma criatura afetada por luz mágica, *escuridão gélida* tenta neutralizar a luz. Se precisar determinar se o raio atravessa uma área de luz, trace uma linha entre você e o alvo da magia.

Sucesso Crítico O alvo sofre o dobro do dano.
Sucesso O alvo sofre o dano inteiro.

Elevada (+1) O dano de frio aumenta em 2d6 e o dano maligno contra celestiais aumenta em 2d6.

ESCURIDÃO — MAGIA 2

ESCURIDÃO | EVOCAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista, primal
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 36 metros; **Área** explosão de 6 metros
Duração 1 minuto

Você cria um manto de escuridão que impede luz de entrar ou emanar dentro da área. Luz não entra na área e quaisquer fontes de iluminação não-mágica, como uma tocha ou lanterna, não emanam luz enquanto estiverem na área, mesmo se seu raio de iluminação fosse se estender além de *escuridão*. Isto também suprime luz mágica de nível de magia igual ou inferior ao de sua *escuridão*. Luz não pode passar pela *escuridão*, portanto, criaturas na área não conseguem ver do lado de fora. Do lado de fora, tudo parece um globo de pura escuridão.

Elevada (4º) Mesmo criaturas com visão no escuro (mas não com visão no escuro maior) mal podem ver através da escuridão. Elas tratam alvos vistos na escuridão como ocultados.

ESFERA DE INVISIBILIDADE — MAGIA 3

ILUSÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Área emanação de 3 metros; **Alvos** você e qualquer quantidade de criaturas na área
Duração 10 minutos

Você e todos os alvos ficam invisíveis exceto uns para os outros enquanto permanecerem dentro da área da magia. Se uma criatura deixada invisível por esta magia deixar a área da magia, ela fica visível e permanece visível mesmo que retorne para a área da magia. Se qualquer criatura deixada invisível por esta magia usar uma ação hostil, a magia é encerrada após a ação hostil ser completada.

Enquanto explorar, é fácil mover-se lentamente e permanecer invisível. Entretanto, isto é insustentável em uma batalha. Após um encontro começar, criaturas permanecem invisíveis no máximo até o final da primeira rodada, momento em que a magia é encerrada.

Elevada (5º) A duração aumenta para 1 hora.

ESFERA FLAMEJANTE — MAGIA 2

EVOCAÇÃO | FOGO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Área** 1 quadrado de 1,5 metros
Salvamento Reflexos; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Você cria uma esfera de chamas em um quadrado na distância. A esfera deve ser suportada por uma superfície sólida, como um piso de pedra. A esfera causa 3d6 de dano de fogo a cada criatura no quadrado onde aparecer; cada criatura deve tentar um salvamento básico de Reflexos. Em rodadas subsequentes, você pode Sustentar esta Magia, deixando a esfera no quadrado em que estava ou rolando-a para outro quadrado dentro do alcance e causando 3d6 de dano de fogo; cada criatura neste quadrado deve tentar um salvamento básico de Reflexos.

Criaturas que obtiverem sucesso em seus salvamentos não sofrem dano (em vez de sofrerem metade do dano).

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d6.

ESFERA PRISMÁTICA — MAGIA 9

ABJURAÇÃO | LUZ

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 3 metros
Duração 1 hora

Você cria uma esfera de sete camadas para proteger uma área. Esta esfera multicolorida funciona como uma *muralha prismática* (página 363), mas possui o formato de uma explosão de 3 metros centrada em um canto do seu espaço. Você deve formar a esfera em um espaço ininterrupto para que os lados dela não passem através de quaisquer criaturas ou objetos, ou então a magia é perdida.

ESFERA RESILIENTE — MAGIA 4

EVOCAÇÃO | FORÇA

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura Grande ou menor
Duração 1 minuto

Você cria uma esfera imóvel de força para prender ou proteger o alvo, bloqueando qualquer coisa que fosse atravessar a esfera. A esfera possui CA 5, Dureza 10 e 40 Pontos de Vida. Ela é imune a acertos críticos e a dano de precisão. *Desintegrar* destrói a esfera instantaneamente. Se o alvo não for voluntário, os efeitos da esfera dependem do salvamento de Reflexos dele.

Sucesso Crítico O alvo interrompe a integridade da esfera, fazendo-a colapsar inteiramente.
Sucesso A esfera funciona normalmente, mas tem somente 10 Pontos de Vida em vez de 40.
Falha A esfera possui seu efeito normal.

ESTABILIZAR — TRUQUE MÁGICO 1

CURA | NECROMANCIA | POSITIVO | TRUQUE MÁGICO

Tradições divina, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura morrendo

Energia positiva fecha a porta da morte. O alvo perde a condição morrendo, embora permaneça inconsciente com 0 Pontos de Vida.

ESTILHAÇAR — MAGIA 2

EVOCAÇÃO | SÔNICO

Tradições ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 objeto desapossado

Um ataque sônico de alta frequência estilhaça um objeto próximo. Você causa 2d10 de dano sônico ao objeto, ignorando a Dureza dele se ela for 4 ou menor.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d10 e a Dureza que a magia ignora aumenta em 2 pontos.

EXIGÊNCIA TELEPÁTICA — MAGIA 9

ENCANTAMENTO | INCAPACITAÇÃO | LINGUÍSTICA | MENTAL

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância planetária; **Alvos** 1 criatura contatada telepaticamente anteriormente
Salvamento Vontade; **Duração** varia

Você envia uma mensagem de até 25 palavras ao alvo e ele pode responder imediatamente com a própria mensagem de até 25 palavras. Sua mensagem é insidiosa e possui o efeito de *sugestão* (página 379), com a mensagem substituindo a sugestão falada. Em um salvamento bem-sucedido, o alvo fica temporariamente imune por 1 dia e, em um sucesso crítico, o alvo fica temporariamente imune por 1 mês. Você pode afetar a criatura somente se tiver entrado em contato telecinético com ela anteriormente, como através da magia *telepatia*.

EXPLOSÃO DE ECLIPSE — MAGIA 7

ESCURIDÃO | FRIO | NECROMANCIA | NEGATIVO

Tradições arcana, divina, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 150 metros; **Área** explosão de 18 metros
Salvamento Reflexos

Um globo de escuridão congelante explode na área, causando 8d10 de dano de frio para criaturas e objetos na área, mais 8d4 de dano negativo a criaturas vivas. Criaturas e objetos na área devem tentar um salvamento de Reflexos.

Se o globo sobrepor uma área de luz mágica ou afetar uma criatura afetada pela luz mágica, *explosão de eclipse* tenta neutralizar o efeito de iluminação.

Sucesso Crítico A criatura ou objeto não é afetada.
Sucesso A criatura ou objeto sofre metade do dano.
Falha A criatura ou objeto sofre o dano inteiro.
Falha Crítica A criatura ou objeto sofre o dobro do dano. Se for uma criatura, ela fica cega pela escuridão por duração ilimitada.

Elevada (+1) O dano de frio aumenta em 1d10 e o dano negativo contra vivos aumenta em 1d4.

EXPLOSÃO DE SOMBRAS — MAGIA 5

EVOCAÇÃO | SOMBRA

Tradições divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância varia; **Área** varia
Salvamento Reflexos básico ou Vontade básico (à escolha do alvo)

Você molda a substância quase real do Plano das Sombras em uma explosão. Escolha dano de ácido, contundente, cortante, eletricidade, fogo, força, frio, perfurante ou sônico; e escolha um cone de 9 metros, uma explosão de 4,5 metros a 36 metros de distância ou uma linha de 15 metros. A explosão causa 5d8 de dano do tipo escolhido a cada criatura na área.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d8.

EXPLOSÃO SOLAR — MAGIA 7

EVOCAÇÃO | FOGO | LUZ | POSITIVO

Tradições divina, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 150 metros; **Área** explosão de 18 metros
Salvamento Reflexos

Um globo poderoso de luz solar abrasadora explode na área, causando 8d10 de dano de fogo a criaturas e objetos na área, mais 8d10 de dano positivo adicional a mortos-vivos. Cada criatura e objeto na área deve tentar um salvamento de Reflexos.

Sucesso Crítico A criatura ou objeto não é afetado.
Sucesso A criatura ou objeto sofre metade do dano.
Falha A criatura ou objeto sofre o dano inteiro.
Falha Crítica A criatura ou objeto sofre o dano inteiro. Se for uma criatura, ela fica permanentemente cega.

Se o globo sobrepor-se a uma área de escuridão mágica, *explosão solar* tenta neutralizar o efeito de escuridão.

Elevada (+1) O dano de fogo aumenta em 1d10 e o dano positivo contra mortos-vivos aumenta em 1d10.

EXPLOSÃO SONORA — MAGIA 2

EVOCAÇÃO | SÔNICO

Tradições divino, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Área** explosão de 3 metros
Salvamento Fortitude

Um barulho cacofônico explode, causando 2d10 de dano sônico. Cada criatura na área deve tentar um salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.
Sucesso A criatura sofre metade do dano.
Falha A criatura sofre o dano inteiro e fica surda por 1 rodada.
Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano e fica surda e atordoada 1 por 1 minuto.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d10.

EXSANGUINAÇÃO VAMPÍRICA — MAGIA 6

MORTE | NECROMANCIA | NEGATIVO

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Área cone 9 metros
Salvamento Fortitude básico

Você drena o sangue e força vital de outras criaturas através de seus braços abertos. Você causa 12d6 de dano negativo a criaturas vivas na área.

Você recebe Pontos de Vida temporários igual à metade do dano que uma única criatura sofrer desta magia; calcule estes Pontos de Vida temporários utilizando a criatura que sofreu a maior quantidade de dano. Você perde quaisquer Pontos de Vida temporários após 1 minuto.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d6.

FALAR COM ANIMAIS — MAGIA 2

ADIVINHAÇÃO

Tradições primal
Execução ◆◆ somático, verbal

Duração 10 minutos

Você pode fazer perguntas e receber respostas de animais, assim como usar a perícia Diplomacia com eles. A magia não os torna mais amigáveis que o normal. Animais astutos são provavelmente abruptos e evasivos, enquanto os menos inteligentes frequentemente fazem comentários fúteis.

FALAR COM PLANTAS — MAGIA 4

ADIVINHAÇÃO | PLANTA

Tradições primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 10 minutos

Você pode fazer perguntas e receber respostas de plantas, mas a magia não as torna mais amigáveis ou inteligentes que o normal. A maioria das plantas normais possuem uma visão distintas do mundo ao redor delas, portanto, não reconhecem detalhes sobre criaturas ou sabem qualquer coisa sobre o mundo além da vizinhança imediata delas. Criaturas plantas astutas provavelmente são abruptas e evasivas, enquanto as menos inteligentes frequentemente fazem comentários fúteis.

FAROL VITAL — MAGIA 4

CURA | NECROMANCIA | POSITIVO

Tradições divina, primal
Execução 1 minuto (somático, verbal)
Duração até suas próximas preparações diárias

Vitalidade irradia a partir de você, permitindo aos outros suplicarem e receberem cura. Uma vez por rodada, você ou um aliado pode usar uma ação de Interagir para suplicar e colocar as mãos sobre você para recuperar Pontos de Vida. Cada vez que o farol curar alguém, ele perde força. Ele restaura 4d10 Pontos de Vida da primeira criatura, 4d8 Pontos de Vida da segunda, 4d6 Pontos de Vida da terceira e 4d4 Pontos de Vida da quarta, sendo que após isso, a magia acaba. Você pode ter somente um *farol vital* ativo ao mesmo tempo.

Elevada (+1) O farol restaura um dado adicional a cada vez que ele curar, utilizando o mesmo tamanho de dado que os outros para a cura sendo realizada.

FATÍDICO — MAGIA 9

EMOÇÃO | ILUSÃO | MEDO | MENTAL | MORTE

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Alvos** qualquer quantidade de criaturas
Salvamento Vontade

Você enche as mentes dos alvos com imagens aterrorizantes de criaturas temíveis, cada uma utilizando os piores medos dos alvos. Somente os alvos podem ver seus agressores. Cada alvo sofre 16d6 de dano mental e deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo sofre metade do dano e fica assustado 1.
Falha O alvo sofre o dano inteiro e fica assustado 2.
Falha Crítica O alvo está com tanto medo que pode morrer instantaneamente. Ele deve tentar um salvamento de Fortitude. Se o alvo for bem-sucedido, ele sofre o dobro do dano e fica assustado 2 além de também ficar fugindo até o final do próximo turno dele se não tiver obtido um sucesso crítico. Se falhar, ele é reduzido a 0 Pontos de Vida e morre.

FENÔMENO PRIMAL — MAGIA 10

ADIVINHAÇÃO

Tradições primal

Execução ◆◆◆ material, somático, verbal

Você pede uma intercessão direta do mundo natural. A natureza sempre recusa pedidos sobrenaturais e pode conceder um pedido diferente (potencialmente mais poderoso ou que seja mais apropriada ao personagem) do que você pediu. Uma conjuração de *fenômeno primal* pode resultar em qualquer um dos efeitos a seguir:

- Duplicar qualquer magia primal de 9º nível ou inferior.
- Duplicar qualquer magia não-primal de 7º nível ou inferior.
- Produzir qualquer efeito cujo poder seja equivalente ao de qualquer magia primal de 9º nível ou inferior ou de qualquer magia não-primal de 7º nível ou inferior.
- Reverter determinados efeitos que mencionem a magia *desejo*.

A critério do MJ, você pode tentar produzir efeitos maiores, mas isto é perigoso e a magia pode ter um efeito somente parcial.

FERIR — MAGIA 1

NECROMANCIA | NEGATIVO

Tradições divina

Execução ◆ a ◆◆◆

Distância varia; **Alvos** 1 criatura viva ou uma criatura morta-viva voluntária

Você canaliza energia negativa para ferir os vivos ou curar os mortos-vivos. Se o alvo for uma criatura viva, você causa 1d8 de dano negativo a ele, que tenta um salvamento básico de Fortitude. Se o alvo for uma criatura morta-viva voluntária, ele restaura essa quantidade de Pontos de Vida. A quantidade de ações que você gastar quando Conjurar esta Magia determina seus alvos, distância, área e outros parâmetros.

- ◆ **(somático)** A magia possui uma distância de toque.
- ◆◆ **(somático, verbal)** A magia possui uma distância de 9 metros. Se você estiver curando uma criatura morta-viva, aumente os Pontos de Vida restaurados em 8.
- ◆◆◆ **(material, somático, verbal)** Você dispersa energia negativa em uma emanação de 9 metros. Isto afeta todas as criaturas vivas e mortas-vivas na área.

Elevada (+1) A quantidade de cura ou dano aumenta em 1d8, e a cura extra para a versão de duas ações aumenta em 8.

FERRÃO DE ARANHA — MAGIA 1

ATAQUE | NECROMANTE | VENENO

Tradições arcana, primal

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância toque; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Fortitude

Você duplica magicamente o ferrão venenoso de uma aranha. Você causa 1d4 de dano perfurante à criatura tocada e a aflige com veneno de aranha. O alvo deve tentar um salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo sofre 1d4 de dano de veneno.

Falha O alvo é afligido com veneno de aranha no estágio 1.

Falha Crítica O alvo é afligido com veneno de aranha no estágio 2.

- **Veneno de Aranha** (veneno); **Nível**11; **Duração Máxima** 4 rodadas; **Estágio 1** 1d4 de dano de veneno e enfraquecido 1 (1 rodada); **Estágio 2** 1d4 de dano de veneno e enfraquecido 2 (1 rodada).

FERRÃO DE VERME PÚRPURA — MAGIA 6

NECROMANCIA | VENENO

Tradições arcana, primal

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância toque; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Fortitude

Você replica o ataque de um verme púrpura mortal. Você causa 6d6 de dano perfurante à criatura tocada e a aflige com veneno de verme púrpura. O alvo deve tentar um salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo sofre 3d6 de dano de veneno.

Falha O alvo é afligido com veneno de verme púrpura no estágio 1.

Falha Crítica O alvo é afligido com veneno de verme púrpura no estágio 2.

- **Veneno de Verme Púrpura** (veneno); **Nível** 1; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 3d6 de dano de veneno e enfraquecido 2 (1 rodada); **Estágio 2** 4d6 de dano de veneno e enfraquecido 2 (1 rodada); **Estágio 3** 6d6 de dano de veneno e enfraquecido 2 (1 rodada).

FINGIR DE MORTO — MAGIA 5

INCOMUM | ILUSÃO | VISUAL

Tradições arcana, divina

Execução ⤾ somático; **Acionamento** Uma criatura na distância é atingida pelo ataque de um inimigo.

Distância 36 metros; **Alvos** 1 criatura

Duração sustentada por até 1 minuto

O alvo parece cair morto, embora na verdade fique invisível. O cadáver ilusório dele permanece onde caiu, completo com um ferimento fatal crível. Esta ilusão aparenta e parece como um corpo morto. Se a morte do alvo parecer absurda – por exemplo, um bárbaro em saúde plena parecer ser morto por 2 de dano – o MJ pode conceder ao atacante um teste imediato de Percepção para desacreditar a ilusão. Se o alvo usar ações hostis, a magia acaba. Isto encerra a magia por completo, portanto, o cadáver ilusório também desaparece.

Elevada (7º) A magia não acaba se o alvo usar ações hostis.

FLECHA ÁCIDA — MAGIA 2

ÁCIDO | ATAQUE | EVOCAÇÃO

Tradições arcana, primal

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 36 metros; **Alvos** 1 criatura ou objeto

Você conjura uma flecha de ácido que continua corroendo o alvo após acertá-lo. Faça um ataque de magia contra o alvo. Em um acerto, você causa 3d8 de dano de ácido mais 1d6 de dano persistente de ácido. Em um acerto crítico, dobre o dano inicial, mas não o dano persistente.

Elevada (+2) O dano inicial aumenta em 2d8, e o dano persistente de ácido aumenta em 1d6.

FOGO FEÉRICO — MAGIA 2

EVOCAÇÃO | LUZ

Tradições divina, ocultista, primal

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 36 metros; **Área** explosão de 3 metros
Duração 5 minutos

Todas as criaturas na área quando você conjurar a magia são delineadas em um fogo colorido e sem calor de uma cor à sua escolha pela duração. Criaturas visíveis não podem ficar ocultadas enquanto estiverem afetadas por *fogo feérico*. Se as criaturas estiverem invisíveis, elas ficam ocultadas enquanto estiverem afetadas por *fogo feérico* em vez de ficarem indetectadas.

FORMA AÉREA — MAGIA 4

POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 minuto

Você reúne sua maestria das forças primais para remoldar seu corpo na forma de batalha de um animal voador Médio. Quando conjurar esta magia, escolha morcego, pássaro, pterossauro ou vespa. Você pode decidir o tipo específico de animal (como uma águia ou coruja para pássaro), mas isto não tem efeito no tamanho ou nas estatísticas da forma. Enquanto estiver nesta forma, você adquire o traço animal. Você pode Dispensar a magia.

Você recebe as estatísticas e habilidades a seguir independentemente de qual forma de batalha escolher:

- CA = 18 + seu nível. Ignore a penalidade em testes e redução de Velocidade de sua armadura.
- 5 Pontos de Vida temporários.
- Visão na penumbra.
- Um ou mais ataques desarmados corpo a corpo específicos para a forma de batalha que escolhida, que são os únicos ataques que pode usar. Você é treinado com eles. Seu modificador de ataque é +16 e seu bônus de dano é +5. Estes ataques são baseados em Destreza (para o propósito da condição desajeitado, por exemplo). Se seu modificador de ataque para ataques desarmados baseados em Destreza for maior, você pode utilizá-lo em vez do modificador concedido pela magia.
- +16 de modificador de Acrobatismo, exceto se o seu próprio modificador for maior.

Você também recebe habilidades específicas baseadas na forma que escolher:

- **Morcego** Velocidade 6 metros, Velocidade de voo 9 metros; ecolocalização precisa 12 metros; **Corpo a Corpo** ◆ presas, **Dano** 2d8 perfurante; **Corpo a Corpo** ◆ asa (ágil), **Dano** 2d6 contundente.
- **Pássaro** Velocidade 3 metros, Velocidade de voo 15 metros; **Corpo a Corpo** ◆ bico, **Dano** 2d8 perfurante; **Corpo a Corpo** ◆ unha (ágil), **Dano** 1d10 cortante.
- **Pterossauro** Velocidade 3 metros, Velocidade de voo 9 metros; faro impreciso 9 metros; **Corpo a Corpo** ◆ bico, **Dano** 3d6 perfurante.
- **Vespa** Velocidade 6 metros, Velocidade de voo 12 metros; **Corpo a Corpo** ◆ ferrão, **Dano** 1d8 perfurante mais 1d6 persistente de veneno.

Elevada (5º) Sua forma de batalha é Grande e sua Velocidade de voo recebe +3 metros de bônus de estado. Você deve ter espaço o suficiente para expandir ou a magia é perdida. Você recebe 10 PV temporários, +18 de modificador de ataque, +8 de bônus de dano e +20 de Acrobatismo em vez dos valores iniciais.

Elevada (6º) Sua forma de batalha é Enorme, sua Velocidade de voo recebe +4,5 metros de bônus de estado e seus ataques possuem alcance de 3 metros. Você deve ter espaço o suficiente para expandir ou a magia é perdida. Você recebe CA = 21 + seu nível, 15 PV temporários, +21 de modificador de ataque, +4 de bônus de dano, o dobro de dados de dano (incluindo dano persistente) e +23 de Acrobatismo em vez dos valores iniciais.

FORMA DE ANIMAL — MAGIA 2

POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 minuto

Você recorre à energia primal para se transformar na forma de batalha de um animal Médio. Quando conjurar esta magia, escolha canídeo, felino, macaco, sapo, serpente, touro, tubarão, urso ou veado. Você pode decidir o tipo específico de animal (como leão ou leopardo da neve para felino), mas isto não tem efeito no tamanho ou nas estatísticas da forma. Enquanto estiver nesta forma, você adquire o traço animal. Você pode Dispensar a magia.

Você recebe as estatísticas e habilidades a seguir independentemente de qual forma de batalha escolher:

- CA = 16 + seu nível. Ignore a penalidade em testes e redução de Velocidade de sua armadura.
- 5 Pontos de Vida temporários.
- Visão na penumbra e faro impreciso de 9 metros.
- Um ou mais ataques desarmados corpo a corpo específicos para a forma de batalha escolhida, que são os únicos ataques que pode usar. Você é treinado com eles. Seu modificador de ataque é +9 e seu bônus de dano é +1. Estes ataques são baseados em Força (para o propósito da condição enfraquecido, por exemplo). Se seu modificador de ataque para ataques desarmados baseados for maior, você pode utilizá-lo em vez do modificador concedido pela magia.
- +9 de modificador de Atletismo, exceto se o seu próprio modificador for maior.

Você também recebe habilidades específicas baseadas na forma que escolher:

- **Canídeo** Velocidade 12 metros; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas, **Dano** 2d8 perfurante.
- **Felino** Velocidade 12 metros; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas, **Dano** 2d6 perfurante; **Corpo a Corpo** ◆ garra (ágil), **Dano** 1d10 cortante.
- **Macaco** Velocidade 7,5 metros, Velocidade de escalada 6 metros; **Corpo a Corpo** ◆ punho, **Dano** 2d6 contundente.
- **Sapo** Velocidade 7,5 metros, Velocidade de natação 7,5 metros; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas, **Dano** 2d6 perfurante; **Corpo a Corpo** ◆ língua (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d4 contundente.
- **Serpente** Velocidade 6 metros, Velocidade de escalada 6 metros, Velocidade de natação 6 metros; **Corpo a Corpo** ◆ presas, **Dano** 2d4 perfurante mais 1d6 de veneno.
- **Touro** Velocidade 9 metros; **Corpo a Corpo** ◆ chifre, **Dano** 2d8 perfurante.
- **Tubarão** Velocidade de natação 10,5 metros; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas, **Dano** 2d8 perfurante; respira embaixo d'água, mas não no ar.
- **Urso** Velocidade 9 metros; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas, **Dano** 2d8 perfurante; **Corpo a Corpo** ◆ garra (ágil), **Dano** 1d8 cortante.

- **Veado** Velocidade 15 metros; **Corpo a Corpo** ◆ galhada, **Dano** 2d6 perfurante.

Elevada (3º) Você recebe CA = 17 + seu nível, 10 PV temporários, +14 de modificador de ataque, +5 de bônus de dano e +14 de Atletismo em vez dos valores iniciais.

Elevada (4º) Sua forma de batalha é Grande e seus ataques possuem alcance de 3 metros. Você deve ter espaço o suficiente para expandir ou a magia é perdida. Você recebe CA = 18 + seu nível, 15 PV temporários, +16 de modificador de ataque, +9 de bônus de dano e +16 de Atletismo em vez dos valores iniciais.

Elevada (5º) Sua forma de batalha é Enorme e seus ataques possuem alcance de 4,5 metros. Você deve ter espaço o suficiente para expandir ou a magia é perdida. Você recebe CA = 18 + seu nível, 20 PV temporários, +18 de modificador de ataque, +7 de bônus de dano, o dobro de dados de dano e +20 de Atletismo em vez dos valores iniciais.

FORMA DE DINOSSAURO — MAGIA 4

POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições primal

Execução ◆◆ somático, verbal

Duração 1 minuto

Você canaliza as formas primais da natureza para se transformar na forma de batalha de um animal Grande, especificamente a de um poderoso e aterrorizante dinossauro. Você deve ter espaço o suficiente para expandir ou a magia é perdida. Quando conjurar esta magia, escolha anquilossauro, brontossauro, deinonico, estegossauro, tricerátops ou tiranossauro. Você pode decidir o tipo específico de animal, mas isto não tem efeito no tamanho ou nas estatísticas da forma. Enquanto estiver nesta forma, você adquire os traços animal e dinossauro. Você pode Dispensar a magia.

Você recebe as estatísticas e habilidades a seguir independentemente de qual forma de batalha escolher:

- CA = 18 + seu nível. Ignore a penalidade em testes e redução de Velocidade de sua armadura.
- 15 Pontos de Vida temporários.
- Visão na penumbra e faro impreciso de 9 metros.
- Um ou mais ataques desarmados corpo a corpo específicos para a forma de batalha escolhida, que são os únicos ataques que pode usar. Você é treinado com eles. Seu modificador de ataque é +16 e seu bônus de dano é +9. Estes ataques são baseados em Força (para o propósito da condição enfraquecido, por exemplo). Se seu modificador de ataque para ataques desarmados for maior, você pode utilizá-lo em vez do modificador concedido pela magia.
- +18 de modificador de Atletismo, exceto se o seu próprio modificador for maior.

Você também recebe habilidades específicas baseadas na forma que escolher:

- **Deinonico** Velocidade 12 metros; **Corpo a Corpo** ◆ unha (ágil), **Dano** 2d4 perfurante mais 1 de sangramento persistente; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas, **Dano** 1d10 perfurante.
- **Estegossauro** Velocidade 9 metros; **Corpo a Corpo** ◆ cauda (alcance 3 metros), **Dano** 2d8 perfurante.
- **Tricerátops** Velocidade 9 metros; **Corpo a Corpo** ◆ chifre, **Dano** 2d8 perfurante mais 1d6 de sangramento persistente em um acerto crítico; **Corpo a Corpo** ◆ pata, **Dano** 2d6 contundente.
- **Tiranossauro** Velocidade 9 metros; **Corpo a Corpo** mandíbulas (mortal, alcance 3 metros), **Dano** 1d12 perfurante; **Corpo a Corpo** ◆ cauda (alcance 3 metros), **Dano** 1d10 contundente.
- **Anquilossauro** Velocidade 7,5 metros; **Corpo a Corpo** ◆ cauda (oscilante, alcance 3 metros), **Dano** 2d6 contundente; **Corpo a Corpo** ◆ pata, **Dano** 2d6 contundente.
- **Brontossauro** Velocidade 7,5 metros; **Corpo a Corpo** ◆ cauda (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d6 contundente; **Corpo a Corpo** ◆ pata, **Dano** 2d8 contundente.

Elevada (5º) Sua forma de batalha é Enorme e seus ataques possuem alcance de 4,5 metros, ou alcance de 6 metros se tiverem começado com 4,5 metros. Você recebe 20 PV temporários, +18 de modificador de ataque, +6 de bônus de dano, o dobro de dados de dano e +21 de Atletismo em vez dos valores iniciais.

Elevada (7º) Sua forma de batalha é Imensa e seus ataques possuem alcance de 6 metros, ou alcance de 7,5 metros se tiverem começado com 4,5 metros. Você recebe CA = 21 + seu nível, 25 PV temporários, +25 de modificador de ataque, +15 de bônus de dano, o dobro de dados de dano e +25 de Atletismo em vez dos valores iniciais.

FORMA DE DRAGÃO — MAGIA 6

POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, primal

Execução ◆◆ somático, verbal

Duração 1 minuto

Recorrendo a magia transformativa poderosa, você adquire uma forma de batalha de dragão. Você deve ter espaço o suficiente para expandir ou a magia é perdida. Quando conjurar esta magia, escolha um tipo de dragão cromático ou metálico. Enquanto estiver nesta forma, você adquire o traço dragão. Você pode Dispensar a magia.

Você recebe as estatísticas e habilidades a seguir independentemente de qual forma de batalha escolher:

- CA = 18 + seu nível. Ignore a penalidade em testes e redução de Velocidade de sua armadura.
- 10 Pontos de Vida temporários.
- Velocidade 12 metros, Velocidade de voo 30 metros.
- Resistência 10 contra o tipo de dano se seu sopro (veja abaixo).
- Visão no escuro e faro impreciso de 18 metros.
- Um ou mais ataques desarmados corpo a corpo específicos para a forma de batalha escolhida, que são os únicos ataques que pode usar. Você é treinado com eles. Seu modificador de ataque é +22 e seu bônus de dano é +6. Estes ataques são baseados em Força (para o propósito da condição enfraquecido, por exemplo). Se seu modificador de ataque para ataques desarmados for maior, você pode utilizá-lo em vez do modificador concedido pela magia.
- +23 de modificador de Atletismo, exceto se o seu próprio modificador for maior.
- **Sopro** ◆◆ (arcana, evocação) O formato, dano e tipo de dano de seu sopro depende de sua forma de dragão específica (veja abaixo). Uma criatura na área tenta um salvamento básico contra sua CD de magia. Este salvamento é Reflexos exceto se especificado o contrário na descrição da habilidade especial para sua forma de dragão específica. Uma vez

ativado, seu sopro não pode ser usado novamente por 1d4 rodadas. Seu sopro possui o traço correspondente ao tipo de dano que ele causa.

Você também recebe habilidades específicas baseadas na forma que escolher:

- **Azul** Velocidade de escavação 6 metros; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas, **Dano** 2d10 perfurante mais 1d12 de eletricidade; **Corpo a Corpo** ◆ garra (ágil), **Dano** 3d10 cortante; **Corpo a Corpo** ◆ cauda (alcance 3 metros), **Dano** 3d10 contundente; **Corpo a Corpo** ◆ chifres (alcance 3 metros), **Dano** 3d8 perfurante; sopro em linha de 24 metros, 6d12 de eletricidade.
- **Branco** Velocidade de escalada 7,5 metros somente no gelo; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas, **Dano** 3d6 perfurante mais 2d6 de frio; **Corpo a Corpo** ◆ garra (ágil), **Dano** 3d10 cortante; **Corpo a Corpo** ◆ cauda (alcance 3 metros), **Dano** 3d10 contundente; sopro em cone de 9 metros, 10d6 de frio.
- **Negro** Velocidade de natação 18 metros; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas, **Dano** 2d12 perfurante mais 2d6 de ácido; **Corpo a Corpo** ◆ garra (ágil), **Dano** 3d10 cortante; **Corpo a Corpo** ◆ cauda (alcance 3 metros), **Dano** 3d10 contundente; **Corpo a Corpo** ◆ chifres (alcance 3 metros), **Dano** 3d8 perfurante; sopro em linha de 18 metros, 11d6 de ácido.
- **Verde** Velocidade de natação 12 metros; ignora terreno difícil de folhagem não-mágica; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas, **Dano** 2d12 perfurante mais 2d6 de veneno; **Corpo a Corpo** ◆ garra (ágil), **Dano** 3d10 cortante; **Corpo a Corpo** ◆ cauda (alcance 3 metros), **Dano** 3d10 contundente; **Corpo a Corpo** chifres (alcance 3 metros), **Dano** 3d8 perfurante; sopro em cone de 9 metros, 10d6 de veneno (salvamento de Fortitude em vez de Reflexos).
- **Vermelho** ignora ocultação por fumaça; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas, **Dano** 2d12 perfurante mais 2d6 de fogo; **Corpo a Corpo** ◆ garra (ágil), **Dano** 4d6 cortante; **Corpo a Corpo** ◆ cauda (alcance 3 metros), **Dano** 3d10 contundente; **Corpo a Corpo** ◆ asa (alcance 3 metros), **Dano** 3d8 contundente; sopro em cone de 9 metros, 10d6 de fogo.
- **Bronze** Velocidade de natação 12 metros; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas, **Dano** 2d10 perfurante mais 1d12 de eletricidade; **Corpo a Corpo** ◆ garra (ágil), **Dano** 3d10 cortante; **Corpo a Corpo** ◆ cauda (alcance 3 metros), **Dano** 3d10 contundente; **Corpo a Corpo** ◆ asa (alcance 3 metros), **Dano** 3d8 cortante; sopro em linha de 24 metros, 6d12 de eletricidade.
- **Cobre** Velocidade de escalada 7,5 metros somente em pedra; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas, **Dano** 2d12 perfurante mais 2d6 de ácido; **Corpo a Corpo** ◆ garra (ágil), **Dano** 3d10 cortante; **Corpo a Corpo** ◆ cauda (alcance 3 metros), **Dano** 3d10 contundente; **Corpo a Corpo** ◆ asa (alcance 3 metros), **Dano** 3d8 contundente; sopro em linha de 18 metros, 10d6 de ácido.
- **Latão** Velocidade de escavação 6 metros; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas, **Dano** 3d8 perfurante mais 2d4 de fogo; **Corpo a Corpo** ◆ garra (ágil), **Dano** 3d10 cortante; **Corpo a Corpo** ◆ cauda (alcance 3 metros), **Dano** 3d10 contundente; **Corpo a Corpo** ◆ espinhos (alcance 3 metros), **Dano** 3d8 perfurante; sopro em linha de 18 metros, 15d4 de fogo.
- **Ouro** Velocidade de natação 12 metros; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas, **Dano** 2d12 perfurante mais 2d6 de fogo; **Corpo**

a **Corpo a Corpo** ◆ garra (ágil), **Dano** 4d6 cortante; **Corpo a Corpo** ◆ cauda (alcance 3 metros), **Dano** 3d10 contundente; **Corpo a Corpo** ◆ chifres (alcance 3 metros), **Dano** 3d8 perfurante; sopro em cone de 9 metros, 6d10 de fogo.
- **Prata** andar nas nuvens; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas, **Dano** 2d12 perfurante mais 2d6 de frio; **Corpo a Corpo** ◆ garra (ágil), **Dano** 3d10 cortante; **Corpo a Corpo** ◆ cauda (alcance 3 metros), **Dano** 3d10 contundente; sopro em cone de 9 metros, 8d8 de frio.

Elevada (8º) Sua forma de batalha é Enorme, você recebe +6 metros de bônus de estado em sua Velocidade de voo e seus ataques possuem alcance de 3 metros, ou alcance de 4,5 metros se tiverem começado com 3 metros. Você recebe CA = 21 + seu nível, 15 PV temporários, +28 de modificador de ataque, +12 de bônus de dano, +14 de bônus de estado no dano do sopro e +28 de Atletismo em vez dos valores iniciais.

FORMA DE ELEMENTAL — MAGIA 5

POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 minuto

Você recorre ao poder dos planos para se transformar na forma de batalha de um elemental Médio. Quando conjurar esta magia, escolha água, ar, fogo ou terra. Enquanto estiver nesta forma, você adquire o traço correspondente à energia escolhida e o traço elemental. Você possui mãos nesta forma de batalha e pode usar ações de manuseio. Você pode Dispensar a magia.

Você recebe as estatísticas e habilidades a seguir independentemente de qual forma de batalha escolher:
- CA = 19 + seu nível. Ignore a penalidade em testes e redução de Velocidade de sua armadura.
- 10 Pontos de Vida temporários.
- Visão no escuro.
- Um ou mais ataques desarmados corpo a corpo específicos para a forma de batalha escolhida, que são os únicos ataques que pode usar. Você é treinado com eles. Seu modificador de ataque é +18 e seu bônus de dano é +9. Estes ataques são baseados em Destreza (ar ou fogo) ou Força (água ou terra). Se seu modificador de ataque para ataques desarmados for maior, você pode utilizá-lo em vez do modificador concedido pela magia.
- +20 de modificador de Acrobatismo (ar ou fogo) ou Atletismo (água ou terra), exceto se o seu próprio modificador for maior.

Você também recebe habilidades específicas baseadas na forma que escolher:
- **Água** Velocidade 6 metros, Velocidade de natação 18 metros, resistência a fogo 5; **Corpo a Corpo** ◆ onda, **Dano** 1d12 contundente e você pode gastar uma ação imediatamente após um acerto para empurrar o alvo 1,5 metros com os efeitos de Empurrar bem-sucedido.
- **Ar** Velocidade de voo 24 metros, movimento não aciona reações; **Corpo a Corpo** ◆ lufada, **Dano** 1d4 contundente.
- **Fogo** Velocidade 15 metros, resistência a fogo 10, fraqueza a frio 5 e água 5; **Corpo a Corpo** ◆ gavinha, **Dano** 1d8 de fogo mais 1d4 de dano persistente de fogo.
- **Terra** Velocidade 6 metros, Velocidade de escavação 6 metros; **Corpo a Corpo** ◆ punho, **Dano** 2d10 contundente.

Elevada (6º) Sua forma de batalha é Grande e seus ataques possuem alcance de 3 metros. Você deve ter espaço o suficiente para expandir ou a magia é perdida. Você recebe CA = 22 + seu nível, 15 PV temporários, +23 de modificador de ataque, +13 de bônus de dano e +23 de Acrobatismo ou Atletismo em vez dos valores iniciais.

Elevada (7º) Sua forma de batalha é Enorme e seus ataques possuem alcance de 4,5 metros. Você deve ter espaço o suficiente para expandir ou a magia é perdida. Você recebe CA = 22 + seu nível, 20 PV temporários, +25 de modificador de ataque, +11 de bônus de dano, o dobro de dados de dano (incluindo dano persistente) e +25 de Acrobatismo ou Atletismo em vez dos valores iniciais.

FORMA DE HUMANOIDE — MAGIA 2

POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 10 minutos

Você transforma sua aparência na de um humanoide Pequeno ou Médio, como um anão, elfo, goblin, halfling, humano, povo-lagarto ou orc. Você adquire o traço humanoide em adição aos seus outros traços enquanto estiver nesta forma, assim como qualquer outro traço relacionado ao tipo de criatura (como goblin ou humano). Se esta transformação reduzir seu tamanho, ele reduz seu alcance apropriadamente (como a magia *encolher*). Esta transformação não altera suas estatísticas de qualquer forma e você não recebe quaisquer habilidades especiais da forma de humanoide que assumir. Você ainda pode vestir e usar seus equipamentos, que mudam de tamanho (se necessário) para condizer com sua nova forma. Se os itens saírem de sua posse, eles retornam ao tamanho normal.

Forma de humanoide lhe concede +4 de bônus de estado em testes de Dissimulação para se passar como um membro genérico da ancestralidade escolhida e você adiciona seu nível ao teste mesmo se for destreinado, mas não pode se fazer parecer como uma pessoa específica. Se quiser Personificar um indivíduo, você ainda precisa criar um disfarce, embora o MJ não some a diferença por ancestralidade quando determinar a CD de seu teste de Dissimulação. Você pode Dispensar esta magia.

Elevada (4º) Você adquire visão no escuro ou visão na penumbra se a forma que você assumir tiver essa habilidade.

Elevada (5º) Você pode assumir a aparência de um humanoide Grande. Se isto aumentar seu tamanho, você recebe os efeitos da magia *crescer*.

FORMA DE INSETO — MAGIA 3

POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 minuto

Você visualiza um inseto simples e se transformar na forma de batalha de um animal Médio. Quando conjurar esta magia, escolha aranha, besouro, centopeia, escorpião, formiga ou louva-a-deus. Você pode decidir o tipo específico de animal (como joaninha ou escaravelho para besouro), mas isto não tem efeito no tamanho ou nas estatísticas da forma. Enquanto estiver nesta forma, você adquire o traço animal. Você pode Dispensar a magia.

Você recebe as estatísticas e habilidades a seguir independentemente de qual forma de batalha escolher:

- CA = 18 + seu nível. Ignore a penalidade em testes e redução de Velocidade de sua armadura.
- 10 Pontos de Vida temporários.
- Visão na penumbra.
- Um ou mais ataques desarmados corpo a corpo específicos para a forma de batalha escolhida, que são os únicos ataques que pode usar. Você é treinado com eles. Seu modificador de ataque é +13 e seu bônus de dano é +2. Estes ataques são baseados em Força (para o propósito da condição enfraquecido, por exemplo). Se seu modificador de ataque para ataques desarmados baseados for maior, você pode utilizá-lo em vez do modificador concedido pela magia.
- +13 de modificador de Atletismo, exceto se o seu próprio modificador for maior.

Você também recebe habilidades específicas baseadas na forma que escolher:

- **Aranha** Velocidade 7,5 metros, Velocidade de escalada 7,5 metros, visão no escuro; **Corpo a Corpo** ◆ presas, **Dano** 1d6 perfurante mais 1d4 persistente de veneno; **Distância** ◆ teia (incremento de distância 6 metros), **Dano** emaranha o alvo por 1 rodada.
- **Besouro** Velocidade 7,5 metros; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas, **Dano** 2d10 contundente.
- **Centopeia** Velocidade 7,5 metros, Velocidade de escalada 7,5 metros, visão no escuro; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas, **Dano** 1d8 perfurante mais 1d4 persistente de veneno.
- **Escorpião** Velocidade 12 metros, sentido sísmico impreciso 18 metros, visão no escuro; **Corpo a Corpo** ◆ ferrão, **Dano** 1d8 perfurante mais 1d4 persistente de veneno; **Corpo a Corpo** ◆ pinça (ágil), **Dano** 1d6 contundente.
- **Formiga** Velocidade 9 metros, Velocidade de escalada 9 metros; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas, **Dano** 2d6 contundente.
- **Louva-a-deus** Velocidade 12 metros, faro impreciso 9 metros; **Corpo a Corpo** ◆ perna dianteira, **Dano** 2d8 contundente.

Elevada (4º) Sua forma de batalha é Grande e seus ataques possuem alcance de 3 metros. Você deve ter espaço o suficiente para expandir ou a magia é perdida. Você recebe 15 PV temporários, +16 de modificador de ataque, +6 de bônus de dano e +16 de Atletismo em vez dos valores iniciais.

Elevada (5º) Sua forma de batalha é Enorme e seus ataques possuem alcance de 4,5 metros. Você deve ter espaço o suficiente para expandir ou a magia é perdida. Você recebe 20 PV temporários, +18 de modificador de ataque, +2 de bônus de dano, o dobro de dados de dano (incluindo dano persistente) e +20 de Atletismo em vez dos valores iniciais.

FORMA DE MONSTRUOSIDADE — MAGIA 8

POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 minuto

Você se transforma no aspecto de um monstro lendário, assumindo a forma de batalha de um animal Enorme. Você deve ter espaço o suficiente para expandir ou a magia é perdida. Quando conjurar esta magia, escolha fênix, serpente marinha ou verme púrpura. Enquanto estiver nesta forma, você adquire o traço besta (para fênix) ou animal (para serpente marinha ou verme púrpura). Você pode Dispensar a magia.

Você recebe as estatísticas e habilidades a seguir independentemente de qual forma de batalha escolher:

- CA = 20 + seu nível. Ignore a penalidade em testes e redução de Velocidade de sua armadura.
- 20 Pontos de Vida temporários.
- Visão no escuro.
- Um ou mais ataques desarmados corpo a corpo específicos para a forma de batalha escolhida, que são os únicos ataques que pode usar. Você é treinado com eles. Seu modificador de ataque é +28 e você o dano listado. Estes ataques são baseados em Força (para o propósito da condição enfraquecido, por exemplo). Se seu modificador de ataque para ataques desarmados for maior, você pode utilizá-lo em vez do modificador concedido pela magia.
- +30 de modificador de Atletismo, exceto se o seu próprio modificador for maior.

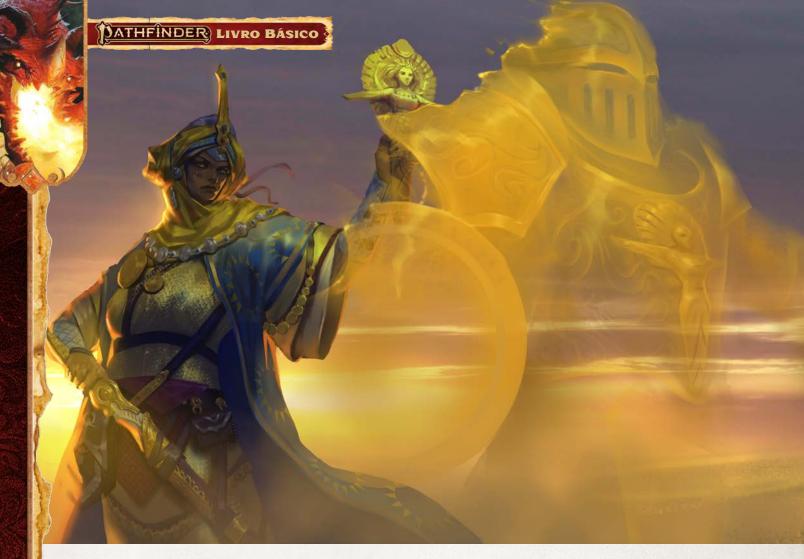
Você também recebe habilidades específicas baseadas na forma que escolher:

- **Fênix** Velocidade 9 metros, Velocidade de voo 27 metros; **Corpo a Corpo** ◆ bico (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d6+12 mais 2d4 de fogo e 2d4 persistente de fogo; **Corpo a Corpo** ◆ unha (ágil, alcance de 4,5 metros), **Dano** 2d8+12 cortante; **Manto de Chamas** (aura, evocação, fogo, primal) 6 metros. Você adquire uma aura de fogo que se estende a partir de você. Uma criatura que entrar ou encerrar o turno dela dentro da aura sofre 2d6 de dano de fogo. Uma criatura pode sofrer este dano somente uma vez por turno. Você pode usar uma ação única que possui o traço concentração para ativar ou desativar esta aura.
- **Serpente Marinha** Velocidade 6 metros, Velocidade de natação 27 metros; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d12+20 perfurante; **Corpo a Corpo** ◆ cauda (alcance 7,5 metros), **Dano** 2d8+20 contundente; **Rasgar com Espinhos** ◆◆ (movimento) Você estende seus espinhos e Anda ou Nada. Cada criatura à qual você estiver adjacente a qualquer momento durante seu movimento sofre 4d8+10 de dano cortante (salvamento básico de Reflexos contra sua CD de magia).
- **Verme Púrpura** Velocidade 12 metros, Velocidade de escavação 9 metros, Velocidade de natação 6 metros; **Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas (alcance 3 metros), **Dano** 2d12+20 perfurante; **Corpo a Corpo** ◆ ferrão (ágil, alcance de 3 metros), **Dano** 2d8+15 perfurante mais 2d6 persistente de veneno; **Corpo a Corpo** ◆ corpo (alcance de 3 metros), **Dano** 2d8+20 contundente; **Inexorável** Você automaticamente se recupera das condições atordoado, lento e paralisado ao final de cada um dos seus turnos. Você também fica imune a ser imobilizado e ignora terreno difícil e terreno difícil maior.

Elevada (9º) Você recebe CA = 22 + seu nível, 25 PV temporários, +31 de modificador de ataque, aumenta o dano em um dado de dano e recebe +33 de Atletismo em vez dos valores iniciais.

FORMA DE PESTE — MAGIA 1

POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 10 minuto

Você se transforma na forma de batalha de um animal Minúsculo. Quando conjurar esta magia, escolha felino, inseto, lagarto ou rato. Você pode decidir o tipo específico de animal (como rato ou louva-a-deus), mas isto não tem efeito no tamanho ou nas estatísticas da forma. Enquanto estiver nesta forma, você adquire o traço animal. Você pode Dispensar a magia.

Você recebe as estatísticas e habilidades a seguir:

- CA = 15 + seu nível. Ignore a penalidade em testes e redução de Velocidade de sua armadura.
- Velocidade 3 metros.
- Fraqueza 5 a dano físico. (Se sofrer dano físico nesta forma, você sofre 5 de dano adicional.)
- Visão na penumbra.
- +10 de modificador de Acrobatismo e Furtividade, exceto se o seu próprio modificador for maior; –4 de modificador de Atletismo.

Elevada (4º) Você pode se transformar em uma criatura voadora, como um passado, o que lhe concede uma Velocidade de voo de 6 metros.

FORMA DE PLANTA — MAGIA 5

PLANTA | POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 minuto

Inspirando-se em criaturas verdejantes, você se transforma na forma de batalha de uma planta Grande. Você deve ter espaço o suficiente para expandir ou a magia é perdida. Quando conjurar esta magia, escolha abocanhadora, arbórea ou dioneia. Você pode substituir um tipo específico de planta para se transformar (como uma planta lançadora em vez de uma dioneia), mas isto não tem efeito no tamanho ou nas estatísticas da forma. Enquanto estiver nesta forma, você adquire o traço planta. Você pode Dispensar a magia.

Você recebe as estatísticas e habilidades a seguir independentemente de qual forma de batalha escolher:

- CA = 19 + seu nível. Ignore a penalidade em testes e redução de Velocidade de sua armadura.
- 12 Pontos de Vida temporários.
- Resistência 10 a veneno.
- Visão na penumbra.
- Um ou mais ataques desarmados corpo a corpo específicos para a forma de batalha escolhida, que são os únicos ataques que pode usar. Você é treinado com eles. Seu modificador de ataque é +17 e seu bônus de dano é +11. Estes ataques são baseados em Força (para o propósito da condição enfraquecido, por exemplo). Se seu modificador de ataque para ataques desarmados for maior, você pode utilizá-lo em vez do modificador concedido pela magia.
- +19 de modificador de Atletismo, exceto se o seu próprio modificador for maior.

Você também recebe habilidades específicas baseadas na forma que escolher:

- **Arbórea** Velocidade 9 metros; **Corpo a Corpo** ◆ galho (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d10 contundente; **Corpo a Corpo** ◆ pata, **Dano** 2d8 contundente; você pode falar nesta

forma, mas ainda não pode Conjurar uma Magia ou suprir componentes verbais.

- **Abocanhadora** Velocidade 6 metros, Velocidade de natação 6 metros, resistência 10 a eletricidade; **Corpo a Corpo** ◆ vinha (alcance 4,5 metros), **Dano** 2d8 cortante.
- **Dioneia** Velocidade 4,5 metros, resistência 10 a ácido; **Corpo a Corpo** ◆ folha (alcance 3 metros), **Dano** 2d8 perfurante e você pode gastar uma ação após acertar para Atracar o alvo.
- **Elevada (6º)** Sua forma de batalha é Enorme e seus ataques têm seus alcances aumentados em 1,5 metros. Você recebe CA = 22 + seu nível, 24 PV temporários, +21 de modificador de ataque, +16 de bônus de dano e +22 de Atletismo em vez dos valores iniciais.

FORMA GASOSA — MAGIA 4

POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura voluntária
Duração 5 minutos

O alvo se transforma em um estado vaporoso. Neste estado, o alvo fica amorfo e perde quaisquer bônus de item na CA. Ele adquire resistência 8 a dano físico e é imune a dano de precisão. Ele não pode conjurar magias, ativar itens ou usar ações que tenham os traços ataque ou manuseio. Ela adquire uma Velocidade de voo de 3 metros e pode passar por frestas minúsculas. O alvo pode Dispensar a magia.

FRENESI DA LUA — MAGIA 5

MORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** até 5 criaturas voluntárias
Duração 1 minuto

Um aspecto feral cai sobre os alvos, tornando-os resistentes e selvagens. Alvos recebem 5 Pontos de Vida temporários, +3 metros de bônus de estado em suas Velocidades e fraqueza 5 a prata. Eles também crescem presas e garras viciosas que são ataques desarmados. As presas causam 2d8 de dano perfurante; as garras causam 2d6 de dano cortante e possuem os traços acuidade e ágil. Os alvos usam sua maior proficiência com armas ou ataques desarmados para estes ataques e, se possuírem especialização em armas ou especialização em armas maior, adicionam este dano também. Em um acerto crítico com um destes ataques desarmados, a criatura atingida sofre 1d4 de dano persistente de sangramento.

Os alvos não podem usar ações de concentração a menos que elas também possuam o traço fúria, com exceção de Buscar. Uma criatura pode tentar encerrar o efeito da magia em si ao usar uma ação única, que possui um traço fúria, ao tentar um salvamento de Vontade contra sua CD de magia; em um sucesso, ela encerra o efeito da magia em si.

Se um alvo estiver sob a luz da lua cheia, ele também cresce de tamanho se for Médio ou menor. Isto aumenta o alcance de uma criatura Média ou Minúscula em 1,5 metros.

Elevada (6º) Os Pontos de Vida temporários aumentam para 10, a fraqueza a prata para 10 e o dano causado pelos ataques para três dados de dano.

Elevada (10º) Os Pontos de Vida temporários aumentam para 20, a fraqueza a prata para 20 e o dano causado pelos ataques para quatro dados de dano.

GAVINHAS SOMBRIAS — MAGIA 1

NECROMANCIA | NEGATIVO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Área linha de 9 metros
Salvamento Fortitude

Gavinhas de escuridão se contorcem a partir das pontas de seus dedos e correm pelo ar. Você causa 2d4 de dano negativo e 1 de dano persistente de sangramento a criaturas vivas na linha. Cada criatura viva na linha deve tentar um salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.
Sucesso A criatura sofre metade do dano negativo e nenhum dano persistente de sangramento.
Falha A criatura sofre o dano inteiro.
Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano negativo e o dobro do dano persistente de sangramento.

Elevada (+1) O dano negativo aumenta em 2d4 e o dano persistente de sangramento aumenta em 1.

GLIFO DE GUARDA — MAGIA 3

ABJURAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista, primal
Execução 10 minutos (material, somático, verbal)
Distância toque; **Alvos** 1 recipiente ou uma área quadrada de 3 metros de lado
Duração ilimitada

Você cria uma armadilha ao esconder uma magia hostil em um símbolo. Enquanto Conjurar esta Magia, você também pode Conjurar uma magia de um nível de magia inferior para armazenar no glifo. A magia armazenada deve usar 3 ações ou menos para ser conjurada, possuir um efeito hostil e afetar uma criatura ou tiver uma área. Você pode determinar uma senha, um acionamento ou ambos para o glifo. Qualquer criatura que mover, abrir ou tocar o recipiente alvo ou que entrar na área alvo e não falar a senha ou que condizer com acionamento, ativa o glifo, liberando a magia nociva dentro dele.

Após uma magia ser armazenada no glifo, o glifo adquire todos os traços dessa magia. Se a magia armazenada afetar uma ou mais criaturas, ela afeta a criatura que ativou o glifo. Se ela tiver uma área, essa área é centrada na criatura que ativou o glifo. A duração do *glifo de guarda* acaba quando o glifo é acionado. O glifo é considerado uma armadilha mágica, utilizando sua CD de magia para o teste de Percepção para ser percebido e para o teste de Ladroagem para desativá-lo; ambos os testes requerem que a criatura os tentando seja treinada para poder obter sucesso.

Você pode Dispensar *glifo de guarda*. A quantidade máxima de *glifos de guarda* que você pode possuir ativos ao mesmo tempo é igual ao modificador de seu atributo de conjuração.

GLOBO DE INVULNERABILIDADE — MAGIA 4

INCOMUM | ABJURAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Área explosão de 3 metros centrada em um canto de seu espaço
Duração 10 minutos

Você cria um globo imóvel ao seu redor que tenta neutralizar qualquer magia do lado de fora do globo cuja área ou alvos entrem no globo, como se o globo fosse a magia *dissipar magia* de 1 nível inferior ao nível real da magia. Se a tentativa de neutralização for bem-sucedida, ela impede somente a parte da magia que teria entrado no globo (portanto, se a magia também afetar alvos fora do globo, ou se parte da área dela estiver além do globo, esses alvos ou essa área são afetados normalmente). Você deve formar a esfera em um espaço aberto ininterrupto para que os lados dela não passem através de quaisquer criaturas ou objetos, ou então a magia é perdida (embora criaturas possam entrar no globo após a magia ser conjurada).

GOLPE CERTO — MAGIA 1

ADIVINHAÇÃO | FORTUNA

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆ verbal
Duração até o final de seu turno

Um vislumbre do futuro garante que seu próximo golpe seja certeiro. A próxima vez que você fizer uma rolagem de ataque antes do final de seu turno, role o ataque duas vezes e use o melhor resultado. O ataque ignora penalidades de circunstância na rolagem de ataque e qualquer teste simples requerido devido ao alvo estar ocultado ou escondido.

GUARDIÃO ESPIRITUAL — MAGIA 5

ABJURAÇÃO | ATAQUE | FORÇA

Tradições divina
Execução ◆◆ somático, verbal; **Requerimentos** Você possui uma divindade
Distância 36 metros
Duração sustentada por até 1 minuto

Um guardião Médio feito de força mágica aparece e ataca adversários que você designar na distância. O guardião espiritual é translúcido e parece estar segurando a arma favorita de sua divindade.

Quando você Conjurar a Magia, o guardião espiritual aparece em um espaço desocupado próximo a um adversário à sua escolha dentro do alcance e desfere um Golpe contra ele. Cada vez que Sustentar a Magia, você pode mover o guardião espiritual para um espaço desocupado próximo a um alvo na distância (se necessário) e desferir um Golpe com ele. O guardião utiliza e contribui para sua penalidade por ataques múltiplos. Alternativamente, quando Sustentar a Magia, você pode fazer o guardião se mover adjacente a um aliado e protegê-lo. Se fizer isso, cada vez que o aliado fosse sofrer dano, o guardião sofre os primeiros 10 pontos de dano em vez de seu aliado. Ele continua a fazê-lo até você mover o guardião para atacar um inimigo ou defender um aliado diferente, ou até o guardião ser destruído (ele possui 50 pontos de Vida e não pode recuperar Pontos de Vida por quaisquer meios). O guardião normalmente não pode sofrer dano exceto quando proteger um aliado, embora *desintegrar* automaticamente o destrua se acertar a CA de 25 do guardião espiritual.

Os Golpes do guardião são ataques de magia corpo a corpo. Independentemente da aparência da arma do guardião, ele causa dano de força igual a 2d8 mais o modificador de seu atributo de conjuração, mas você pode causar dano do tipo normalmente causado pela arma que ele segura em vez de dano de força (ou qualquer tipo de dano disponível para uma arma versátil). Nenhum outro traço ou estatística da arma se aplica, e mesmo um ataque com uma arma à distância ataca somente criaturas adjacentes. Apesar de realizar um ataque de magia, a arma do guardião espiritual é considerada uma arma para os propósitos de acionamentos, resistências e outras regras similares.

O guardião ocupa um espaço e aliados podem considerá-lo quando flanquearem, mas ele não possui quaisquer outras características que uma criatura normalmente teria além de Pontos de Vida, e criaturas podem mover-se através do espaço dele sem impedimento. O guardião não pode realizar qualquer ataque além do Golpe dele, e talentos ou magias que afetem armas ou reforcem aliados não se aplicam a ele.

Elevada (+2) O dano do guardião aumenta em 1d8 e os Pontos de Vida dele aumentam em 20.

HEROÍSMO — MAGIA 3

ENCANTAMENTO | MENTAL

Tradições divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura humanoide
Duração 10 minutos

Você toca o heroísmo interior do alvo, concedendo-o +1 de bônus de estado em jogadas de salvamento, rolagens de ataque, testes de Percepção e testes de perícia.

Elevada (6º) O bônus de estado aumenta para +2.

Elevada (9º) O bônus de estado aumenta para +3.

HIPERCOGNIÇÃO — MAGIA 3

ADIVINHAÇÃO

Tradições ocultista
Execução ◆ verbal

Você cataloga e coleta informações relevantes sobre sua situação atual. Você pode instantaneamente usar até 6 ações de Recordar Conhecimento como parte de Conjurar esta Magia. Para estas ações, você não pode usar habilidades especiais, reações ou ações livres que acionam quando você Recordar Conhecimento.

IDIOMAS — MAGIA 5

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Duração 1 hora

O alvo pode compreender todas as palavras independentemente do idioma e também fala os idiomas de outras criaturas. Em um grupo misto de criaturas, cada vez que o alvo falar, ele pode escolher uma criatura e falar em um idioma que a criatura compreenda, mesmo se o alvo não souber qual idioma seria esse.

Elevada (7º) A duração é de 8 horas.

IMAGEM ESPELHADA — MAGIA 2

ILUSÃO | VISUAL

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 minuto

Três imagens ilusórias de você ocupam seu espaço, potencialmente fazendo aqueles que o atacarem acertar uma das imagens em vez de você. Qualquer ataque que fosse acertá-lo possui uma chance aleatória de acertar uma de suas imagens em vez de você. Se todas as três imagens permanecerem, há uma chance de 1 em 4 de acertar você (1 em 1d4). Com duas imagens remanescentes, há uma chance de 1 em 3 de acertar você (1 ou 2 em 1d6). Com somente uma imagem, as chances são de 1 em 2 (1 a 3 em 1d6).

Após uma imagem ser atingida, ela é destruída. Se uma rolagem de ataque falhar em acertar sua CA, mas não falhar criticamente, ela destrói uma imagem, mas sem qualquer efeito adicional (mesmo se o ataque normalmente fosse gerar um efeito em caso de falha). Se uma rolagem de ataque obtiver sucesso crítico e fosse atingir uma das imagens, uma das imagens é destruída e a rolagem de ataque se torna um sucesso contra você. Após todas as imagens serem destruídas, a magia é encerrada.

IMPLOSÃO — MAGIA 9

EVOCAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura corpórea
Salvamento Fortitude básico; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Você esmaga o alvo ao fazê-lo desmoronar sobre ele mesmo, causando 75 de dano. Cada vez que Sustentar a Magia, você deve escolher um novo alvo para ser sujeitado ao mesmo efeito; a mesma criatura nunca pode ser afetada mais de uma vez com uma única conjuração desta magia. Você também não pode afetar mais de uma criatura por turno com *implosão*. Você não pode afetar uma criatura que seja incorpórea, gasosa ou líquida, ou uma criatura que não tenha forma sólida.

Elevada (+1) O dano aumenta em 10 pontos.

IMUNIDADE A MAGIA — MAGIA 4

ABJURAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Duração 24 horas

Você protege uma criatura contra os efeitos de uma única magia. Escolha uma magia e a nomeie em voz alta como parte do componente verbal. *Imunidade a magia* tenta neutralizar essa magia sempre que o alvo de *imunidade a magia* for o alvo da magia nomeada ou que estiver na área dela. Neutralizar com sucesso uma magia que afetar uma área ou alvos múltiplos com *imunidade a magia* anula os efeitos somente para o alvo afetado por *imunidade a magia*.

INDETECÇÃO — MAGIA 3

INCOMUM | ABJURAÇÃO

Tradições arcana, ocultista, primal
Execução 10 minutos (material, somático, verbal)
Distância toque; **Alvos** 1 criatura ou objeto
Duração 8 horas

Você ergue defesas de proteção que tornam o alvo difícil de detectar através de magia. *Indetecção* tenta neutralizar todas as adivinhações de detecção, vidência e revelação feitas contra o alvo ou aos equipamentos dele por toda a duração, contando truques mágicos como magias de 1º nível para este propósito. Obter sucesso em neutralizar uma adivinhação que afetar uma área ou multiplicar alvos anula os efeitos somente para o alvo de *indetecção*.

INIMIZADE DA NATUREZA — MAGIA 9

ENCANTAMENTO

Tradições primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Área** explosão de 150 metros; **Alvos** até 5 criaturas
Duração 10 minutos

Animais e plantas na área se viram contra os alvos. Cada alvo sofre os efeitos a seguir enquanto permanecer na área.

- Vegetação brota em todas as superfícies, impondo –3 metros de penalidade de circunstância a cada alvo na Velocidade dele a qualquer momento em que ele estiver adjacente às plantas.
- Animais agressivos atacam imprevisivelmente. No início do turno dele, cada alvo rola um teste simples CD 8. Em uma falha, ele é atacado por um enxame de criaturas que causam 2d10 de dano cortante. O alvo tenta um salvamento básico de Reflexos e fica desprevenido por 1 rodada em qualquer resultado diferente de um sucesso crítico.
- O alvo perde qualquer conexão com a natureza ou criaturas naturais. O alvo deve obter sucesso em um teste simples CD 5 quando conjurar qualquer magia primal ou a magia falha. Além disso, criaturas animais ou plantas ficam hostis contra ele, mesmo uma que possua um forte elo ao alvo, como um companheiro animal.

O MJ pode decidir que você não pode afetar algumas criaturas, como um emissário de uma divindade da natureza ou a ira dela.

INSPIRAÇÃO DIVINA — MAGIA 8

ENCANTAMENTO | MENTAL

Tradições divina
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura voluntária

Você infunde um alvo com energia espiritual, reabastecendo a magia dela. Se ela preparar magias, ela recupera uma magia de 6º nível ou inferior que tenha conjurado previamente nesse dia e pode conjurar essa magia novamente. Se ela conjurar magias espontaneamente, ela recupera um espaço de magia de 6º nível ou inferior. Se ela tiver uma reserva de foco, ela recupera Pontos de Foco como se tivesse Refocado.

INTUIR DIREÇÃO — TRUQUE MÁGICO 1

ADIVINHAÇÃO | DETECÇÃO | TRUQUE MÁGICO

Tradições divina, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal

No olho de sua mente, você vê um caminho para o norte. Você imediatamente sabe em qual direção está o norte (se ele existir em sua localização atual).

Elevada (7º) Você pode saber a direção para um local familiar, como lar antigo ou taverna favorita.

INVERTER A GRAVIDADE — MAGIA 7

INCOMUM | EVOCAÇÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução ⯁⯁⯁ material, somático, verbal
Distância 36 metros; **Área** cilindro de 6 metros de raio e 12 metros de altura
Duração 1 minuto

Você inverte a gravidade na área. Criaturas e objetos que não estão presos no chão imediatamente caem para cima no topo da área. Uma criatura p ode ser capaz de Segurar numa Beirada para atenuar sua queda se passar perto de uma superfície apropriada. Se uma criatura cair contra um objeto sólido (como no teto), ela sofre a quantidade de dano de queda apropriada e aterrissa na superfície. Assim que um objeto ou criatura alcançar o topo da área, ela flutua, ficando entre a gravidade invertida e a normal. A criatura pode se mover pelo plano onde as duas formas de gravidade se encontram. Criaturas que puderem levitar ou voar podem usar essas habilidades para mitigar os efeitos de *inverter a gravidade*.

Quando *inverter a gravidade* acabar, todas as criaturas e objetos pegos na área caem de volta para baixo. Da mesma forma, qualquer coisa que se mover para fora da área da magia é sujeitada à gravidade normal novamente.

INVISIBILIDADE — MAGIA 2

ILUSÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução ⯁⯁ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Duração 10 minutos

Coberto em ilusão, o alvo fica invisível. Isto o torna indetectado para todas as outras criaturas, embora as criaturas possam tentar encontrar o alvo para torná-lo escondido para elas em vez disso (página 466). Se o alvo usar uma ação hostil, a magia é encerrada após essa ação hostil ser completada.

Elevada (4º) A magia dura 1 minuto, mas não é encerrada se o alvo usar uma ação hostil.

IRA DIVINA — MAGIA 4

EVOCAÇÃO

Tradições divina
Execução ⯁⯁ somático, verbal
Distância 36 metros; **Área** explosão de 6 metros
Salvamento Fortitude

Você pode canalizar a fúria de sua divindade contra adversários de tendência oposta. Escolha uma tendência que sua divindade possua (bem, caos, mal ou ordem). Você não pode conjurar esta magia se não tiver uma divindade ou se sua divindade for completamente neutra verdadeira. Esta magia recebe o traço da tendência escolhida. Você causa 4d10 de dano da tendência escolhida; cada criatura na área deve tentar um salvamento de Fortitude. Criaturas de tendência condizente com a escolhida não são afetadas pela magia. Aqueles que não possuam a mesma tendência nem possuam uma tendência oposta tratam o resultado de suas jogadas de salvamento como um grau melhor.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.
Sucesso A criatura sofre metade do dano.
Falha A criatura sofre o dano inteiro e fica enjoada 1.
Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano e fica enjoada 2; enquanto enjoada, ela também fica lenta 1.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d10.

ITEM DE FACHADA — MAGIA 1

ILUSÃO | VISUAL

Tradições arcana, ocultista
Execução ⯁⯁ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 objeto com tamanho máximo de um cubo de 3 metros de lado
Duração 1 hora

Você faz o objeto alvo parecer e ser sentido como se estivesse em uma condição física muito melhor ou pior. Quando conjurar esta magia, decida se pretende fazer o item parecer decrépito ou perfeito. Um item feito para parecer decrépito parece quebrado e de má qualidade. Um item feito para parecer perfeito parece como se fosse novíssimo e bastante polido ou bem mantido. Um item quebrado parece estar intacto e funcional. Itens destruídos não podem ser afetados por esta magia. Uma criatura que Interagir com o item pode tentar desacreditar a ilusão.

Elevada (2º) A duração é de 24 horas.
Elevada (3º) A duração é ilimitada.

JORRO ÁCIDO — TRUQUE MÁGICO 1

ÁCIDO | ATAQUE | EVOCAÇÃO | TRUQUE MÁGICO

Tradições arcana, primal
Execução ⯁⯁ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura ou objeto

Você lança um globo de ácido que respinga em criaturas e objetos. Faça um ataque de magia. Se acertar, você causa 1d6 de dano de ácido mais 1 de dano de ácido de respingo. Em um sucesso crítico, o alvo também sofre 1 de dano persistente de ácido.

Elevada (3º) O dano inicial aumenta para 1d6 + o modificador de seu atributo de conjuração e o dano persistente aumenta para 2.
Elevada (5º) O dano inicial aumenta para 2d6 + o modificador de seu atributo de conjuração, o dano persistente aumenta para 3 e o dano de respingo aumenta para 2.
Elevada (7º) O dano inicial aumenta para 3d6 + o modificador de seu atributo de conjuração, o dano persistente aumenta para 4 e o dano de respingo aumenta para 3.
Elevada (9º) O dano inicial aumenta para 4d6 + o modificador de seu atributo de conjuração, o dano persistente aumenta para 5 e o dano de respingo aumenta para 4.

LABIRINTO — MAGIA 8

CONJURAÇÃO | EXTRADIMENSIONAL | TELEPORTAÇÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução ⯁⯁ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Duração sustentada

Você transporta o alvo para um labirinto extradimensional de origem transcendental e o prende lá. Uma vez a cada turno, o alvo pode gastar 1 ação para fazer um teste de Percepção ou Sobrevivência contra sua CD de magia para escapar do labirinto. Os resultados possíveis são os seguintes:

Sucesso Crítico O alvo escapa e a magia é encerrada.

Sucesso O alvo está no caminho certo para a saída. Se o alvo já estiver no caminho certo, ele escapa do labirinto e a magia é encerrada.

Falha O alvo não faz progresso em direção à fuga.

Falha Crítica O alvo não faz progresso em direção à fuga e, se já estivesse no caminho certo, nãoestá mais.

Teleportação mágica não ajuda a criatura a escapar a menos que a magia possa transportar através de planos, como *salto planar*. Quando a magia acabar, seja porque o alvo escapou ou porque a duração acabou, o alvo retorna para o espaço que ocupava quando foi banido ou para o espaço mais próximo se o espaço original estiver ocupado.

LAMENTO DA BANSHEE — MAGIA 9

AUDITIVO | MORTE | NECROMANCIA | NAGATIVO

Tradições divina, ocultista

Execução ◆◆ somático, verbal

Área emanação de 12 metros; **Alvos** qualquer quantidade de criaturas

Salvamento Fortitude

Seu grito arrepia as almas de inimigos que o ouvirem. Cada inimigo vivo na área sofre 8d10 de dano negativo e deve tentar um salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo sofre o dano inteiro.

Falha O alvo sofre o dano inteiro e fica drenado 1d4.

Falha Crítica O alvo sofre o dobro do dano e fica drenado 4.

LANÇA DIVINA — TRUQUE MÁGICO 1

ATAQUE | EVOCAÇÃO | TRUQUE MÁGICO

Tradições divina

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Você lança um feixe de energia divina. Escolha uma tendência que sua divindade possua (bem, caos, mal ou ordem). Você não pode conjurar esta magia se não tiver uma divindade ou se sua divindade for neutra verdadeira. Esta magia recebe o traço da tendência escolhida. Faça uma rolagem de ataque de magia contra a CA do alvo. Em um acerto, o alvo sofre dano do tipo de tendência escolhido igual a 1d4 + o modificador de seu atributo de conjuração (dobro do dano em um acerto crítico).

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d4.

LENTIDÃO — MAGIA 3

TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, ocultista, primal

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Fortitude; **Duração** 1 minuto

Você dilata o fluxo do tempo ao redor do alvo, tornando lentas as ações dele.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo fica lento 1 por 1 rodada.

Falha O alvo fica lento 1 por 1 minuto.

Falha Crítica O alvo fica lento 2 por 1 minuto.

Elevada (6º) Você pode afetar até 10 criaturas.

LEQUE DE CORES — MAGIA 1

ILUSÃO | INCAPACITAÇÃO | VISUAL

Tradições arcana, ocultista

Execução ◆◆ somático, verbal

Área cone de 4,5 metros

Salvamento Vontade; **Duração** 1 ou mais rodadas (veja abaixo)

Cores rodopiando pelo ar afetam observadores de acordo com seus salvamentos de Vontade.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura fica ofuscada por 1 rodada.

Falha A criatura fica atordoada 1, cega por 1 rodada e ofuscada por 1 minuto.

Falha Crítica A criatura fica atordoada por 1 rodada e cega por 1 minuto.

LER AURA — TRUQUE MÁGICO 1

ADIVINHAÇÃO | DETECÇÃO | TRUQUE MÁGICO

Tradições arcana, divina, ocultista, primal

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 objeto

Você foca no objeto alvo, abrindo sua mente para perceber auras mágicas. Quando a conjuração é completada, você sabe se esse item é mágico e, se ele for, qual a escola de magia dele (página 297 e 298).

Se o objeto for ilusório, você detecta isto somente se o nível do efeito for menor que o nível de sua magia *ler aura*.

Elevada (3º) Você pode afetar até 10 objetos.

Elevada (6º) Você pode afetar qualquer quantidade de objetos.

LER MENTE — MAGIA 3

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | DETECÇÃO | MENTAL

Tradições arcana, ocultista

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Vontade; **Duração** 1 rodada ou sustentada por até 1 minuto

Com um toque mental superficial, você tenta ler a mente do alvo. Ele deve tentar um salvamento de Vontade. O alvo fica temporariamente imune às suas magias de *ler mente* por 1 hora.

Sucesso Crítico O alvo percebe pensamentos superficiais vagos seus quando você Conjurar a Magia.

Sucesso Você descobre se o modificador de Inteligência do alvo é maior, igual ou menor que o seu.

Falha Você percebe pensamentos superficiais vagos do alvo quando você Conjurar a Magia e descobre se o modificador de Inteligência do alvo é maior, igual ou menor do que o seu.

Falha Crítica Como falha, e pela duração da magia, você pode Sustentar a Magia para detectar pensamentos superficiais do alvo novamente. O alvo não recebe quaisquer salvamentos adicionais.

LER PRESSÁGIOS — MAGIA 4

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | PREDIÇÃO

Tradições divina, ocultista

Execução 10 minutos (material, somático, verbal)

Você vislumbra o futuro. Escolha um objetivo, evento ou atividade em particular que ocorrerá em até 1 semana. Você descobre uma pista enigmática ou conselho que poderia ajudar no evento escolhido, frequentemente na forma de uma rima ou presságio.

LEVITAÇÃO MAGIA 3

EVOCAÇÃO

Tradições arcana, ocultista

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância toque; **Alvos** 1 objeto desapossado ou criatura voluntária

Duração 5 minutos

Você desafia a gravidade e levita o alvo 1,5 metros do chão. Pela duração da magia, você pode mover o alvo para cima ou para baixo 3 metros com uma ação única que possui o traço concentração. Uma criatura flutuando no ar por *levitação* sofre –2 de penalidade de circunstância em rolagens de ataque. Uma criatura flutuante pode gastar uma ação de Interagir para se estabilizar e anular esta penalidade pelo restante do turno dela. Se o alvo estiver adjacente a um objeto fixado ou terreno de estabilidade adequada, ela pode mover-se pela superfície ao escalar (se a superfície for vertical, como uma parede) ou rastejar (se a superfície for horizontal, como o teto). O MJ determina quais superfícies podem ser escaladasou rastejadas.

LIBERDADE DE MOVIMENTO MAGIA 4

ABJURAÇÃO

Tradições arcana, divina, primal

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância toque; **Alvos** 1 criatura tocada

Duração 10 minutos

Você repele efeitos que atrasariam ou deixariam lento o movimento de uma criatura. Enquanto estiver sob o efeito desta magia, o alvo ignora efeitos que fossem impor uma penalidade de circunstância na Velocidade. Quando tentar Escapar de um efeito que o tenha agarrado, imobilizado ou restringido, ele obtém sucesso automaticamente exceto se o efeito for mágico e de nível superior ao da magia *liberdade de movimento*.

LIMPAR A MENTE MAGIA 8

INCOMUM ABJURAÇÃO

Tradições arcana, ocultista

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Duração até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias

Proteções poderosas escondem uma criatura de adivinhação mágica. O alvo recebe +4 de bônus de estado em salvamentos contra efeitos mentais. *Limpar a mente* tenta neutralizar quaisquer efeitos de detecção, revelação e vidência como se fosse uma magia 1 nível superior do que realmente é. Em um sucesso, o efeito de adivinhação funciona normalmente, exceto que ele não detecta nada sobre o alvo e as posses dele. Por exemplo, *detectar magia* ainda detectaria outras magias na área, mas nenhuma magia que esteja no alvo.

LOCALIZAR MAGIA 3

INCOMUM ADIVINHAÇÃO DETECÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista

Execução 10 minutos (material somático, verbal)

Distância 150 metros; **Alvos** 1 objeto específico ou tipo de objeto

Duração sustentada

Você descobre a direção do alvo (se você pegar um objeto específico, como "a espada da minha mãe") ou o alvo mais próximo (se você pegar um tipo de objeto, como "espadas"). Se o alvo for um objeto específico, você deve ter observado o objeto diretamente com seus próprios sentidos. Se for um tipo de objeto, você ainda precisa ter uma imagem mental apurada do tipo do objeto. Se houver chumbo ou água corrente entre você e o alvo, esta magia não pode localizar o objeto. Isto significa que você pode encontrar um tipo de objeto bem mais distante se o próximo estiver atrás de chumbo ou água corrente.

Elevada (5º) Você pode afetar uma ancestralidade ou criatura específica em vez de um objeto, mas você deve ter encontrado ou visto de perto a criatura ou ancestralidade que escolher.

LOQUACIDADE MAGIA 4

INCOMUM ENCANTAMENTO MENTAL

Tradições ocultista

Execução ◆◆ somático, verbal

Duração 10 minutos

Inverdades passam por seus lábios tão facilmente quanto seda. Você recebe +4 de bônus de estado em testes de Dissimulação para Mentir e contra testes de Percepção para discernir se você está dizendo a verdade, e adiciona seu nível ao teste mesmo se for destreinado. Se a implausibilidade de suas mentiras acarretarem numa penalidade de circunstância ou incremento de CD, reduza essa penalidade ou a aumente pela metade.

LUBRIFICAR MAGIA 1

CONJURAÇÃO

Tradições arcana, primal

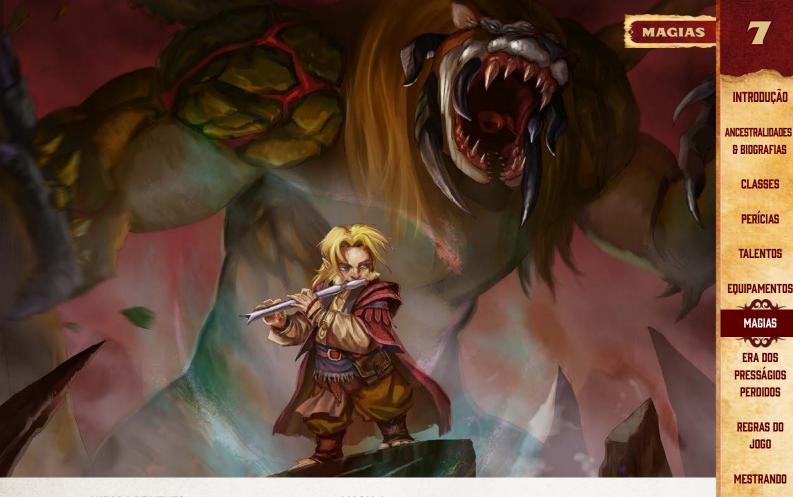
Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 9 metros; **Área** 4 quadrados contíguos de 1,5 metros ou **Alvos** 1 objeto de Volume 1 ou menor

Duração 1 minuto

Você conjura um lubrificante com efeitos baseados na escolha de área ou alvo.

Área Todo o chão sólido na área é coberto com lubrificante. Cada criatura de pé na superfície lubrificada deve obter sucesso em um salvamento de Reflexos em um teste de Acrobatismo contra sua CD de magia ou cai prostrada. Criaturas usando uma ação para se mover na superfície lubrificada durante a duração da magia deve tentar um salvamento de Reflexos ou um teste de Acrobatismo para Equilibrar-se. Uma criatura que Der um Passo ou Rastejar não precisa fazer um teste ou salvamento.

Alvo Se você conjurar a magia ou um objeto desapossado, qualquer um que tentar pegar o objeto deve obter sucesso em um teste de Acrobatismo ou em um salvamento de Reflexos contra sua CD de magia para fazê-lo. Se você mirar um objeto apossado, a criatura que possuir o objeto deve fazer um teste de Acrobatismo ou um salvamento de Reflexos. Em uma falha, o portador ou empunhador sofre –2 de penalidade de circunstância em todos os testes que envolverem usar o objeto; em uma falha crítica, o portador ou empunhador solta o item. O objeto cai em um quadrado adjacente à escolha do MJ. Se você conjurar esta magia em um objeto vestido, o portador recebe +2 de bônus de circunstância em salvamentos de Fortitude contra tentativas de agarrá-lo.

LUFADA DE VENTO — MAGIA 1

AR | EVOCAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Área linha de 18 metros
Duração até o início de seu próximo turno

Um vento violento parte da palma de sua mão, soprando do ponto onde você está quando conjura a magia até o lado posto da linha. O vento extingue qualquer fogo não-mágico, dispersa névoa e bruma, sopra objetos de Volume leve ou menor e empurra objetos maiores. Criaturas Grandes ou menores na área devem tentar um salvamento de Fortitude. Criaturas Grandes ou menores que se moverem para dentro da lufada devem tentar um salvamento assim que o fizerem.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.
Sucesso A criatura não pode mover-se contra o vento.
Falha A criatura é derrubada prostrada. Se estivesse voando, ela sofre os efeitos de falha crítica.
Falha Crítica A criatura é empurrada 9 metros na direção do vento, é derrubada prostrada e sofre 2d6 de dano contundente.

LUZ ABRASADORA — MAGIA 3

ATAQUE | BEM | EVOCAÇÃO | FOGO | LUZ

Tradições divina, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Alvos** 1 criatura

Você dispara um raio abrasador de luz mesclada com energia sagrada. Faça um ataque de magia à distância. O raio causa 5d6 de dano de fogo. Se o alvo for um ínfero ou morto-vivo, você 5d6 de dano bondoso extra.

Sucesso Crítico O alvo sofre o dobro do dano, assim como o dobro do dano bondoso se for um ínfero ou morto-vivo.
Sucesso O alvo sofre o dano inteiro.

Se a luz atravessar uma área de escuridão mágica ou se atingir uma criatura afetada por escuridão mágica, *luz abrasadora* tenta neutralizar a escuridão. Se você precisar determinar se o raio atravessa uma área de escuridão, trace uma linha entre você e o alvo da magia.

Elevada (+1) O dano de fogo aumenta em 2d6 e o dano bondoso contra ínferos e mortos-vivos aumenta em 2d6.

LUZ — TRUQUE MÁGICO 1

EVOCAÇÃO | LUZ | TRUQUE MÁGICO

Tradições arcana, divina, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 objeto não-mágico desapossado de Volume 1 ou menor
Duração até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias

O objeto brilha, emanando luz brilhante em um raio de 6 metros (e luz fraca nos próximos 6 metros) como uma tocha. Se você conjurar esta magia em um segundo objeto, a magia *luz* no primeiro objeto é encerrada.

Elevada (4º) O objeto emana luz brilhante em um raio de 18 metros (e luz fraca nos próximos 18 metros).

LUZES DANÇANTES — TRUQUE MÁGICO 1

EVOCAÇÃO | LUZ | TRUQUE MÁGICO

Tradições arcana, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros
Duração sustentada

Você cria até quatro luzes flutuantes, sendo que duas dela não podem estar a mais de 3 metros entre si. Cada uma emana luz como uma tocha. Quando Sustentar a Magia, você pode mover

qualquer quantidade de luzes até 18 metros. Cada luz deve permanecer a até 36 metros de você e a até 3 metros de todas as outras, ou se apaga.

MALDIÇÃO DO EXILADO — MAGIA 4

ATAQUE | ENCANTAMENTO | INFORTÚNIO | MALDIÇÃO | MENTAL

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade

Você aflige o alvo com uma maldição que torna a presença dele incômoda e desconcertante. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso Por 10 minutos, o alvo deve rolar duas vezes e usar o pior resultado sempre que fizer um teste de Diplomacia, Dissimulação, Intimidação ou Performance, e criaturas que ele encontrar possuem uma atitude inicial contra ele um passo pior (por exemplo, inamistosa em vez de indiferente).

Falha Como sucesso, mas o efeito é permanente.

Falha Crítica Como falha, e criaturas que o alvo encontrar possuem uma atitude inicial em relação a ele dois passos pior.

MALDIÇÃO DO MARINHEIRO — MAGIA 5

ATAQUE | MALDIÇÃO | NECROMANCIA

Tradições arcana, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade

Você aflige o alvo com a maldição do mar turbulento e implacável. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo fica enjoado 1. Reduzir esta condição enjoado para 0 encerra a maldição.

Falha O alvo ficha enjoado 1 e não pode reduzir a condição enjoado abaixo de 1 enquanto a maldição permanecer. A maldição pode ser remover por *remover maldição* ou magia similar. Sempre que o alvo estiver enjoado e na água a no mínimo um quilômetro e meio do litoral, ele também fica lento 1.

Falha Crítica Como falha, mas o alvo fica enjoado 2.

MANADA PRIMAL — MAGIA 10

POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** você e até 5 criaturas voluntárias
Duração 1 minuto

Convocando o poder do mundo natural, você transforma os alvos em uma manada de mamutes, e cada um deles assume uma forma de batalha Enorme. Cada alvo deve ter espaço suficiente para expandir ou a magia é perdida para esse alvo. Enquanto estiver nesta forma, cada alvo adquire o traço animal. Cada alvo pode Dispensar a magia em si.

Cada alvo recebe as estatísticas e habilidades a seguir:

- CA = 22 + seu nível. Ignore a penalidade em testes e redução de Velocidade de sua armadura.
- 20 Pontos de Vida temporários.
- Velocidade 12 metros.
- Visão na penumbra.
- Os ataques desarmados a seguir, que são os únicos ataques que o alvo pode usar. Ele é treinado com eles. Quando atacar com estes ataques, o alvo utiliza o modificador de ataque dele com a proficiência e bônus de item do Golpe de sua arma ou ataque desarmado mais favorável, assim como o dano listado para esses ataques. Estes ataques são baseados em Força (para o propósito da condição enfraquecido, por exemplo). Se o modificador do ataque desarmado do alvo for maior, ele pode usar o melhor modificador. **Corpo a Corpo** ◆ presa comprida (alcance 4,5 metros), **Dano** 4d8+19 perfurante; **Corpo a Corpo** ◆ tromba (ágil, alcance 4,5 metros), **Dano** 4d6+16 contundente; **Corpo a Corpo** ◆ pata (ágil, alcance 4,5 metros), **Dano** 4d6+13 contundente.
- +30 de modificador de Atletismo, exceto se o próprio modificador do alvo for maior.
- **Atropelar** ◆◆◆ Você se move até o dobro de sua Velocidade e se move através de espaços de criaturas Grandes ou menores, atropelando cada criatura cujo espaço você entrar. Uma criatura atropelada sofre dano da pata do alvo com um salvamento básico de Reflexos (CD 19 + o nível do alvo).

MANOBRA TELECINÉTICA — MAGIA 2

ATAQUE | EVOCAÇÃO | FORÇA

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 18 metros; **Alvos** 1 criatura

Com uma rajada de poder telecinético, você move um adversário ou algo que ele carrega. Você pode tentar Derrubar, Desarmar ou Empurrar o alvo usando uma rolagem de ataque de magia em vez de um teste de Atletismo.

MANSÃO MAGNÍFICA — MAGIA 7

INCOMUM | CONJURAÇÃO | EXTRADIMENSIONAL

Tradições arcana, ocultista
Execução 1 minuto (material, somático, verbal)
Distância 9 metros
Duração 24 horas

Você conjura um semiplano extradimensional consistindo em uma habitação espaçosa com uma entrada única. A entrada conecta o semiplano a onde você Conjurar a Magia, aparecendo em qualquer lugar na distância da magia como um retângulo tênue, cintilante e vertical de 1,5 metros de largura e 3 metros de altura. Você designa quem pode entrar quando conjurar a magia. Uma vez do lado de dentro, você pode fechar a entrada, tornando-a invisível. Você e as criaturas que designar podem reabrir a porta à vontade, da mesma forma como abririam uma porta física.

Do lado de dentro, o semiplano parece ser uma mansão consistindo em uma sala de estar magnífica e várias câmaras luxuosas. A mansão pode ter qualquer planta baixa que você imaginar quando Conjurar a Magia, desde que caiba em um espaço de 12 metros de largura por 12 metros de comprimento e 9 metros de altura. Enquanto a entrada da mansão estiver fechada, efeitos do lado de fora da mansão falham em penetrá-la e vice-versa, exceto por *salto planar*, que pode ser usado para entrar na mansão. Você pode usar vidência mágica e efeitos similares para observar o exterior somente se essa magia for capaz de atravessar planos.

Uma equipe de até 24 servos atende a qualquer um dentro da mansão. Eles são como o servo criado pela magia *servo invisível*, embora sejam visíveis e tenham a aparência que você determinar durante a conjuração. A mansão possui comida armazenada suficiente para servir um banquete de nove pratos para 150 pessoas.

MANSÃO RESPLANDECENTE — MAGIA 9

CONJURAÇÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução 1 minuto (material, somático, verbal)
Distância 150 metros
Duração até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias

Você conjura uma mansão enorme de até quatro andares de altura e de até 90 metros de lado. Quando Conjurar a Magia, você imagina a mansão e a aparência desejada para ela. A mansão pode conter quantos cômodos desejar e ser decorada como você a imaginar. Você pode imaginar um propósito para cada cômodo da mansão e os detalhes aparecem neles. Qualquer mobília ou outros objetos mundanos funcionam normalmente para qualquer pessoa dentro da mansão, mas param de existir se forem tirados de dentro dela. Nenhum objeto criado com esta magia pode criar efeitos mágicos, mas dispositivos mágicos trazidos para dentro da mansão funcionam normalmente.

Sua mansão contém os mesmos tipos e quantidades de comida e servos que os criados pela magia *mansão magnífica*.

Cada porta e janela exterior da mansão são protegidas por magias de *alarme*. Você escolhe qual o alarme, se audível ou mental, para cada uma quando Conjurar a Magia, e cada um possui um som (para um alarme audível) ou sensação (para um alarme mental) diferentes, permitindo que você determine instantaneamente qual entrada foi usada.

MANTO DE CORES — MAGIA 5

ILUSÃO | VISUAL

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Duração 1 minuto

Um manto de cores rodopiantes envolve o alvo. Criaturas ficam ofuscadas enquanto adjacentes a ele, e atacar o alvo causa um clarão brilhante de luz. Uma criatura que atingir o alvo com um ataque corpo a corpo deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O atacante não é afetado.
Sucesso O atacante fica cego por 1 rodada.
Falha Crítica O atacante fica atordoado por 1 rodada.

A criatura fica temporariamente imune até o final do turno dela; este efeito possui o traço incapacitação.

MÃO ESPECTRAL — MAGIA 2

NECROMANCIA

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros
Duração 1 minuto

Você cria uma mão semi-corpórea a partir de sua essência que transmite magias de toque. Sempre que Conjurar uma Magia com distância de toque, você pode fazer a mão rastejar até um alvo na distância pelo chão, tocá-la e então rastejar de volta para você. Quando fizer um ataque de magia corpo a corpo com a mão, você utiliza seus bônus normais. A mão pode se mover tão longe quanto precisar dentro da distância da magia. A mão possui sua CA e salvamentos, mas qualquer dano que ela sofrer a destrói e faz você sofrer 1d6 de dano.

MÃO MÍSTICA — TRUQUE MÁGICO 1

EVOCAÇÃO | TRUQUE MÁGICO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 objeto desapossado de Volume leve ou menor
Duração sustentada

Você cria uma mão mágica única, invisível ou fantasmagórica, que pega o objeto alvo e se move lentamente até 6 metros. Por estar levitando o objeto, você pode movê-lo em qualquer direção. Quando Sustentar a Magia, você pode mover o objeto 6 metros adicionais. Se o objeto estiver no ar quando a magia acabar, ele cai.

Elevada (3º) Você pode afetar um objeto desapossado com Volume 1 ou menor.

Elevada (5º) A distância aumenta para 18 metros e você pode afetar um objeto desapossado de Volume 1 ou menor.

Elevada (7º) A distância aumenta para 18 metros e você pode afetar um objeto desapossado de Volume 2 ou menor.

MÃOS FLAMEJANTES — MAGIA 1

EVOCAÇÃO | FOGO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Área cone de 4,5 metros
Salvamento Reflexos básico

Gotas de chamas saem de suas mãos. Você causa 2d6 de dano de fogo às criaturas na área.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d6.

MÁSCARA DE TERROR — MAGIA 7

EMOÇÃO | ILUSÃO | MEDO | MENTAL | VISUAL

Tradições arcana, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Duração 1 minuto

O alvo parece ser uma criatura terrível e pavorosa. O efeito é único para cada observador, portanto, um humano vendo o alvo poderia ver um demônio com presas sangrentas, enquanto um demônio vendo o alvo poderia ver uma imagem angelical incandescente.

Quando qualquer criatura realizar uma ação hostil contra o alvo, a criatura deve tentar um salvamento de Vontade. Ela fica temporariamente imune até o final do turno dela.

Sucesso A criatura não é afetada.
Falha A criatura fica assustada 2 antes de usar a ação dela.
Falha Crítica A criatura fica assustada 2 e a ação dela falha e é desperdiçada.

Elevada (8º) Você pode afetar até 5 criaturas. Se uma criatura usar uma ação ou reação hostil que afete vários alvos simultaneamente, ela precisa tentar somente um salvamento contra *máscara do terror*.

MASSACRE — MAGIA 9

MORTE | NECROMANCIA | NEGATIVO

Tradições arcana, divina, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Área linha de 18 metros
Salvamento Fortitude

Você libera uma onda de energia necromântica para exaurir a força vital daqueles em seu caminho. Cada criatura de 17º nível ou inferior na linha deve tentar um salvamento de Vontade. Se o dano de *massacre* reduzir uma criatura a 0 Pontos de Vida, essa criatura morre instantaneamente. Se *massacre* não matar nem uma única criatura, a energia negativa explode violentamente de volta contra você, causando 30 de dano negativo adicional a cada criatura na linha (mesmo aquelas acima de 17º nível) e 30 de dano negativo a você.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.
Sucesso A criatura sofre 9d6 de dano negativo.
Falha A criatura sofre 100 de dano negativo.
Falha Crítica A criatura morre.

Elevada (10º) A magia pode afetar criaturas de até 19º nível. Aumente o dano para 10d6 em um sucesso e para 115 em uma falha.

MATILHA DESIMPEDIDA — MAGIA 7

ABJURAÇÃO

Tradições primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** até 10 criaturas
Duração 1 hora

Você liberta aqueles que viajam com você dos impedimentos ambientais. Alvos não sofrem penalidades de circunstância na Velocidade por vegetação, detritos, ventos ou outras propriedades do ambiente, seja o ambiente mágico ou não, além de ignorarem terreno difícil dessas propriedades ambientais.

Elevada (9º) Os alvos também ignoram terreno difícil maior de propriedades ambientais.

MEDO — MAGIA 1

EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | MEDO | MENTAL

Tradições arcana, divina, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** varia

Você planta medo no alvo; ele deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo fica assustado 1.
Falha O alvo fica assustado 2.
Falha Crítica O alvo fica assustado 3 e fugindo por 1 rodada.

Elevada (3º) Você pode afetar até cinco criaturas.

MELHORAR ALIMENTOS — MAGIA 2

TRANSMUTAÇÃO

Tradições divina, primal
Execução 1 minuto (material, somático, verbal)

Distância toque; **Alvos** até 4 litros de água ou 2,5 quilos de comida não-mágicos
Duração 1 hora

Você transforma o alvo em um alimento delicioso, transformando água em vinho ou outra bebida de qualidade ou melhorando o gosto da comida e ingredientes para torná-la saborosa.

Antes da transformação, a magia tenta neutralizar quaisquer venenos na água ou comida. A comida volta ao normal se não for consumida antes da duração expirar, embora quaisquer venenos que sejam neutralizados continuem assim.

Elevada (+1) A quantidade de água que você pode afetar aumenta em 4 litros e a quantidade de peso de comida que você pode afetar aumenta em 2,5 quilos.

MENSAGEIRO ANIMAL — MAGIA 2

ENCANTAMENTO | MENTAL

Tradições primal
Execução 1 minuto (material, somático, verbal)
Distância 36 metros
Duração até ser transmitida

Você oferece comida e um animal selvagem Minúsculo dentro do alcance se aproxima para comê-la. Você imprime a imagem, direção e distância de um local ou ponto de referência óbvio que conheça bem no animal. Opcionalmente, você pode anexar um objeto pequeno ou anotação de Volume leve nele. O animal faz o melhor que puder para alcançar o destino; se alcançá-lo, ele espera por perto até a duração expirar, permitindo outras criaturas não-hostis aproximarem-se dele e removerem o objeto anexado.

Se não houver animais selvagens Minúsculos na distância, a magia é perdida.

MENSAGEM — TRUQUE MÁGICO 1

ENCANTAMENTO | AUDITIVO | ILUSÃO | LINGUÍSTICO | MENTAL | TRUQUE MÁGICO

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆ verbal
Distância 36 metros; **Alvos** 1 criatura
Duração veja abaixo

Você murmura palavras discretamente, mas em vez de saírem de sua boca, elas são transferidas diretamente às orelhas do alvo. Embora outros não possam ouvir suas palavras melhor do que se você tivesse somente feito o movimento com a boca, o alvo pode ouvir suas palavras como se estivesse próximo de você. O alvo pode dar uma resposta breve como uma reação, ou como uma ação livre no próximo turno dele se quiser, mas ele deve ser capaz de lhe ver e estar na distância para fazê-lo. Se ele responder, essa resposta é entregue diretamente em sua orelha, assim como a mensagem original.

Elevada (3º) O alcance da magia aumenta para 150 metros.

MENSAGEM ONÍRICA — MAGIA 3

ENCANTAMENTO | MENTAL

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução 10 minutos (somático, verbal)
Distância planetário; **Alvos** 1 criatura que você conhece por nome e já encontrou pessoalmente
Duração 1 dia

Você envia uma mensagem para o sonho de seu alvo. A mensagem é de mão única e de até 1 minuto de fala (mais ou menos 150 palavras). Se o alvo estiver dormindo, ele recebe a mensagem instantaneamente. Se não, ele recebe a mensagem na próxima vez que dormir. Assim que ele a receber, a magia acaba e você sabe que a mensagem foi enviada.

Elevada (4º) Você pode afetar até 10 criaturas que conhecer por nome e que já tenha encontrado pessoalmente. Você deve enviar a mesma mensagem para todas elas; a magia acaba individualmente para cada criatura.

MESCLAR-SE ÀS ROCHAS — MAGIA 3

TERRA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 10 minutos

Você se mescla com um bloco de pedra adjacente que tenha volume o suficiente para caber você e suas posses vestidas e seguradas. Você deve tocar a pedra quando Conjurar esta Magia. Você pode ouvir, mas não ver, o que está ocorrendo fora da pedra e pode conjurar magias enquanto estiver na pedra desde que elas não requeiram linha de efeito além da pedra.

Dano físico significativo à pedra enquanto você estiver dentro dela o expele e causa 10d6 de dano a você. *Criar passagem* expele você sem causar qualquer dano e encerra *mesclar-se às rochas*. Você pode Dispensar esta magia.

METAMORFOSE — MAGIA 9

POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 minuto

Utilizando de seu domínio da magia transformativa, você assume uma forma mutável. Você se transforma em qualquer forma que poderia escolher com uma magia de polimorfia de 8º nível ou inferior (incluindo qualquer versão elevada ao 8º nível das magias que você conhece) em seu repertório de magias ou que você poderia preparar. Você escolhe o tipo de criatura quando Conjurar a Magia em vez de quando a preparar. Você pode mudar sua forma para qualquer outra que poderia escolher com esta magia ao usar uma ação única que possui o traço concentração. Você pode Dispensar esta magia.

MILAGRE — MAGIA 10

ADIVINHAÇÃO

Tradições divina
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal

Você pede ajuda diretamente à sua fonte divina. Sua fonte divina sempre recusa um pedido fora da linha da natureza dela e pode conceder um pedido diferente (potencialmente mais poderoso ou que seja mais apropriada à natureza dela) do que você pediu. Uma conjuração de *milagre* pode resultar em qualquer um dos efeitos a seguir:

- Duplicar qualquer magia divina de 9º nível ou inferior.
- Duplicar qualquer magia não-divina de 7º nível ou inferior.
- Produzir qualquer efeito cujo poder seja equivalente ao de qualquer magia divina de 9º nível ou inferior ou de qualquer magia não-divina de 7º nível ou inferior.
- Reverter determinados efeitos que mencionem a magia *desejo*.

A critério do MJ, você pode tentar produzir efeitos maiores, mas isto é perigoso e a magia pode ter um efeito somente parcial.

MÍSSEIS MÁGICOS — MAGIA 1

EVOCAÇÃO | FORÇA

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆ a ◆◆◆
Distância 36 metros; **Alvos** 1 criatura

Você lança um míssil de força em direção a uma criatura que você pode ver. Ele acerta automaticamente e causa 1d4+1 de dano de força. Para cada ação adicional que você usar quando Conjurar esta Magia, aumente a quantidade de mísseis que você dispara em um, até um máximo de três mísseis para 3 ações. Você escolhe o alvo para cada míssil individualmente. Se você disparar mais de um míssil no mesmo alvo, combine o dano antes de aplicar bônus ou penalidades ao dano, resistências, fraquezas e assim por diante.

Elevada (+2) Você dispara um míssil adicional com cada ação que gastar.

MODIFICAR MEMÓRIA — MAGIA 4

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | MENTAL

Tradições ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 3 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** ilimitada

Você altera as memórias do alvo, seja melhorando a clareza de uma memória, alterando-a, apagando-a ou adicionando uma memória falsa. O alvo pode tentar um salvamento de Vontade para resistir a magia.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado e percebe que você tentou alterar a memória dele.

Sucesso O alvo não é afetado, mas pensa que sua magia foi algo inofensivo em vez de *modificar memória*, a menos que identifique a magia.

Falha Durante os primeiros 5 minutos da duração da magia, você pode Sustentar a Magia para modificar uma memória após cada rodada. Quando o fizer, você imagina até 6 segundos de memória para modificar, até um máximo de 5 minutos contínuos de memória.

Quaisquer memórias que você houver alterado permanecem alteradas enquanto a magia estiver ativa. Se o alvo se mover para fora da distância antes dos 5 minutos se passarem, você não pode mais alterar quaisquer memórias.

Elevada (6º) Você pode conjurar a magia em um alvo voluntário para suprimir todas as memórias sobre um tópico em particular, detalhada em 50 palavras ou menos. O efeito é permanente e remenda estas omissões com um nevoeiro indistinto.

MOLDAR MADEIRA — MAGIA 2

PLANTA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** peça não trabalhada de madeira de até 6 metros de lado ou menor

Você molda a madeira em um formato à sua escolha. O processo de moldagem é bruto demais para produzir partes intrincadas, detalhes minuciosos, peças móveis ou partes similares. Você não pode usar esta magia para melhorar o valor do objeto de madeira que estiver moldando.

MOLDAR PEDRA — MAGIA 4

TERRA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** cubo de pedra de até 3 metros de lado ou menor

Você molda a pedra em um formato à sua escolha. O processo de moldagem é bruto demais para produzir partes intrincadas, detalhes minuciosos, peças móveis ou partes similares. Quaisquer criaturas de pé sobre a pedra quando você a remoldar devem tentar um salvamento de Reflexos ou fazer um teste de Acrobatismo.

Sucesso A criatura não é afetada.

Falha A criatura cai prostrada sobre a pedra.

Falha Crítica A criatura cai da pedra (se aplicável) e aterrissa prostrada.

MOMENTO DE RENOVAÇÃO — MAGIA 8

CURA | NECROMANCIA

Tradições divina, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** até 6 criaturas

Os alvos experimentam um dia de descanso em um instante. Quaisquer efeitos prejudiciais que teriam se desfeito após 24 horas são encerrados, embora isto não encurte a duração de quaisquer magias ativas afetando os alvos. Os alvos recuperam Pontos de Vida e se recuperam de condições como se tivessem passado 24 horas descansando, mas não fazem suas preparações diárias novamente ou recebem quaisquer benefícios de descanso além de cura. Os alvos ficam temporariamente imunes por 1 dia.

MONTARIA FANTASMA — MAGIA 2

CONJURAÇÃO

Tradições arcana, ocultista, primal
Execução 10 minutos (somático, verbal)
Distância 9 metros
Duração 8 horas

Você conjura uma criatura equina Grande que somente você (ou outra criatura Média ou Pequena que você escolher) pode montar. O cavalo possui natureza claramente fantasmagórico, CA 20 e 10 Pontos de Vida, além de falhar automaticamente em todos os salvamentos aos quais for submetido. Se for reduzido a 0 Pontos de Vida, ele desaparece e a magia acaba. A montaria possui uma Velocidade de 12 metros e pode carregar o peso do corpo do cavaleiro mais 20 Volumes.

Elevada (4º) A montaria possui uma Velocidade de 18 metros, pode andar na água e ignora áreas de terreno difícil natural.

Elevada (5º) A montaria possui uma Velocidade de 18 metros, pode andar na água e ignora áreas de terreno difícil natural. Ela também pode *andar no ar*, mas deve encerrar o turno dela em chão sólido; caso contrário, ela cai.

Elevada (6º) A montaria possui uma Velocidade de 24 metros, pode andar na água e ignora áreas de terreno difícil natural. Ela também pode *andar no ar*, mas deve encerrar o turno dela em chão sólido; caso contrário, ela cai.

MURALHA CROMÁTICA MAGIA 5

ABJURAÇÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 36 metros
Duração 10 minutos

Você cria uma muralha opaca de luz em uma única cor vibrante. A muralha é reta e vertical, estendendo-se por 18 metros de comprimento e 9 metros de altura. Se a muralha fosse passar sobre uma criatura, a magia é perdida. A muralha emana luz brilhante por 6 metros em cada lado e luz fraca nos próximos 6 metros. Você pode ignorar os efeitos da muralha.

Role 1d4 para determinar a cor da muralha. Cada cor possui um efeito em particular sobre criaturas, efeitos ou itens que tentar passar sobre. *Muralha cromática* não pode ser neutralizada normalmente; em vez disso, cada cor é automaticamente neutralizada quando atingida por uma magia específica, mesmo se o nível dessa magia for inferior ao da *muralha cromática*.

1. **Vermelha** A muralha destrói munições de armas à distância (como flechas e virotes) que a atravessarem e causa 20 de dano de fogo a qualquer um que a atravessar, com um salvamento básico de Reflexos. *Cone de frio* pode neutralizar uma *muralha cromática* vermelha.
2. **Laranja** A muralha destrói armas de arremesso que a atravessarem e causa 25 de dano de ácido a qualquer um que a atravessar, com um salvamento básico de Reflexos. *Lufada de vento* pode neutralizar uma *muralha cromática* laranja.
3. **Amarela** A muralha para efeitos de ácido, eletricidade, fogo, força, frio, negativo, positivo e sônico que a atravessarem e causa 30 de dano de eletricidade a qualquer um que a atravessar, com um salvamento básico de Reflexos. *Desintegrar* pode neutralizar uma *muralha cromática* amarela.
4. **Verde** A muralha impede toxinas, gases e sopros de atravessá-la. Ela causa 10 de dano de veneno a qualquer um que a atravessar e os deixa enfraquecido 1 por 1 minuto. Um salvamento básico de Fortitude reduz o dano e anula a condição enfraquecido em um sucesso. *Criar passagem* pode neutralizar uma *muralha cromática* verde.

Elevada (7º) A duração da magia aumenta para 1 hora. Role 1d8 para determinar a cor da muralha; os resultados para 5 a 8 são apresentados abaixo. Uma muralha vermelha, laranja, amarela ou verde causam 10 de dano extra.

5. **Azul** A muralha impede efeitos auditivos, de petrificação e visuais de atravessá-la, e criaturas que a atravessarem são sujeitas aos efeitos de *carne em pedra*. *Mísseis mágicos* pode neutralizar uma *muralha cromática* azul.
6. **Anil** A muralha impede efeitos de adivinhação e mentais de atravessá-la, e criaturas que a atravessarem são sujeitas aos efeitos de *distorcer mente*. *Luz abrasadora* pode neutralizar uma *muralha cromática* anil.
7. **Violeta** A muralha impede magias de mirarem o outro lado (efeitos de área ainda a atravessam normalmente). Criaturas que a atravessarem devem obter sucesso em um salvamento de Vontade ou ficam lentas 1 por 1 minuto; em uma falha crítica, em vez disso a criatura é enviada para outro plano, com o efeito de *salto planar*. *Dissipar magia* pode neutralizar uma *muralha cromática* viole.
8. **Rerrole**, e criaturas que atravessarem a muralha sofrem –2 de penalidade de circunstância em seus salvamentos.

MURALHA DE ESPINHOS MAGIA 3

CONJURAÇÃO | PLANTA

Tradições primal
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 18 metros
Duração 1 minuto

Ao longo de um minuto, você faz uma muralha de galhos espinhentos crescerem do chão. Você cria uma muralha de espinheiros e espinhos em uma linha reta de até 18 metros e 3 metros. Você deve criar a muralha em um espaço aberto ininterrupto para que os lados dela não passem através de quaisquer criaturas ou objetos, ou então a magia é perdida. A muralha se ergue verticalmente. Se você quiser, a muralha pode ser menor em comprimento e altura. Tudo em cada lado da muralha possui cobertura de criaturas no lado oposto, e os espaços da muralha são terreno difícil. Para cada ação de movimento que uma criatura usar para entrar em pelo menos um dos espaços da muralha, essa criatura sofre 3d4 de dano perfurante.

Cada seção de 1,5 metros por 1,5 metros de lado da muralha possui CA 10, Dureza 10, 20 Pontos de Vida e é imune a acertos críticos e dano de precisão. Uma seção destruída pode ser atravessada livremente.

Elevada (+1) Os Pontos de Vida de cada seção da muralha aumentam em 5, e o dano perfurante aumenta em 1d4.

MURALHA DE FOGO MAGIA 4

EVOCAÇÃO | FOGO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 36 metros
Duração 1 minuto

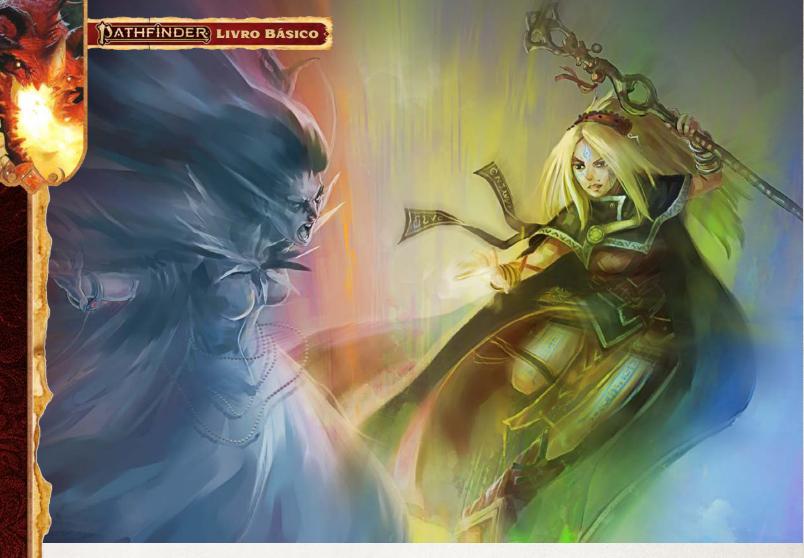
Você ergue uma muralha de chamas que queima criaturas que a atravessarem. Você cria uma muralha de chamas de 1,5 metros de espessura em uma linha reta de até 18 metros de comprimento e 3 metros de altura ou um anel de chamas de 1,5 metros de espessura e 3 metros de raio com a mesma altura. A muralha se ergue verticalmente em ambas as formas; se você quiser, a muralha pode ser mais curta ou mais baixa. Tudo em cada lado da muralha fica ocultado de criaturas no lado oposto. Qualquer criatura que atravessar a muralha ou estiver ocupando a área da muralha no início do turno dela sofre 4d6 de dano de fogo.

Elevada (+1) O dano de fogo aumenta em 1d6.

MURALHA DE FORÇA MAGIA 6

EVOCAÇÃO | FORÇA

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 9 metros
Duração 1 minuto

Você forma uma muralha invisível de pura força mágica de até 15 metros de comprimento e até 6 metros de altura. A muralha não possui espessura discernível. Você deve criar a muralha em um espaço aberto ininterrupto para que os lados dela não passem

através de quaisquer criaturas ou objetos, ou então a magia é perdida. A muralha possui CA 10, Dureza 30, 60 Pontos de Vida e é imune a acertos críticos e dano de precisão. A muralha bloqueia e impede efeitos físicos de atravessá-la e, por ser feita de força, também bloqueia criaturas incorpóreas e etéreas. Efeitos de teleportação podem atravessar a barreira, assim como efeitos visuais (já que a muralha é invisível).

Muralha de força é imune a efeitos de neutralização do nível dela ou inferior, mas a muralha é automaticamente destruída pela magia *desintegrar* de qualquer nível ou ao contato de um *bastão de cancelamento* ou uma *esfera de aniquilação*.

Elevada (+2) Os Pontos de Vida da muralha aumentam em 20.

MURALHA DE GELO — MAGIA 5

ÁGUA | EVOCAÇÃO | FRIO

Tradições arcana, primal

Execução ⬥⬥⬥ material, somático, verbal

Distância 36 metros

Duração 1 minuto

Você esculpe uma barreira de gelo que bloqueia visão e, após estilhaçada, congela adversários. Você cria uma muralha de gelo de 30 centímetros de espessura em uma linha reta de até 18 metros de comprimento e 3 metros de altura (a muralha não precisa ser vertical, mas ambos os lados dela devem ser ancorados em uma superfície sólida) ou um hemisfério de 30 centímetros de espessura e 3 metros de raio. Se você quiser, a muralha pode ser menor em comprimento, altura e raio. Você deve criar a muralha em um espaço aberto ininterrupto para que os lados dela não passem através de quaisquer criaturas ou objetos, ou então a magia é perdida.

Cada seção de 3 metros por 3 metros de lado da muralha possui CA 10, Dureza 10, 40 Pontos de Vida e é imune a acertos críticos, dano de frio e dano de precisão. Uma seção também possui fraqueza 15 a fogo; uma seção da muralha destruída por fogo derrete, evapora em água e vapor. Uma seção destruída por meios diferentes deixa uma massa de gelo congelante que é terreno difícil e que causa 2d6 de dano de frio a qualquer criatura que atravessá-la.

Elevada (+2) Os Pontos de Vida de cada seção da muralha aumentam em 10, e o dano de frio causado a criaturas atravessando uma seção destruída aumenta em 1d6.

MURALHA DE PEDRA — MAGIA 5

CONJURAÇÃO | TERRA

Tradições arcana, primal

Execução ⬥⬥⬥ material, somático, verbal

Distância 36 metros

Você forma uma parede de pedra sólida. Você cria uma muralha de gelo de 30 centímetros de espessura de até 36 metros de comprimento e 6 metros de altura. Você pode moldar o caminho da muralha, colocando cada 1,5 metros da muralha na borda entre quadrados. A muralha não precisa ser vertical, portanto, você pode usá-la para formar uma ponte ou um conjunto de escadas por exemplo. Você deve criar a muralha em um espaço aberto ininterrupto para que os lados dela não passem através de quaisquer criaturas ou objetos, ou então a magia é perdida

Cada seção de 1,5 metros por 1,5 metros de lado da muralha possui CA 10, Dureza 14, 50 Pontos de Vida e é imune a acertos críticos e dano de precisão. Uma seção destruída da muralha pode ser atravessada, mas os detritos criados dela são terreno difícil.

Elevada (+2) Os Pontos de Vida de cada seção da muralha aumentam em 15.

MURALHA PRISMÁTICA — MAGIA 8

ABJURAÇÃO | LUZ

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 36 metros
Duração 1 hora

Você cria uma muralha opaca de luz cintilante multicolorida. A muralha é reta e vertical, esticando-se por 18 metros de comprimento e 9 metros de altura. Você deve formar a muralha em um espaço aberto ininterrupto para que os lados dela não passem através de quaisquer criaturas ou objetos, ou então a magia é perdida. Você pode atravessar a muralha e ignorar os efeitos dela. A muralha emana luz brilhante a até 6 metros de cada lado (e luz fraca nos próximos 6 metros). Criaturas (exceto você) que entrarem na luz da muralha devem tentar um salvamento de Vontade; elas ficam ofuscadas por 1 rodada em um sucesso, cegas por 1 rodada em uma falha e cegas por 1 minuto em uma falha crítica. Elas ficam temporariamente imunes ao efeito de cegueira por 1 hora.

Uma muralha prismática possui sete camadas diferentes, cada uma de uma cor diferente. Vermelho, laranja, amarelo e verde possuem o efeito de uma *muralha cromática* (página 361) dessa cor, e as outras possuem o efeito de uma *muralha cromática* de 7º nível dessa cor. Uma criatura que tentar atravessar a muralha deve tentar uma jogada de salvamento contra cada componente de muralha. Os efeitos ocorrem simultaneamente, portanto, uma criatura transformada em pedra pela muralha azul ainda é tratada como uma criatura para as muralhas anil e violeta.

A muralha como um todo é imune a efeitos de neutralização do nível da muralha ou inferior; cada cor deve ser neutralizada por sua magia específica, conforme descrito em *muralha cromática*. Isto deve ser feito em ordem (vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, anil e violeta). Uma dada cor não pode ser afetada até a cor anterior ser neutralizada. Neutralizar uma cor da muralha remove o efeito dessa cor na muralha, e neutralizar todas encerra a *muralha prismática*. Você pode Dispensar a magia.

MURALHA DE VENTO — MAGIA 3

AR | EVOCAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 36 metros
Duração 1 minuto

Você cria uma barreira de ventos fortes que impedem qualquer coisa de atravessá-la. A muralha de ventos rodopiantes possui 1,5 metros de espessura, 18 metros de comprimento e 9 metros de altura. A muralha se ergue verticalmente, mas você pode moldar o caminho dela. Embora a muralha de vento distorça o ar, ela não impede a visão. A muralha possui os efeitos a seguir.

- Munições de ataques à distância físicos – como balas de funda, flechas, virotes e outros objetos de tamanho similar – não podem atravessar a muralha. Ataques com armas à distância maiores, como azagaias, sofrem –2 de penalidade de circunstância em suas rolagens de ataque se passarem pela muralha. Armas à distância massivas e efeitos de magia que não criam objetos físicos atravessam a muralha sem nenhuma penalidade.
- A muralha é terreno difícil para criaturas tentando atravessá-la pelo chão. Gases, incluindo criaturas em forma gasosa, não podem atravessar a muralha.
- Uma criatura que tentar voar pela muralha usando uma ação de movimento deve tentar um salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico A criatura pode se mover pela muralha normalmente neste turno.
Sucesso A criatura pode se mover pela muralha neste turno, mas a muralha é terreno difícil.
Falha A muralha para o movimento da criatura voadora e qualquer movimento remanescente da ação atual é desperdiçado.
Falha Crítica Como falha, mas a criatura é empurrada 3 metros para longe da muralha.

NEUTRALIZAR VENENO — MAGIA 3

CURA | NECROMANCIA

Tradições divina, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura

Você impõe cura mágica sobre o alvo na tentativa de curar um veneno o afligindo. Faça um teste de neutralização contra o veneno.

NÉVOA SÓLIDA — MAGIA 4

ÁGUA | CONJURAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 36 metros; **Área** explosão de 6 metros
Duração 1 minuto

Você conjura um banco de névoa tão denso que ele impede tanto movimento quanto visão. Isto funciona como *bruma obscurecente* (página 323), exceto que a área também é terreno difícil. Você pode Dispensar a magia.

NUVEM FÉTIDA — MAGIA 3

CONJURAÇÃO | VENENO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Área** explosão de 6 metros
Salvamento Fortitude; **Duração** 1 minuto

Você cria uma nuvem de brumas pútridas na área. A nuvem funciona como *bruma obscurecente* (página 323), exceto que ela enjoa criatura que encerrarem os turnos delas dentro da nuvem. (A condição ocultado não é um efeito de veneno.)

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.
Sucesso A criatura fica enjoada 1.
Falha A criatura fica enjoada 1 e lenta 1 enquanto estiver na nuvem.
Falha Crítica A criatura fica enjoada 2 e lenta 1 enquanto estiver na nuvem.

NUVEM MORTAL — MAGIA 5

MORTE | NECROMANCIA | VENENO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal

Distância 36 metros; **Área** explosão de 6 metros
Salvamento Fortitude básico; **Duração** 1 minuto

Você conjura uma névoa venenosa. Isto funciona como *bruma obscurecente* (página 323), exceto que a área se move 3 metros para longe de você a cada rodada, causando 6d8 de dano de veneno a cada criatura que respire que iniciar o turno dela na área da magia. Você pode Dispensar a magia.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d8.

OBJETO ILUSÓRIO — MAGIA 1

ILUSÃO | VISUAL

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 150 metros; **Área** explosão de 6 metros
Duração 10 minutos

Você cria uma imagem visual ilusória de um objeto estacionário. A imagem inteira deve caber dentro da área da magia. O objeto parece ser animado naturalmente, mas não faz sons ou gera cheiros. Por exemplo, água poderia parecer cair de uma cachoeira ilusória, mas seria silenciosa.

Qualquer criatura que tocar a imagem ou usar a ação Buscar para examiná-la pode tentar desacreditar sua ilusão.

Elevada (2º) Sua imagem faz os sons apropriados, gera cheiros normais e parece normal ao toque. A magia recebe o traço auditivo. A duração aumenta para 1 hora.

Elevada (3º) Como a versão de 2º nível, mas a duração é ilimitada.

OBSERVAÇÃO INEXORÁVEL — MAGIA 8

ADIVINHAÇÃO | VIDÊNCIA

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 30 metros; **Áreas** explosão de 6 metros; **Alvos** 1 criatura ou objeto rastreado e até 5 outras criaturas voluntárias
Duração varia

Esta magia concede visão perfeita baseada em vidência, permitindo vários alvos voluntários rastrearem os movimentos exatos ou posição de uma criatura ou objeto. Escolha uma criatura ou objeto alvo na área para ser rastreado. Ele se torna o sensor para a magia. Até cinco criaturas voluntárias à sua escolha na área podem ver uma imagem fantasmagórica desta criatura ou objeto quando esse alvo não estiver à vista. Eles podem perceber a criatura ou objeto perfeitamente, permitindo-os ignorar a condição ocultado ou invisível, embora barreiras físicas ainda forneçam cobertura.

As criaturas rastreando podem ver a criatura ou objeto rastreado através de todas as barreiras além de chumbo ou água corrente, que bloqueiam sua visão. Distância não importa, embora a criatura ou objeto possa se mover tão longe que fique pequeno demais para se perceber. As criaturas rastreando não veem nada do ambiente ao redor do alvo, embora vejam quaisquer equipamentos que uma criatura esteja vestindo ou segurando, além de poderem dizer se ela remover um objeto de sua pessoa.

Se o alvo a ser rastreado for voluntário, a duração é 1 hora. Se você tentar rastrear uma criatura involuntária, o alvo deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico A criatura ou objeto não é afetado.
Sucesso Como descrito, e a duração é de 1 minuto.
Falha Como descrito, e a duração é de 1 hora.

OLHO BISBILHOTEIRO — MAGIA 5

ADIVINHAÇÃO | VIDÊNCIA

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução 1 minuto (material, somático, verbal)
Distância veja texto
Duração sustentada

Você cria um olho flutuante invisível de 2,5 centímetros de diâmetro em um local que você possa ver a até 150 metros. Ele vê em todas as direções com seus sentidos visuais normais e lhe transmite continuamente o que vê.

A primeira vez em que Sustentar a Magia a cada rodada, você pode mover o olho até 9 metros, ver somente coisas na frente do olho ou movê-lo até 3 metros, vendo tudo em todas as direções ao redor dele. Não há limite de quão longe de você o olho pode se mover, mas a magia é encerrada imediatamente se você e olho a qualquer momento deixarem de estar no mesmo plano de existência. Você pode tentar ações de Buscar através do olho se quiser fazer testes de Percepção com ele. Qualquer dano causado ao olho o destrói e encerra a magia.

ORIENTAÇÃO DO ANDARILHO — MAGIA 3

ADIVINHAÇÃO

Tradições divina, ocultista
Execução 1 minuto (material, somático, verbal)
Duração até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias

Você recorre ao além para guiar sua rota. Quando Conjurar esta Magia, escolha um destino; você recebe uma rota inspirada para esse destino, permitindo que você e aliados que viajarem com você por terra reduzam e penalidade de movimento por terreno difícil à metade pela duração da magia — desde que você não desvie da rota inspirada. Isto não possui qualquer efeito em movimento durante encontros. Se você usar esta habilidade novamente antes da duração acabar, este efeito é encerrado e substituído pelo da nova rota.

ORIENTAÇÃO — TRUQUE MÁGICO 1

ADIVINHAÇÃO | TRUQUE MÁGICO

Tradições divina, ocultista, primal
Execução ◆ verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Duração até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias

Você pede por orientação divina, concedendo ao alvo +1 de bônus de estado a uma jogada de salvamento, rolagem de ataque, teste de Percepção ou teste de perícia que o alvo fizer antes da duração acabar. O alvo escolhe em qual rolagem usar o bônus antes de rolar. Se o alvo usar o bônus, a magia acaba. De qualquer forma, o alvo fica temporariamente imune por 1 hora.

PADRÃO CINTILANTE — MAGIA 8

ILUSÃO | INCAPACITAÇÃO | VISUAL

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Área** explosão de 6 metros
Salvamento Vontade; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Um campo de cores cascateando em constante mudança se manifesta no ar. Criaturas ficam ofuscadas enquanto estiverem dentro do padrão, assim como aquelas a até 6 metros da área do padrão. Uma criatura deve tentar um salvamento de Vontade se

estiver dentro do padrão quando você o conjurar, quando entrar no padrão, quando encerrar o turno dela dentro do padrão ou quando usar uma ação de Buscar ou Interagir dentro do padrão. Uma criatura atualmente afetada pelo padrão não precisa tentar novos salvamentos.

Sucesso A criatura não é afetada.

Falha A criatura fica confusa por 1d4 rodadas.

Falha Crítica A criatura fica atordoada por 1d4 rodadas. Após a condição atordoada acabar, a criatura fica confusa pelo restante da duração da magia.

PADRÃO HIPNÓTICO — MAGIA 3

ILUSÃO | VISUAL

Tradições arcana, ocultista

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 36 metros; **Área** explosão de 3 metros

Salvamento Vontade; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Você cria um padrão de cores alternantes que paira no ar em uma nuvem geométrica. Criaturas ficam ofuscadas enquanto estiverem dentro do padrão. Além disso, uma criatura deve tentar um salvamento de Vontade se estiver dentro do padrão quando você o conjurar, quando ela encerrar o turno dentro do padrão, ou se ela usar uma ação de Buscar ou Interagir no padrão. Uma criatura atualmente fascinada pelo padrão não tenta novos salvamentos.

Sucesso O alvo não é afetado.

Falha O alvo é fascinado pelo padrão.

Falha Crítica O alvo é fascinado pelo padrão. Enquanto permanecer fascinado, ele não pode usar reações.

PADRÃO VIBRANTE — MAGIA 6

ILUSÃO | INCAPACITAÇÃO | VISUAL

Tradições arcana, ocultista

Execução ◆◆ material, somático

Distância 36 metros; **Área** explosão de 3 metros

Salvamento Vontade; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Você cria um padrão de luzes que pulsam com intensidade. Criaturas ficam ofuscadas dentro deste padrão.

Além disso, uma criatura deve tentar uma jogada de salvamento de Vontade se estiver dentro do padrão quando você o conjurar, se entrar no padrão, se encerrar o turno dela dentro do padrão ou se usar uma ação de Buscar ou Interagir dentro do padrão. Uma criatura atualmente cega pelo padrão não precisa tentar novas jogadas de salvamento.

Sucesso A criatura não é afetada.

Falha A criatura fica cega pelo padrão. Se sair do padrão, ela pode tentar um novo salvamento para recuperar-se da condição cega ao final de cada um dos turnos dela, até uma duração máxima de 1 minuto.

Falha Crítica A criatura fica cega por 1 minuto.

PÁGINA SECRETA — MAGIA 3

ILUSÃO | VISUAL

Tradições arcana, ocultista

Execução 1 minuto (material, somático, verbal)

Distância toque; **Alvos** 1 página de até 30 centímetros quadrados

Duração ilimitada

Você muda o texto do alvo para um texto inteiramente diferente. Se o texto for um grimório ou pergaminho, você pode mudá-lo para mostrar uma magia que você conhece do nível da *página secreta* ou inferior. Você também pode transformar o texto em algum outro texto que você tenha escrito ou ao qual tenha acesso. Você pode especificar uma senha que permite uma criatura tocar a página para alterar o texto entre o antigo e o novo. Você deve escolher o texto de substituição e a senha, se houver, quando Conjurar a Magia.

PALAVRA DE PODER: ATORDOAR — MAGIA 8

INCOMUM | AUDITIVO | ENCANTAMENTO | MENTAL

Tradições arcana

Execução ◆ verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Duração varia

Você atordoa o alvo com uma palavra de poder arcana. Uma vez tido como alvo, o alvo fica temporariamente imune por 10 minutos. O efeito da magia depende do nível do alvo.

13º ou Inferior O alvo fica atordoado por 1d6 rodadas.

14º ou 15º O alvo fica atordoado por 1 rodada.

16º ou Superior O alvo fica atordoado 1.

Elevada (+1) Os níveis em que cada resultado se aplica aumenta em 2.

PALAVRA DE PODER: CEGAR — MAGIA 7

INCOMUM | AUDITIVO | ENCANTAMENTO | MENTAL

Tradições arcana

Execução ◆ verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Duração varia

Você profere uma palavra de poder arcana que deixa o alvo cego ao ouvi-la. Uma vez tido como alvo, o alvo fica temporariamente imune por 10 minutos. O efeito da magia depende do nível do alvo.

11º ou Inferior O alvo fica permanentemente cego.

12º ou 13º O alvo fica cego por 1d4 minutos.

14º ou Superior O alvo fica ofuscado por 1 minuto.

Elevada (+1) Os níveis em que cada resultado se aplica aumenta em 2.

PALAVRA DE PODER: MATAR — MAGIA 9

INCOMUM | AUDITIVO | ENCANTAMENTO | MENTAL | MORTE

Tradições arcana

Execução ◆ verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Duração varia

Você profere uma palavra de poder arcana poderosa. Uma vez tido como alvo, o alvo fica temporariamente imune por 10 minutos. O efeito da magia depende do nível do alvo.

14º ou Inferior O alvo morre instantaneamente.

15º Se o alvo tiver 50 Pontos de Vida ou menos, ele morre instantaneamente; caso contrário, ele é reduzido a 0 Pontos de Vida e fica morrendo 1, ou aumenta sua condição morrendo em 1 se já estivesse morrendo.

16º ou Superior O alvo sofre 50 pontos de dano; se isso levar o alvo a 0 Pontos de Vida, o alvo morre instantaneamente.

Elevada (10º) Os níveis em que cada resultado se aplica aumenta em 2.

PARALISAR — MAGIA 3

ENCANTAMENTO | INCAPACITAÇÃO | MENTAL

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** varia

Você bloqueia os impulsos motores do alvo antes deles poderem sair da mente dele, ameaçando congelar o alvo no lugar. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo fica atordoado 1.
Falha O alvo fica paralisado por 1 rodada.
Falha Crítica O alvo fica paralisado por 4 rodadas. No início de cada um dos turnos dele, o alvo deve tentar um novo salvamento de Vontade para reduzir a duração em 1 rodada, ou encerrá-la inteiramente em um sucesso crítico.

Elevada (7º) Você pode afetar até 10 criaturas.

PARANOIA — MAGIA 2

ILUSÃO | MENTAL

Tradições ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** 1 minuto

Você faz o alvo ver todas as outras criaturas como ameaças atrozes. O alvo é acometido por uma paranoia intensa em relação a todas as criaturas ao redor dele e deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo acredita que todo mundo o vê como uma ameaça em potencial. Ele fica inamistoso a todas as criaturas para as quais já não esteja hostil, mesmo àquelas que eram previamente aliadas. Ele não trata ninguém como aliado. A magia se encerra após 1 rodada.
Falha Como sucesso, mas o efeito dura 1 minuto.
Falha Crítica Como falha, exceto que o alvo acredita que todo mundo o vê como um inimigo mortal. Ele usa as reações e ações livres dele contra todo mundo, independentemente se eram previamente aliados, conforme determinado pelo MJ. Apesar disso, ele age racionalmente como normalmente faria e prefere atacar criaturas que estejam o atacando ou prejudicando ativamente em vez daquelas que não estão interagindo com ele.

Elevada (6º) Você pode afetar até 5 criaturas.

PARAR O TEMPO — MAGIA 10

TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal

Você para o tempo temporariamente para tudo além de si, permitindo-lhe usar várias ações no que para os outros parece não levar tempo algum. Imediatamente após conjurar *parar o tempo*, você pode usar até 9 ações em 3 conjuntos de até 3 ações cada. Após cada conjunto de ações, considera-se que se passou 1 rodada, mas somente para você, efeitos o afetando e efeitos que você criar durante esse tempo parado. Todas as outras criaturas e objetos são invulneráveis a seus ataques, e você não pode mirá-las ou afetá-las com qualquer coisa. Após ter terminado suas ações, o tempo começa a fluir novamente para o resto do mundo. Se você criou um efeito com duração que se estende além da duração de *parar o tempo* — como uma *muralha de fogo*, por exemplo — ela imediatamente afeta os outros novamente, mas não possui quaisquer dos efeitos que acontecem somente quando você conjura a magia.

PASMAR — TRUQUE MÁGICO 1

ENCANTAMENTO | MENTAL | NÃO-LETAL | TRUQUE MÁGICO

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 18 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** 1 rodada

Você nubla a mente do alvo e pasma ele com um solavanco mental. O solavanco causa dano mental igual ao modificador de seu atributo de conjuração; o alvo deve tentar um salvamento básico de Vontade. Se o alvo falhar criticamente no salvamento, ele também fica atordoado 1.

Elevada (+2) O dano aumenta em 1d6.

PASSEIO ETÉREO — MAGIA 7

INCOMUM | CONJURAÇÃO | TELEPORTAÇÃO

Tradições divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração sustentada por até 1 minuto

Você viaja para o Plano Etéreo, que sobrepõe o Plano Material. Criaturas do Plano Material não podem vê-lo e você pode mover-se através de coisas no Plano Material. Você se move à metade de suas Velocidades normais, mas pode se mover em qualquer direção (incluindo para cima e para baixo).

Você pode ver no Plano Material em um raio de 18 metros; ele aparece cinzento, enevoado e ocultado para você. Você não pode afetar o Plano Material e não pode ser afetado pelo Plano Material exceto por efeitos de força e abjurações originadas nele.

Quando a magia acaba, você retorna ao Plano Material. Se estiver no ar, você cai (exceto se puder voar) e, se estiver dentro de um objeto, você é empurrado para o espaço aberto mais próximo e sofre 1d6 de dano a cada 1,5 metros em que for empurrado.

Se conjurar esta magia quando não estiver no Plano Material, ela é perdida.

Elevada (9º) Você pode afetar até cinco criaturas voluntárias adicionais a uma distância de 9 metros. A duração é de até 10 minutos.

PASSOS LARGOS — MAGIA 1

TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 hora

Você alonga seus passos além do que seria possível. Você recebe +3 metros de bônus de estado em sua Velocidade.

Elevada (2º) A duração aumenta para 8 horas.

PASSOS SEM PEGADAS — MAGIA 1

ABJURAÇÃO

Tradições primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 hora

Você obscurece os rastros que deixa para trás e torna mais difícil para os outros lhe encontrarem. A CD dos testes para lhe Rastrear

INTRODUÇÃO
ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
MAGIAS
ERA DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS
REGRAS DO JOGO
MESTRANDO
TESOUROS & MANUFATURA
APÊNDICE

recebem +4 de bônus de estado ou é igual à sua CD de magia, o que resultar numa CD maior. Você pode beneficiar-se somente de uma magia de *passos sem pegadas* ao mesmo tempo.

Elevada (2º) A duração aumenta para 8 horas.

Elevada (4º) A duração aumenta para 8 horas. A magia possui uma distância de 6 metros e uma área de emanação de 6 metros, afetando até 10 criaturas à sua escolha dentro dessa área.

PASSOS VELOZES — MAGIA 1

TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 minuto

Você recebe +9 metros de bônus de estado em sua Velocidade.

PEDRA EM CARNE — MAGIA 6

TERRA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições divina, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** criatura petrificada ou objeto de pedra do tamanho de um humano

Manipulando as partículas fundamentais da matéria, você converte pedra em carne e sangue. Você restaura uma criatura petrificada ao estado normal dela ou transforma um objeto de pedra em uma massa de carne inerte (sem a Dureza da pedra) mais ou menos com o mesmo formato.

PELE DE ÁRVORE — MAGIA 2

ABJURAÇÃO | PLANTA

Tradições primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura voluntária
Duração 10 minutos

A pele do alvo é coberta por casca de árvore. O alvo adquire resistência 2 a dano contundente e perfurante e fraqueza 3 a fogo. Após o alvo sofrer dano de fogo, ele pode Dispensar a magia como uma ação livre acionada por sofrer o dano; fazê-lo não reduz o dano de fogo que o alvo sofreu.

Elevada (+2) As resistências aumentam em 2 pontos, e a fraqueza aumenta em 3 pontos.

PELE DE PEDRA — MAGIA 4

ABJURAÇÃO | TERRA

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Duração 20 minutos

A pele do alvo endurece como pedra. Ele adquire resistência 5 a dano físico, exceto adamante. Cada vez que o alvo é atingido por um ataque contundente, cortante ou perfurante, a duração de *pele de pedra* é reduzida em 1 minuto.

Elevada (6º) A resistência aumenta para 10.

Elevada (8º) A resistência aumenta para 15.

Elevada (10º) A resistência aumenta para 20.

PÉS EM BARBATANAS — MAGIA 3

MORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura voluntária
Duração 10 minutos

Os pés do alvo se transformam em barbatanas, aprimorando mobilidade na área, mas a reduzindo em terra. O alvo adquire uma Velocidade de natação igual à Velocidade em terra normal dele, mas essa Velocidade em terra se torna 1,5 metros.

Elevada (6º) A magia dura até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias.

PESADELO — MAGIA 4

ILUSÃO | MENTAL

Tradições arcana, ocultista
Execução 10 minutos (material, somático, verbal)
Distância planetária; **Alvos** 1 criatura que você conhece por nome
Salvamento Vontade; **Duração** 1 dia

Você envia pesadelos perturbadores ao seu alvo. A próxima vez que o alvo vier a dormir, ele deve tentar um salvamento de Vontade. Se você conhecer o alvo somente por nome e nunca o tiver encontrado, ele recebe +4 de bônus de circunstância no salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não sofre efeitos adversos e fica temporariamente imune por 1 semana.

Sucesso O alvo vivencia os pesadelos, mas não sofre efeitos adversos além de memórias desagradáveis.

Falha O alvo vivencia os pesadelos e acorda fatigado.

Falha Crítica O alvo vivencia os pesadelos, acorda fatigado e fica drenado 2 até não estar mais fatigado.

PISCAR — MAGIA 4

CONJURAÇÃO | TELEPORTAÇÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 minuto

Você pisca rapidamente entre o Plano Material e o Plano Etéreo. Você adquire resistência 5 a todo dano (exceto força). Você pode Sustentar a Magia para desaparecer e reaparecer a 3 metros de distância em uma direção aleatória determinada pelo MJ; o movimento não aciona reações. Ao final de seu turno, você desaparece e reaparece como descrito acima.

Elevada (+2) A resistência aumenta em 3 pontos.

PODER DA RETIDÃO — MAGIA 6

POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições divina
Execução ◆◆ somático, verbal; **Requerimentos** Você possui uma divindade
Duração 1 minuto

Você foca toda sua energia divina e se transforma em uma forma de batalha Média, similar à sua forma normal, mas armas com armamentos divinos poderosos concedidos por sua divindade. Você possui mãos nesta forma de batalha e pode usar ações de manuseio. Você pode Dispensar a magia.

Você recebe as estatísticas e habilidades a seguir:

- CA = 20 + seu nível. Ignore a penalidade em testes e redução de Velocidade de sua armadura.
- 10 Pontos de Vida temporários.
- Velocidade 12 metros.
- Resistência 3 contra dano físico.
- Visão no escuro.

- Um ataque especial com uma versão de armamento de retidão de sua arma favorita, que é o único ataque que pode usar. Seu modificador de ataque é +21 e seu bônus de dano é +8 (ou +6 para um ataque à distância). Se seu modificador de ataque com a arma favorita de sua divindade for superior, você pode utilizá-lo em vez do modificador concedido pela magia. Você causa três dos dados de dano normais de sua arma, ou três dados de dano de um tamanho de dado superior se sua arma for uma arma simples com dado de dano de d4 ou d6. A arma possui uma das seguintes propriedades que seja condizente à tendência de sua divindade: *anárquica*, *axiomática*, *profana* ou *sagrada*. Se sua divindade for neutra verdadeira, você causa 1d6 de dano de precisão extra em vez disso.
- +23 de modificador de Atletismo, exceto se o seu próprio modificador for maior.

Elevada (8º) Sua forma de batalha é Grande e seus ataques possuem alcance de 3 metros, ou alcance de 4,5 metros se a arma favorita de sua divindade tiver alcance. Você deve ter espaço o suficiente para expandir ou a magia é perdida. Você recebe CA = 21 + seu nível, 15 PV temporários, resistência 4 a dano físico, +28 de modificador de ataque, +15 de bônus de dano (+12 para um ataque à distância) e +29 de Atletismo em vez dos valores iniciais.

POEIRA RELUZENTE — MAGIA 2

EVOCAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Área** explosão de 3 metros
Salvamento Reflexos

Criatura na área são delineadas por uma poeira reluzente. Cada criatura deve tentar um salvamento de Reflexos. Se uma criatura tiver a invisibilidade dela anulada por esta magia, ela fica ocultada em vez de invisível. Isto se aplica se a criatura já estivesse invisível e também se ela se beneficiar de novos efeitos de invisibilidade antes do final do efeito de anulação de invisibilidade desta magia.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso A invisibilidade do alvo é anulada por 2 rodadas.
Falha O alvo fica ofuscado por 1 minuto e a invisibilidade dele é anulada por 1 minuto.
Falha Crítica O alvo fica cego por 1 minuto e ofuscado por 10 minutos. A invisibilidade dele é anulada por 10 minutos.

POLIMORFIA PERNICIOSA — MAGIA 6

INCAPACITAÇÃO | POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Fortitude; **Duração** varia

Você transforma a criatura alvo em um animal inofensivo apropriado para a área, com efeitos baseados no salvamento de Fortitude dela.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O corpo do alvo adquire caraterísticas menores do animal inofensivo. O interior dele agita enquanto ele se transforma parcialmente, fazendo-o ficar enjoado 1. Quando ele se recupera da condição enjoado, suas características revertem ao normal.
Falha O alvo se transforma por 1 minuto, mas mantém sua mente. Se ele gastar todas as ações dele no turno concentrando em sua forma original, ele pode tentar um salvamento de Vontade para encerrar o efeito imediatamente.
Falha Crítica O alvo é transformado no animal inofensivo escolhido, de corpo e mente, por uma duração ilimitada.

PORTA DIMENSIONAL — MAGIA 4

CONJURAÇÃO | TELEPORTAÇÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros

Abrindo uma porta que transcende o espaço normal, você transporta instantaneamente a si e a quaisquer itens que estiver vestindo ou segurando de seu espaço atual para um espaço livre na distância que puder ver. Se isto fosse trazer outra criatura com você — mesmo se você a estiver carregando em um recipiente extradimensional — a magia é perdida.

Elevada (5º) A distância aumenta para 1,5 quilômetros. Você não precisa ser capaz de ver seu destino, desde que tenha estado lá no passado e souber sua localização e distância relativas a você. Você fica temporariamente imune por 1 hora.

PORTAL — MAGIA 10

INCOMUM | CONJURAÇÃO | TELEPORTAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros
Duração sustentada por até 1 minuto

Você rasga uma fenda para outro plano, criando um portal que criaturas podem atravessar em qualquer direção. Este portal é vertical e circular, com raio de 12 metros. O portal aparece em um local à sua escolha no plano de destino, assumindo que você tenha uma ideia clara do destino no plano e como ele parece. Se tentar criar um portal para dentro ou para fora do reino de uma divindade ou outro ser poderoso, esse ser pode impedir o portal de se formar.

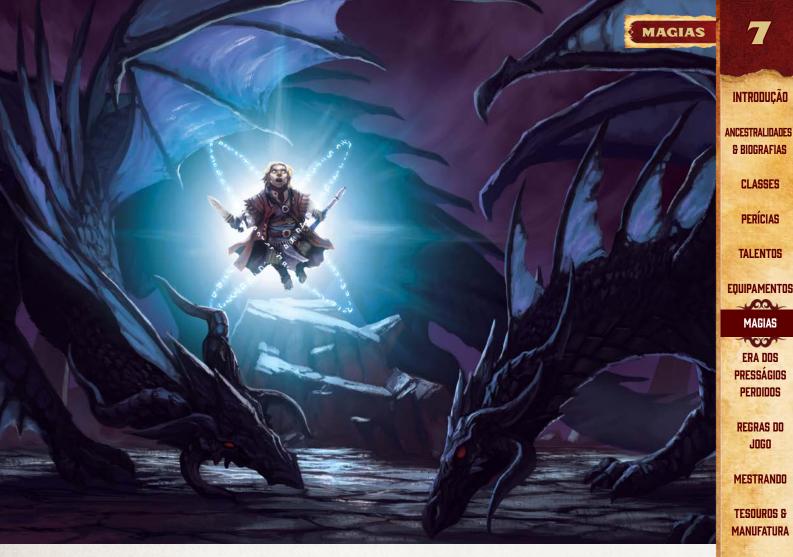
POSSESSÃO — MAGIA 7

INCOMUM | INCAPACITAÇÃO | MENTAL | NECROMANCIA | POSSESSÃO

Tradições ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura viva
Salvamento Vontade; **Duração** 1 minuto

Você envia sua mente e alma para dentro do corpo do alvo, tentando assumir o controle. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade. Você pode escolher usar os efeitos de um grau de sucesso mais favorável para o alvo se preferir.

Enquanto estiver possuindo um alvo, seu próprio corpo fica inconsciente e não pode despertar normalmente. Você pode sentir tudo que o alvo possuído puder. Você pode Dispensar esta magia. Se o corpo possuído morrer, a magia acaba e você deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude contra sua CD de magia ou fica paralisado por 1 hora, ou por 24 horas em uma falha crítica. Se a magia acabar durante um encontro, você age logo antes da contagem de iniciativa da criatura possuída.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso Você possui o alvo, mas não pode controlá-lo. Você fica no corpo dele enquanto a magia durar.

Falha Você possui o alvo e assume controle parcial dele. Você não possui mais um turno separado; em vez disso, você deve controlar o alvo. No início de cada um dos turnos do alvo, ele tenta outro salvamento de Vontade. Se falhar, ele é controlado por você nesse turno; se obtiver sucesso, ele escolhe as próprias ações; e se obtiver sucesso crítico, ele força você para fora e a magia acaba.

Falha Crítica Você possui o alvo por completo e ele pode somente observar enquanto você o manipula como um fantoche. O alvo fica controlado por você.

Elevada (9º) A duração é de 10 minutos e você pode entrar fisicamente no corpo da criatura, protegendo seu corpo físico enquanto a magia durar.

POTENCIAL ONÍRICO — MAGIA 5

ENCANTAMENTO | MENTAL

Tradições ocultista
Execução 10 minutos (material, somático, verbal)
Distância toque; **Alvos** 1 criatura dormindo voluntária
Duração 8 horas

Você atrai o alvo para um sonho lúcido onde ele pode explorar possibilidades intermináveis de seu próprio potencial dentro do pano de fundo em constante mudança da paisagem de seu sonho. Se ele dormir as 8 horas completas ininterruptamente, quando acordar, é considerado como se tivesse passado um dia de recesso retreinando, embora não possa usar *potencial onírico* para retreinar o que fosse requerer um instrutor ou conhecimento especializado que ele é incapaz de acessar dentro do sonho.

PRAGA ABISSAL — MAGIA 5

ATAQUE | CAOS | DOENÇA | MAL | NECROMANCIA

Tradições divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Fortitude

Seu toque aflige o alvo com uma praga abissal, que sifona fragmentos da alma dele para energizar o Abismo. O efeito é baseado no salvamento de Fortitude do alvo.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo sofre 2 de dano maligno por nível da magia e sofre –2 de penalidade de estado em salvamentos contra praga abissal por 1 dia ou até o alvo contraí-la, o que ocorrer primeiro.

Falha O alvo á afligido com praga abissal no estágio 1.

Falha Crítica O alvo é afligido com praga abissal no estágio 2.

Praga Abissal (doença); **Nível** 9. O alvo não pode recuperar a condição drenado da praga abissal até a doença ser curada. **Estágio 1** drenado 1 (1 dia); **Estágio 2** drenado aumenta para 2 (1 dia).

PRENDER À TERRA — MAGIA 3

TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Alvos** 1 criatura voadora
Salvamento Fortitude; **Duração** varia

Usando o peso da terra, você prejudica o voo de uma criatura, com efeitos baseados no salvamento de Fortitude dela. Se a criatura alcançar o chão seguramente, ela não sofre dano de queda.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo cai seguramente por até 36 metros.
Falha O alvo cai seguramente por até 36 metros. Se atingir o chão, ela não pode Voar, *levitar* ou de alguma outra forma sair do chão por 1 rodada.
Falha Crítica O alvo cai seguramente por até 36 metros. Se atingir o chão, ela não pode Voar, *levitar* ou de alguma outra forma sair do chão por 1 minuto.

PRENDER ALMA — MAGIA 9

INCOMUM | MALIGNO | NECROMANCIA

Tradições divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal; **Requerimentos** uma safira negra num valor total mínimo igual ao nível do alvo × 100 po
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura que tenha morrido no último minuto
Duração ilimitada

Você puxa a alma do alvo antes dela poder passar para o pós-vida e a aprisiona em uma safira negra.

Enquanto a alma estiver na gema, o alvo não pode ser devolvido à vida por quaisquer meios, mesmo através de magia poderosa como *desejo*. Se a gema for destruída ou se *prender alma* for neutralizada na gema, a alma é libertada. A gema possui CA 16 e Dureza 10. Uma gema não pode conter mais de uma alma, e qualquer tentativa desperdiça a magia.

PRESA MÁGICA — MAGIA 1

TRANSMUTAÇÃO

Tradições primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura voluntária
Duração 1 minuto

Escolha um dos ataques desarmados do alvo que cause um dado de dano. Você pode fazer esse ataque desarmado brilhar com energia primal. O ataque desarmado se torna um ataque desarmado *+1 impactante*, recebendo +1 de bônus de item em rolagens de ataque e aumentando a quantidade de dados de dano para dois.

PRESCIÊNCIA — MAGIA 9

ADIVINHAÇÃO | MENTAL | PREDIÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Duração 1 hora

Você adquire um sexto sentido que o alerta de perigos que podem acometer o alvo da magia. Se escolher uma criatura que não seja você como alvo, você cria um vínculo psíquico pelo qual pode informar o alvo do perigo. Este vínculo é um efeito mental. Devido à quantidade de informação que esta magia exige que processe, você não pode ter mais de uma magia de *presciência* em efeito ao mesmo tempo. Conjurar *presciência* novamente encerra qualquer *presciência* anterior. Enquanto *presciência* estiver em efeito, o alvo recebe +2 de bônus de estado em rolagens de iniciativa e não fica desprevenido contra criaturas indetectadas ou quando estiver flanqueado. Além disso, você ganha a reação a seguir.

Presciência ⤾ **Acionamento** O alvo de *presciência* se defende contra uma criatura hostil ou outro perigo. **Efeito** Se a criatura hostil ou perigo forçar o alvo a rolar dados (uma jogada de salvamento, por exemplo), o alvo rola duas vezes e usa o maior resultado e esta magia adquire o traço fortuna. Mas se a criatura hostil ou perigo estiver rolando contra o alvo (uma rolagem de ataque ou teste de perícia, por exemplo), essa criatura hostil ou perigo rola duas vezes e usa o menor resultado e esta magia adquire o traço infortúnio.

PRESENÇA AVASSALADORA — MAGIA 9

AUDITIVO | ENCANTAMENTO | INCAPACITAÇÃO | MENTAL | VISUAL

Tradições divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Área explosão de 12 metros; **Alvos** qualquer quantidade de criaturas
Salvamento Vontade; **Duração** até o tributo ser pago por completo

Você se envolve com um esplendor sobrenatural, parecendo ser um deus ou ser similarmente majestoso. Você escolhe os aspectos de sua nova aparência majestosa. Isto faz os alvos pagarem tributo a você ao se curvarem ou usando alguma outra ação condizente com sua aparência. A quantidade de vezes que um alvo deve fazer isto depende do resultado do salvamento de Vontade dele.
Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo deve pagar tributo duas vezes.
Falha O alvo deve pagar tributo seis vezes.
Falha Crítica Como falha, e o alvo deve gastar todas as ações dele pagando tributo se possível.

Pagar tributo é uma ação de manuseio ou uma ação de movimento, conforme escolhido pela criatura pagando o tributo. Uma criatura sob este efeito deve pagar tributo a você pelo menos uma vez em cada um dos turnos dela se possível. Enquanto estiver afetada por esta magia, uma criatura fica fascinada por você e não pode usar ações hostis contra você. O alvo fica temporariamente imune por 1 minuto.

PRESTIDIGITAÇÃO — TRUQUE MÁGICO 1

EVOCAÇÃO | TRUQUE MÁGICO

Tradições arcana, divina, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 3 metros; **Alvos** 1 objeto (somente para cozinhar, cuidar ou erguer)
Duração sustentada

A magia mais simples faz o que você precisa. Você pode executar efeitos mágicos simples enquanto Sustentar a Magia. Cada vez que Sustentar a Magia, escolha uma dessas quatro opções.

- **Cozinhar** Esfriar, esquentar ou temperar meio quilo de matéria não-viva.
- **Criar** Cria um objeto temporário de Volume insignificante, feito de substância material solidificada. O objeto parece imperfeito e artificial, e é extremamente frágil — ele não pode ser utilizado como uma arma, componente de magia ou ferramenta.
- **Cuidar** Colorir, limpar ou sujar um objeto de Volume leve ou menor. Você pode afetar um objeto de Volume 1 com 10 rodadas de concentração, e um objeto maior com 1 minuto por Volume.
- **Erguer** Lentamente erguer um objeto desapossado de Volume leve ou menor a até 30 centímetros do chão.

Prestidigitação não pode causar dano ou condições adversas. Qualquer mudança real em um objeto (além do notado acima) persiste somente enquanto você Sustentar a Magia.

PRODUZIR CHAMA — TRUQUE MÁGICO 1

ATAQUE | EVOCAÇÃO | FOGO | TRUQUE MÁGICO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Uma pequena bola de chamas aparece na palma de sua mão, e você ataca com ela em corpo a corpo ou à distância. Faça uma rolagem de ataque de magia contra a CA de seu alvo. Isto normalmente é um ataque à distância, mas você também pode desferir um ataque corpo a corpo contra uma criatura em seu alcance desarmado. Em um sucesso, você causa 1d4 de dano de fogo mais o modificador de seu atributo de conjuração. Em um sucesso crítico, o alvo sofre o dobro do dano e 1d4 de dano persistente de fogo.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d4 e o dano persistente em um acerto crítico em 1d4.

PROJETAR IMAGEM — MAGIA 7

ILUSÃO | MENTAL

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros
Duração sustentada por até 1 minuto

Você projeta uma imagem ilusória sua. Você deve permanecer na distância da imagem e, se a qualquer momento não puder ver a imagem, a magia acaba. Sempre que Conjurar uma Magia que não seja uma cuja área seja de emanação, você pode fazer o efeito da magia originar de si ou da imagem. Como a imagem é uma ilusão, ela não pode se beneficiar de magias, embora manifestações visuais ainda apareçam. A imagem possui a mesma CA e salvamentos que você. Se ela for atingida por um ataque ou falhar em um salvamento, a magia é encerrada.

Elevada (+2) A duração máxima que você pode Sustentar a Magia aumenta para 10 minutos.

PROJÉTIL TELECINÉTICO — TRUQUE MÁGICO 1

ATAQUE | EVOCAÇÃO | TRUQUE MÁGICO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Você lança um objeto desapossado solto que esteja dentro do alcance e possua Volume 1 ou menor no alvo. Faça um ataque à distância contra o alvo. Se acertar, você causa dano contundente, cortante ou perfurante – conforme apropriado para o objeto arremessado – igual a 1d6 mais o modificador de seu atributo de conjuração. Nenhum traço ou propriedade mágica específico do item arremessado afeta o ataque ou o dano causado.

Sucesso Crítico Você causa o dobro do dano.
Sucesso Você causa o dano inteiro.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d6.

PROTEÇÃO — MAGIA 1

INCOMUM | ABJURAÇÃO

Tradições divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Duração 1 minuto

Você protege uma criatura contra uma tendência específica. Escolha bem, caos, mal ou ordem quando conjurar esta magia. O alvo recebe +1 de bônus de estado na CA e em jogadas de salvamento contra criaturas e efeitos da tendência escolhida. Este bônus aumenta para +3 contra efeitos dessas criaturas que controlariam o alvo diretamente e contra ataques feitos por criaturas convocadas da tendência escolhida.

Esta magia adquire o traço oposto à tendência escolhida – se escolher caos, esta magia adquire o traço ordeiro, e vice-versa; se escolher mal, esta magia adquire o traço bem, e vice-versa.

PROTEÇÃO CONTRA MORTE — MAGIA 5

ABJURAÇÃO

Tradições divina, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura viva
Duração 10 minutos

Você protege uma criatura da devastação da energia negativa. Ela recebe +4 de bônus de estado em salvamentos contra efeitos de morte e negativos, adquire resistência 10 a dano negativo e suprime os efeitos da condição condenado.

PROTEÇÃO PROIBITIVA — TRUQUE MÁGICO 1

ABJURAÇÃO | TRUQUE MÁGICO

Tradições divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 aliado e 1 inimigo
Duração sustentada por até 1 minuto

Você protege um aliado contra os ataques e magias hostis do inimigo alvo. O aliado alvo recebe +1 de bônus de estado na Classe de Armadura e jogadas de salvamento contra os ataques, magias e outros efeitos gerados pelo inimigo.

Elevada (6º) O bônus de estado aumenta para +2.

PROTEGER OUTRO — MAGIA 2

NECROMANCIA

Tradições divina
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Duração 10 minutos

Você forja um vínculo temporário entre a essência vital do alvo e a sua própria. O alvo sofre metade do dano de todos os efeitos que causam dano em Pontos de Vida e você sofre o dano remanescente. Quando sofrer dano através deste vínculo, não aplique quaisquer resistências, fraquezas ou outras habilidades que possua contra esse dano; você simplesmente sofre essa quantidade de dano. A magia acaba se o alvo a qualquer momento estiver a mais de 9 metros de distância de você. Se você ou o alvo for reduzido a 0 Pontos de Vida, qualquer dano desta magia é resolvido e a magia acaba.

PULSO SINÁPTICO — MAGIA 5

ENCANTAMENTO | INCAPACITAÇÃO | MENTAL

Tradições ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Área** emanação de 9 metros
Salvamento Vontade; **Duração** 1 rodada

Você emite uma rajada mental pulsante que penetra as mentes de todos os inimigos na área. Cada criatura na área deve tentar um salvamento de Vontade.
Sucesso Crítico A criatura não é afetada.
Sucesso A criatura fica atordoada 1.
Falha A criatura fica atordoada 2.
Falha Crítica A criatura fica atordoada por 1 rodada.

PURIFICAR COMIDA E BEBIDA — MAGIA 1

NECROMANCIA

Tradições divina, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** cubo de 30 centímetros de lado de comida ou água

Você remove toxinas e contaminações de comida e bebida, tornando-as seguras para o consumo. Esta magia não impede contaminação futura, apodrecimento natural ou deterioração. Um cubo de 30 centímetros de lado de líquido possui aproximadamente 32 litros.

QUEDA SUAVE — MAGIA 1

ABJURAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ↩ verbal; **Acionamento** Uma criatura na distância está caindo.
Distância 18 metros; **Alvos** 1 criatura caindo
Duração 1 minuto

Você faz o ar em si atenuar uma queda. A queda do alvo desacelera para 18 metros por rodada e a parte da queda durante a duração da magia não conta quando calcular dano de queda. Se o alvo alcançar o chão enquanto esta magia estiver em efeito, ele não sofre dano da queda. A magia acaba assim que o alvo aterrissar.

RAIO DE ENFRAQUECIMENTO — MAGIA 1

ATAQUE | NECROMANCIA

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Fortitude; **Duração** 1 minuto

Um raio com o poder de exaurir a força de um adversário sai de sua mão. Faça um ataque de magia à distância contra o alvo. Se você obtiver sucesso, o alvo tenta um salvamento de Fortitude para determinar o efeito da magia. Se obtiver sucesso crítico em sua rolagem de ataque, use o resultado para um grau de sucesso pior do que o resultado do salvamento do alvo.
Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo fica enfraquecido 1.
Falha O alvo fica enfraquecido 2.
Falha Crítica O alvo fica enfraquecido 3.

RAIO DE GELO — TRUQUE MÁGICO 1

ATAQUE | EVOCAÇÃO | FRIO | TRUQUE MÁGICO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Alvos** 1 criatura

Você emite um raio gélido. Faça uma rolagem de ataque de magia. O raio causa dano de frio igual a 1d4 + o modificador de seu atributo de conjuração.
Sucesso Crítico O alvo sofre o dobro do dano e sofre –3 metros de penalidade de estado nas Velocidades dele por 1 rodada.
Sucesso O alvo sofre o dano inteiro.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d4.

RAIO POLAR — MAGIA 8

EVOCAÇÃO | FRIO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Alvos** 1 criatura ou objeto

Você dispara um raio branco azulado de ar congelante com granizo que sai de seu dedo para resfriar seu alvo até os ossos. Você deve obter sucesso em uma rolagem de ataque de magia para afetar o alvo, que sofre 10d8 de dano de frio e fica drenado 2.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d8.

RAJADA ESPIRITUAL — MAGIA 6

FORÇA | NECROMANCIA

Tradições divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Fortitude básico

Você concentra energia etérea e ataca o espírito de uma criatura, causando 16d6 de dano de força. Como *rajada espiritual* afeta o espírito da criatura, ela pode causar dano a um alvo projetando sua consciência (como através de *projetar imagem*) ou possuindo outra criatura mesmo que o corpo do alvo esteja em outro lugar. A criatura possuída não é ferida pela rajada. A rajada não fere criaturas que não tenham espírito, como constructos.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d6.

RAJADA PRISMÁTICA — MAGIA 7

EVOCAÇÃO | LUZ

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Área cone de 9 metros

Uma rajada de luz arco-íris cascateia de sua mão aberta. Cada criatura na área deve rolar 1d8 na tabela abaixo para saber qual feixe a acerta, e então tentar uma jogada de salvamento contra o tipo indicado. A tabela destaca quaisquer traços adicionais que se apliquem a cada tipo de raio. Se uma criatura for atingida por vários raios, ela usa o mesmo resultado do d20 para todas suas jogadas de salvamento. Para todos os raios, uma jogada de salvamento bem-sucedida anula o efeito para essa criatura.

1d8	Cor	Salvamento	Efeito (traços)
1	Vermelho	Reflexos	50 de dano de fogo (fogo)
2	Laranja	Reflexos	60 de dano de ácido (ácido)
3	Amarelo	Reflexos	70 de dano de eletricidade (eletricidade)
4	Verde	Fortitude	30 de dano de veneno e enfraquecido 1 por 1 minuto (veneno)
5	Azul	Fortitude	Afetado como por carne em pedra
6	Anil	Vontade	Confuso, como a magia distorcer mente (mental)

1d8	Cor	Salvamento	Efeito (traços)
7	Violeta	Vontade	Lento 1 por 1 minuto; em uma falha crítica, é enviado para outro plano, como salto planar (teleportação)
8	Feixe potente	–	Afetado por dois feixes – role duas vezes, rerrolando quaisquer duplicatas de resultados 8

RAPIDEZ — MAGIA 3

TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Duração 1 minuto

Magia energiza o alvo para ele agir mais rápido. Ele adquire a condição acelerado e pode usar a ação extra a cada rodada somente para ações de Andar ou Golpear.

Elevada (7º) Você pode afetar até 6 criaturas.

RECEPTÁCULO DIVINO — MAGIA 7

MORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Tradições divina
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 minuto

Você aceita energias transcendentais em seu corpo; embora ainda seja reconhecido como você mesmo, você adquire as características de um dos servidores de sua divindade. Escolha uma tendência que sua divindade possua (bem, caos, mal ou ordem). Você não pode conjurar esta magia se não tiver uma divindade ou se sua divindade for neutra verdadeira. Esta magia recebe o traço da tendência escolhida.

Se você for Médio ou menor, você fica Grande, como os efeitos de *crescer*. Você deve ter espaço o suficiente para expandir ou a magia é perdida. Você também recebe os benefícios a seguir:

- 40 Pontos de Vida temporários.
- Velocidade de voo igual à sua Velocidade.
- Fraqueza 10 à tendência oposta à que escolheu.
- +1 de bônus de estado em salvamentos contra magias.
- Visão no escuro.
- Seus ataques desarmados e armas causam 1 de dano adicional do tipo de tendência escolhido.
- Um ou mais ataques desarmados corpo a corpo. Se escolher bem ou ordem, seu ataque de punho causa 2d8. Se escolher caos, você adquire um ataque desarmado de mordida que causa 2d10 de dano perfurante. Se escolher mal, você adquire um ataque desarmado de garras que causa 2d8 de dano cortante e que possui os traços acuidade e ágil.

Elevada (9º) Os Pontos de Vida temporários aumentam para 60, a fraqueza aumenta para 15 e a duração aumenta para 10 minutos.

REFAZER — MAGIA 10

INCOMUM | CONJURAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista, primal
Execução 1 hora (material, somático, verbal)
Distância 1,5 metros

Você recria completamente um objeto do nada, mesmo se o objeto tiver sido destruído. Para fazê-lo, você deve ser capaz de visualizar o objeto em sua mente. Adicionalmente, o componente material deve ser um resto do item, não importa quão pequeno ou insignificante (até mesmo um grão de poeira que restar de *desintegrar* é suficiente). A magia falha se sua imaginação for baseada demais em suposições; se o objeto fosse ser grande o suficiente para caber em um cubo de 1,5 metros de lado; se o objeto ainda existir e você simplesmente não estiver ciente disso; ou se o objeto for um artefato, tiver nível maior que 20 ou algum poder mágico similar.

O item se remonta em perfeitas condições. Mesmo se sua imagem mental for do objeto danificado ou desgastado, o novo item está em sua forma perfeita. Se o objeto fosse mágico, esta magia normalmente restaura as propriedades mágicas constantes dele, mas não uma que fosse temporária, com cargas ou usos únicos. Um item com cargas ou usos por dia tem todos os usos dele gastos quando é refeito, mas depois os reabastece normalmente.

REFLETIR MAGIA — MAGIA 7

INCOMUM | ABJURAÇÃO

Tradições arcana
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 hora

Esta abjuração reflete magias conjuradas em você contra o conjurador delas. Quando uma magia lhe mirar, você pode gastar uma reação para tentar refleti-la. Isto utiliza as regras para neutralizar a magia, mas se a magia for neutralizada com sucesso, o efeito é enviado de volta ao conjurador. Seja a tentativa de neutralização bem-sucedida ou não, *refletir magia* é encerrada. *Refletir magia* não pode afetar magias que não tenham um alvo específico (como magias de área).

Se *refletir magia* devolver uma magia de volta para um conjurador que também está sob o efeito de *refletir magia*, o efeito de *refletir magia* dele pode tentar refletir a própria magia de volta para você novamente; se isto ocorrer, essa tentativa de neutralização é automaticamente bem-sucedida.

REGENERAÇÃO — MAGIA 7

CURA | NECROMANCIA | POSITIVO

Tradições divina, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura viva voluntária
Duração 1 minuto

Uma infusão de energia positiva concede cura contínua a uma criatura. O alvo ganha regeneração 15 temporária, que restaura 15 Pontos de Vida ao alvo no início de cada um dos turnos dele. Enquanto tiver regeneração, o alvo não pode morrer por dano e seu valor de morrendo nunca pode exceder 3, embora, se o valor de ferido dele se tornar 4 ou superior, ele permaneça inconsciente até seus ferimentos serem tratados. Se o alvo sofrer dano de ácido ou de fogo, a regeneração dele é desativada até o final do próximo turno dele.

Cada vez que a criatura recuperar Pontos de Vida por regeneração, ela também regenera um órgão danificado ou arruinado (se houver). Durante a duração da magia, a criatura também pode reanexar partes do corpo decepadas ao gastar

uma ação de Interação para segurar a parte do corpo à área da qual ela foi separada.

Elevada (9º) A regeneração aumenta para 20.

RELÂMPAGO — MAGIA 3

ELETRICIDADE | EVOCAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Área linha de 36 metros
Salvamento Reflexos básico

Um relâmpago corre de sua mão, causando 4d12 de dano de eletricidade.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d12.

REMOVER DOENÇA — MAGIA 3

CURA | NECROMANCIA

Tradições divina, primal
Execução 10 minutos (material, somático, verbal)
Distância toque; **Alvos** 1 criatura

Cura mágica purga uma doença do corpo de uma criatura. Você tenta neutralizar uma doença afligindo o alvo.

REMOVER MALDIÇÃO — MAGIA 4

CURA | NECROMANCIA

Tradições divina, ocultista
Execução 10 minutos (material, somático, verbal)
Distância toque; **Alvos** 1 criatura

Seu toque concede uma remissão a uma criatura amaldiçoada. Você tenta neutralizar uma maldição afligindo o alvo. Se a maldição originar-se de um item amaldiçoado ou outra fonte externa, um sucesso indica que a criatura alvo pode livrar-se do item amaldiçoado, mas não remover a maldição do item.

REMOVER MEDO — MAGIA 2

ENCANTAMENTO

Tradições divina, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura

Com um toque, você abranda o medo de uma criatura. Você pode tentar neutralizar um único efeito de medo do qual o alvo está sofrendo. Isto liberta somente um alvo, mas não todas as criaturas sob o efeito de medo.

Elevada (6º) A distância da magia aumenta para 9 metros e você pode afetar até 10 criaturas.

REMOVER PARALISIA — MAGIA 2

CURA | NECROMANCIA

Tradições divina, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura

Um surto de energia liberta uma criatura paralisada. Você pode tentar neutralizar um único efeito impondo a condição paralisado ao alvo. Isto não cura alguém quem está paralisado por algum estado ou efeito natural, tal como paralisia causada por ferimentos ou toxinas não-mágicas.

Elevada (6º) A distância da magia aumenta para 9 metros e você pode afetar até 10 criaturas.

REPOUSO TRANQUILO — MAGIA 2

NECROMANCIA

Tradições arcana, divina, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 cadáver
Duração até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias

O cadáver alvo não apodrece nem pode ser transformado em um morto-vivo. Se o cadáver for sujeitado a uma magia que requeira um cadáver que tenha morrido a uma determinada quantidade de tempo (por exemplo, *reviver os mortos*), não conte a duração de *repouso tranquilo* para esse tempo. Esta magia também impede insetos e pestes ordinários (como larvas) de consumirem o corpo.

Elevada (5º) A duração da magia é ilimitada, mas a magia usa uma ação a mais para conjurar e requer componente material e custo (fluido de embalsamento no valor de 6 po).

REPRISÁLIA ANATEMÁTICA — MAGIA 4

ENCANTAMENTO | MENTAL

Tradições divina
Execução ⤾ somático, verbal; **Acionamento** Uma criatura realizar um ato anátema à sua divindade.
Distância 9 metros; **Alvos** a criatura acionadora
Salvamento Vontade

Você pune uma criatura que transgrida contra sua divindade, direcionando a angústia que você sente por ver um anátema de sua divindade sendo cometida.

Você pode conjurar esta magia somente quando uma criatura cometer ativamente um único ato de anátema. Por exemplo, se criar mortos-vivos for anátema para sua divindade, você poderia usar *represália anatemática* em um necromante que acabou de criar mortos-vivos na sua frente, mas não a uma criatura morta-viva simplesmente por ela existir.

Você causa 4d6 de dano mental ao alvo, mas um salvamento básico de Vontade pode reduzir este dano. Se falhar, ele também fica estupefato 1 por 1 rodada. A criatura fica temporariamente imune por 1 minuto.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d6.

REPULSÃO — MAGIA 6

ABJURAÇÃO | AURA | MENTAL

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância emanação de até 12 metros
Salvamento Vontade; **Duração** 1 minuto

Você manifesta uma aura que impede criaturas de se aproximarem de você. Quando conjurar a magia, você pode fazer a área com qualquer raio que escolher de até 12 metros. Uma criatura deve tentar um salvamento de Vontade se estiver na área quando você conjurar a magia ou assim que ela entrar na área enquanto magia estiver em efeito. Após uma criatura ter tentado o salvamento, ela utiliza o mesmo resultado para essa conjuração de *repulsão*. Quaisquer restrições ao movimento de uma criatura se aplicam somente se ela se mover voluntariamente em direção a você. Por exemplo, se você se aproximar de uma criatura, ela não precisa se mover para longe.

Sucesso Crítico O movimento da criatura não é restringido.
Sucesso A criatura trata todo quadrado na área como terreno difícil quando se mover para perto de você.

INTRODUÇÃO
ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
MAGIAS
ERA DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS
REGRAS DO JOGO
MESTRANDO
TESOUROS & MANUFATURA
APÊNDICE

Falha A criatura não pode se mover para mais perto de você dentro da área.

RESISTIR A ENERGIA — MAGIA 2

ABJURAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Duração 10 minutos

Um escudo de energia elemental protege uma criatura contra um tipo de dano de energia. Escolha dano de ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico. O alvo e os equipamentos dele adquirem resistência 5 contra o tipo de dano escolhido.

Elevada (4º) A resistência aumenta para 10 e você pode afetar até 2 criaturas.

Elevada (7º) A resistência aumenta para 15 e você pode afetar até 5 criaturas.

RESPIRAR NA ÁGUA — MAGIA 2

TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, divina, primal
Execução 1 minuto (somático, verbal)
Distância 9 metros; **Alvos** até 5 criaturas
Duração 1 hora

Os alvos podem respirar na água.

Elevada (3º) A duração aumenta para 8 horas.

Elevada (4º) A duração aumenta para até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias.

RESSECAMENTO HORRÍVEL — MAGIA 4

NECROMANCIA | NEGATIVO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 150 metros; **Alvos** qualquer número de criaturas vivas
Salvamento Fortitude básico

Você extrai umidade dos corpos dos alvos, causando 10d10 de dano negativo. Criaturas feitas de água (como elementais da água) e plantas usam o resultado para um grau de sucesso pior do que o resultado de suas jogadas de salvamento. Criaturas cujos corpos não conterem umidade significativa (como elementais da terra) são imunes a *ressecamento horrível*.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d10.

RESTAURAÇÃO — MAGIA 2

CURA | NECROMANCIA

Tradições divina, ocultista, primal
Execução 1 minuto (somático, verbal)
Distância toque; **Alvos** 1 criatura

Magia restaurativa neutraliza os efeitos de toxinas ou condições que impedem uma criatura de funcionar da melhor forma. Quando conjurar *restauração*, escolha reduzir uma condição ou atenuar o efeito de uma toxina. Uma criatura pode se beneficiar somente de uma magia de *regeneração* por dia e não pode se beneficiar de *restauração* mais de uma vez para reduzir o estágio da mesma exposição a uma determinada toxina.

Reduzir uma Condição Reduz o valor da condição desajeitado, enfraquecido ou estupefato do alvo em 2. Em vez disso, você pode reduzir duas das condições listadas em 1.

Atenuar uma Toxina Reduza o estágio de uma toxina que o alvo esteja sofrendo em um estágio. Isto não pode reduzir o estágio abaixo de estágio 1 ou curar a aflição.

Elevada (4º) Acrescente drenado à lista de condições que você pode reduzir. Quando atenuar uma toxina, reduza o estágio em dois. Você também possui uma terceira opção que lhe permite reduzir em 1 o valor de condenado do alvo. Você não pode usar isto para reduzir uma condição condenado permanente.

Elevada (6º) Como *restauração* de 4º nível, mas você pode reduzir uma condição condenado permanente se acrescentar uma ação de conjuração e um componente material enquanto Conjurar a Magia, durante a qual você fornece 100 po em pó de diamante como um custo.

RESTAURAR SENTIDOS — MAGIA 2

CURA | NECROMANCIA

Tradições divina, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura

Você tenta neutralizar um único efeito impondo as condições cego ou surdo ao alvo, restaurando a visão ou audição dele. Isto pode neutralizar magia temporária e consequências permanentes de magia, mas não cura alguém que não possua o sentido devido a algum estado ou efeito natural, como de nascimento ou por um ferimento ou toxina não-mágico.

Elevada (6º) A distância da magia aumenta para 9 metros e você pode afetar até 10 criaturas. Você pode escolher o efeito a neutralizar separadamente para cada criatura selecionada.

RETROCOGNIÇÃO — MAGIA 7

ADIVINHAÇÃO

Tradições ocultista
Execução 1 minuto (material, somático, verbal)
Duração sustentada

Abrindo sua mente para ecos ocultistas, você obtém impressões de eventos passados que ocorreram em sua localização atual. *Retrocognição* revela impressões psíquicas de eventos que ocorreram ao longo do curso do último dia através do primeiro minuto de duração, seguido pelas impressões do próximo dia no minuto seguinte e assim por diante. Estes ecos não ocorrem como uma visão, em vez disso revelando impressões de emoções e metáforas que fornecem detalhes e pistas enigmáticos do passado. Se você testemunhar um evento traumático ou turbulento através de uma impressão, a magia é encerrada a menos que você obtenha sucesso em um salvamento de Vontade com uma CD de pelo menos 30 e possivelmente até 50, dependendo da severidade do evento. O MJ determina se um evento é traumático e escolhe a CD.

Elevada (8º) Você obtém impressões de eventos que ocorreram ao longo do ano anterior para cada minuto em que se concentrar em vez do dia anterior, embora os detalhes sejam menores e isso torne mais difícil distinguir as impressões umas das outras com exceção dos eventos mais significativos.

Elevada (9º) Você obtém impressões de eventos que ocorreram ao longo do século anterior para cada minuto em que se concentrar em vez do dia anterior, embora os detalhes sejam menores e isso torne mais difícil distinguir as impressões umas das outras com exceção dos eventos mais significativos.

REVERBERAÇÃO DA MORTE — MAGIA 2

ATAQUE | MORTE | NECROMANCIA

Tradições divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura viva que tenha 0 PV
Salvamento Vontade

Você extingue a vida de uma criatura à beira da morte. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade. Se isto matá-lo, você ganha 10 Pontos de Vida temporários e +1 de bônus de estado em rolagens de ataque e dano por 10 minutos.
Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O valor de morrendo do alvo aumenta em 1.
Falha O alvo morre.

REVIVER OS MORTOS — MAGIA 6

INCOMUM | CURA | NECROMANCIA

Tradições divina
Execução 10 minutos (material, somático, verbal); **Custo** diamantes num valor total igual ao nível do alvo (mínimo 1) × 200 po
Distância 3 metros; **Alvos** 1 criatura morta de 13º nível ou inferior

Você tenta invocar a alma da criatura morta, requerendo que o corpo da criatura esteja presente e relativamente intacto. A criatura deve ter morrido nos últimos 3 dias. Se Pharasma tiver decidido que o tempo da criatura chegou (a critério do MJ) ou se a criatura não quiser retornar à vida, esta magia falha automaticamente, mas os diamantes não são consumidos na conjuração.

Se a magia for bem-sucedida, a criatura retorna à vida com 1 Ponto de Vida, sem nenhuma magia preparada ou espaços de magia disponíveis, nenhum ponto em quaisquer reservas ou quaisquer outros recursos diários, e ainda possui debilitações duradouras que seu corpo antigo possuía. O tempo gasto no Ossário deixa o alvo temporariamente debilitado, deixando-o desajeitado 2, drenado 2 e enfraquecido 2 por 1 semana; estas condições não podem ser removidas ou reduzidas por quaisquer meios até a semana ter passado. A criatura também fica permanentemente alterada pelo tempo que passou no pós-vida, por exemplo, como uma leve mudança de personalidade, uma mecha branca de cabelo ou uma nova e estranha marca de nascença.

Elevada (7º) O nível máximo do alvo aumenta para 15. O custo aumenta para o nível do alvo (mínimo 1) × 400 po.
Elevada (8º) O nível máximo do alvo aumenta para 17. O custo aumenta para o nível do alvo (mínimo 1) × 800 po.
Elevada (9º) O nível máximo do alvo aumenta para 19. O custo aumenta para o nível do alvo (mínimo 1) × 1.600 po.
Elevada (10º) O nível máximo do alvo aumenta para 21. O custo aumenta para o nível do alvo (mínimo 1) × 3.200 po.

REVIVESCER — MAGIA 10

CURA | NECROMANCIA | POSITIVO

Tradições divina, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** criaturas mortas e criaturas vivas à sua escolha dentro do alcance
Duração sustentada por até 1 minuto

Uma explosão de energia de cura abranda criaturas vivas e ergue temporariamente aquelas que foram assassinadas recentemente. Todos os alvos vivos recuperam 10d8+40 Pontos de Vida. Além disso, você retorna qualquer quantidade de alvos mortos à vida temporariamente, com os mesmos efeitos e limitações que *reviver os mortos* (página 376). As criaturas revividas possuem uma quantidade de Pontos de Vida temporários igual aos Pontos de Vida que você curou às criaturas vivas, mas não Pontos de Vida normais. As criaturas revividas não podem recuperar Pontos de Vida ou ganhar Pontos de Vida temporários de outras formas, e após a duração de *revivescer* acabar, eles perdem todos os Pontos de Vida temporários e morrem. *Revivescer* não pode ressuscitar criaturas mortas por *desintegrar* ou um efeito de morte. Ela não possui efeito sobre mortos-vivos.

RISO HISTÉRICO — MAGIA 2

EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | MENTAL

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura viva
Salvamento Vontade; **Duração** sustentada

O alvo é tomado por uma risada incontrolável. Ele deve tentar um salvamento de Vontade.
Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo é atormentado com uma risada incontrolável. Ele não pode usar reações.
Falha O alvo fica lento 1 e não pode usar reações.
Falha Crítica O alvo cai prostrado e não pode usar ações ou reações por 1 rodada. Depois ele sofre os efeitos de uma falha.

RUÍNA — MAGIA 1

ENCANTAMENTO | MENTAL

Tradições divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Área emanação de 1,5 metros; **Alvos** inimigos na área
Salvamento Vontade; **Duração** 1 minuto

Você inunda a mente de seus inimigos com dúvida. Alvos que falharem em seus salvamentos de Vontade sofre –1 de penalidade de estado em rolagens de ataque enquanto estiverem na área. Uma vez por turno, a partir do turno subsequente ao que conjurar *ruína*, você pode usar uma ação única que possui o traço concentração para aumentar o raio da emanação em 1,5 metros e forçar inimigos na área que não tenham sido afetados a tentarem outra jogada de salvamento. *Ruína* pode neutralizar *benção*.

SALTO PLANAR — MAGIA 7

INCOMUM | CONJURAÇÃO | TELEPORTAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista, primal
Execução 10 minutos (foco, material, somático, verbal)
Distância toque; **Alvos** 1 criatura voluntária ou até 8 criaturas voluntárias de mãos dadas

Você e seus aliados atravessam as barreiras entre planos de existência. Os alvos se movem para outro plano, como para o Plano do Fogo, Plano das Sombras ou o Abismo. Você deve ter conhecimento específico do local de destino e usar um diapasão mágico criado de um material desse plano como foco para a magia. Embora os diapasões para planos mais proeminentes sejam incomuns, assim como a magia *salto planar*, planos e semiplanos mais obscuros frequentemente possuem diapasões raros.

A magia é altamente imprecisa, e você aparece a 1d20×37,5 quilômetros do último local em que um dos alvos (à sua escolha) esteve quando viajou para o plano. Se for a primeira vez em que todos os alvos estão viajando para o plano, você aparece em um local aleatório no plano. *Salto planar* não fornece um meio de viagem de retorno, embora conjurar *salto planar* novamente permita retornar para seu plano prévio a menos que haja circunstâncias extenuantes.

SALTO — MAGIA 1

MOVIMENTO | TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, primal

Execução ◆ somático

Suas pernas têm um surto de força, prontas para saltar alto e longe. Você salta 9 metros em qualquer direção sem tocar o chão. Você deve aterrissar em um espaço de chão sólido a até 9 metros de você ou então cai após usar sua próxima ação.

Elevada (3º) A distância se torna toque, o alvo muda para uma criatura tocada e a duração se torna 1 minuto, permitindo o alvo saltar conforme descrito sempre que usar a ação Saltar.

SANTUÁRIO — MAGIA 1

ABJURAÇÃO

Tradições divina, ocultista

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância toque; **Alvos** 1 criatura

Duração 1 minuto

Você protege uma criatura com energia de proteção que impede ataques de inimigo. Criaturas tentando atacar o alvo devem tentar um salvamento de Vontade a cada vez. Se o alvo usar uma ação hostil, a magia acaba.

Sucesso Crítico *Santuário* é encerrada.

Sucesso A criatura pode tentar o ataque dela e quaisquer outros ataques contra o alvo neste turno.

Falha A criatura não pode atacar o alvo e desperdiça a ação. Ela não pode tentar outros ataques contra o alvo neste turno.

Falha Crítica A criatura desperdiça a ação e não pode tentar atacar o alvo pelo resto da duração de *santuário*.

SANTUÁRIO PARTICULAR — MAGIA 4

INCOMUM | ABJURAÇÃO

Tradições arcana, ocultista

Execução 10 minutos (material, somático, verbal)

Distância toque; **Área** explosão de 30 metros

Duração 24 horas

Do lado de fora, a área parece como um banco de névoa impenetrável. Estímulos sensoriais (Como sons, cheiros e iluminação) não atravessam de dentro da área para fora dela. Magias de vidência não são capazes de perceber qualquer estímulo da área, e efeitos de leitura de mente não funcionam na área.

SEMENTES DE FOGO — MAGIA 6

EVOCAÇÃO | FOGO | PLANTA

Tradições primal

Execução ◆◆ somático, verbal

Salvamento Reflexos básico; **Duração** 1 minuto

Quatro bagas crescem em sua mão, com suas cascas raiadas com padrões vermelho e laranja pulsantes. Você ou qualquer outra pessoa que tiver uma das bagas pode lançá-la a até 9 metros com uma ação de Interagir. Ela irrompe em uma explosão de 1,5 metros, causando 4d6 de dano de fogo. O salvamento utiliza sua CD de magia, mesmo se alguma outra pessoa arremessar a baga.

Chamas continuam a queimar no chão na área explosão por 1 minuto, causando 2d6 de dano de fogo a qualquer criatura que entrar nas chamas ou encerrar o turno dela na área. Uma criatura pode sofrer dano das chamas contínuas somente uma vez por rodada, mesmo se estiver em áreas sobrepostas de fogo criado por bagas diferentes.

Quando a magia acabar, quaisquer bagas remanescentes deterioram e se transformam em terra ordinária.

Elevada (8º) O dano da explosão aumenta para 5d6 e o dano das chamas contínuas aumenta para 3d6.

Elevada (9º) O dano da explosão aumenta para 6d6 e o dano das chamas contínuas aumenta para 3d6.

SERVO INVISÍVEL — MAGIA 1

CONJURAÇÃO

Tradições arcana, ocultista

Execução ◆◆◆ material, somático, verbal

Distância 18 metros

Duração sustentada

Você convoca um servo invisível (veja o quadro abaixo), que pode ser comandado como parte de Sustentar a Magia. Ele o serve até os Pontos de Vida dele serem reduzidos a 0, momento em que a magia é encerrada, ou até você parar de Sustentar a Magia. O servo invisível adquire o traço convocado.

SERVO INVISÍVEL

Utilize este bloco de estatísticas para um servo invisível.

SERVO INVISÍVEL — CRIATURA -1

MÉDIO | ACÉFALO

Percepção +0; visão no escuro

Idiomas – (compreende o criador dele)

Perícias Furtividade +8

For –4, **Des** +2, **Con** +0, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** +0

Invisível Um servo invisível é invisível, embora ele normalmente não Esgueire, portanto, normalmente está apenas escondido.

CA 13; **Fort** +0, **Ref** +4, **Von** +0

PV 4; **Imunidades** ataques não-mágicos, doenças, inconsciente, mental, paralisia, precisão, veneno; **Resistências** todo dano 5 (exceto força ou *toque fantasma*)

Velocidade voo 9 metros

Corpo de Força O corpo físico de um servo invisível é feito de força. Ele não pode usar ações de ataque. Ele pode mover e usar ações de Interagir para fazer coisas como carregar objetos, abrir portas destravadas ou destrancadas, segurar cadeiras e limpar. Ele não pode atravessar objetos sólidos.

SIFONAR SOMBRA — MAGIA 5

ILUSÃO | SOMBRAS

Tradições arcana, ocultista

Execução ↺ verbal; **Acionamento** Uma magia ou efeito mágico causa dano.

Distância 18 metros; **Alvos** a magia acionadora

Trocando energia material com o Plano das Sombras, você transforma a magia acionadora em uma versão parcialmente ilusória dela. Tente neutralizar a magia alvo. Se a tentativa for bem-sucedida, quaisquer criaturas que fossem sofrer dano pela magia em vez disso sofrem somente metade do dano — exceto por isso, a magia funciona normalmente. Trate o nível de neutralização de *sifonar sombra* como 2 níveis superior para esta tentativa.

SIGILO — TRUQUE MÁGICO 1

TRANSMUTAÇÃO | TRUQUE MÁGICO

Tradições arcana, divina, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura ou objeto
Duração ilimitada (veja abaixo)

Você inofensivamente coloca seu símbolo mágico único, que mede cerca de 2,5 centímetros de lado, em uma criatura ou objeto alvo. A marca pode ser visível ou invisível, e você pode mudá-la de um estado para o outro ao usar uma ação de Interagir para tocar o alvo. A marca pode ser esfregada ou apagada com 5 minutos de trabalho. Se estiver em uma criatura, ela desvanece naturalmente ao longo de uma semana. O tempo antes da marca desvanecer aumenta dependendo do nível elevado dela.

Elevada (3º) O sigilo desvanece após 1 mês.
Elevada (5º) O sigilo desvanece após 1 ano.
Elevada (7º) O sigilo nunca desvanece.

SILÊNCIO — MAGIA 2

ILUSÃO

Tradições divina, ocultista
Execução ◆◆ material, somático
Distância toque; **Alvos** 1 criatura voluntária
Duração 1 minuto

O alvo não faz som, impedindo criaturas de notá-lo usando apenas a audição (ou outros sentidos). O alvo não pode usar ataques sônicos nem usar ações com o traço auditivo. Isto impede o alvo de conjurar magias que incluam componentes verbais.

Elevada (4º) O efeito da magia emana da criatura tocada, silenciando todo o som em uma área afetada de 3 metros de raio (ou um som passando por ela) e impedindo quaisquer efeitos auditivos ou sônicos nela. Enquanto estiverem dentro da área, criaturas são sujeitas aos mesmos efeitos que o alvo. Dependendo da posição do efeito, uma criatura pode perceber a falta de som chegando a ela (bloqueando o barulho vindo de um grupo, por exemplo).

SINESTESIA — MAGIA 5

ADIVINHAÇÃO | MENTAL

Tradições ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** 1 minuto

Os sentidos do alvo são subitamente reconectados de formas inesperadas, fazendo-o processar barulhos como explosões de cores, cheiros como sons e assim por diante. Isto possui três efeitos, e o alvo deve tentar um salvamento de Vontade.

Devido à distração, o alvo deve obter sucesso em um teste simples CD 5 cada vez que usar uma ação de concentração, ou a ação falha e é desperdiçada.

A dificuldade do alvo em processas estímulos visuais torna todas as criaturas e objetos ocultados para ele.

A criatura possui problema em se mover, ficando desajeitada 3 e sofrendo –3 metros de penalidade de estado nas Velocidades dela.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo é afetado por 1 rodada.
Falha O alvo é afetado por 1 minuto.
Falha Crítica Como falha, mas o alvo fica atordoado 2 enquanto tenta processar as mudanças sensoriais.

Elevada (9º) Você pode afetar até 5 criaturas.

SOLO SANTIFICADO — MAGIA 3

ABJURAÇÃO | CONSAGRAÇÃO

Tradições divina
Execução 1 minuto (material, somático, verbal); **Custo** 1 frasco de água benta
Área explosão de 9 metros centrada em você
Duração 24 horas

Você santifica a área, aspergindo-a com água benta e protegendo-a contra seus adversários. Escolha aberrações, celestiais, dragões, ínferos, monitores ou mortos-vivos. Todas as criaturas na área recebem +1 de bônus de estado na CA, rolagens de ataque, rolagens de dano e jogadas de salvamento contra as criaturas escolhidas.

SOM FANTASMA — TRUQUE MÁGICO 1

AUDITIVO | ILUSÃO | TRUQUE MÁGICO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros
Duração sustentada

Você cria uma ilusão auditiva de sons simples que tem um volume máximo igual a quatro humanos normais gritando. O som emana de um quadrado que você designar na distância. Você não pode criar palavras inteligíveis ou outros sons intrincados (como música).

Elevada (3º) A distância aumenta para 18 metros.
Elevada (5º) A distância aumenta para 36 metros.

SONDAR MENTE — MAGIA 5

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | LINGUÍSTICO | MENTAL

Tradições arcana, ocultista
Execução 1 minuto (material, somático, verbal)
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Você joga seus pensamentos pela mente de uma criatura, sugando informações. Você acessa as memórias e conhecimento do alvo a menos que ele lhe expulse com um salvamento de Vontade.

Sucesso O alvo não é afetado.
Falha A cada rodada da duração da magia, você pode Sustentar a Magia para fazer uma pergunta diferente e tentar descobrir a resposta. Para cada pergunta, o alvo pode tentar um teste de Dissimulação contra sua CD de magia; se o alvo obtiver sucesso, você não descobre a resposta e, em um sucesso crítico, o alvo lhe dá uma informação falsa que você acredita ser verdade. Após você ter perguntado o alvo sobre uma determinada questão, perguntar sobre isso novamente, mesmo com outra conjuração de *sondar mente*, produz o mesmo resultado.
Falha Crítica Como falha, mas o alvo sofre –4 de penalidade nos testes de Dissimulação contra suas perguntas.

SONO — MAGIA 1

ENCANTAMENTO | INCAPACITAÇÃO | MENTAL | SONO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Área** explosão de 1,5 metros
Salvamento Vontade

Cada criatura na área fica sonolenta e pode cair no sono. Uma criatura que ficar inconsciente por esta magia não cai prostrada nem solta o que estiver segurando. Esta magia não impede criaturas de acordarem devido a um teste bem-sucedido de Percepção, limitando a utilidade dela em combate.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.
Sucesso A criatura sofre –1 de penalidade de estado em testes de Percepção por 1 rodada.
Falha A criatura fica inconsciente. Se ainda estiver inconsciente após 1 minuto, ela acorda automaticamente.
Falha Crítica A criatura fica inconsciente. Se ainda estiver inconsciente após 1 hora, ela acorda automaticamente.

Elevada (4º) As criaturas ficam inconscientes por 1 rodada em uma falha ou por 1 minuto em uma falha crítica. Elas caem prostradas e soltam o que estiverem segurando e não podem fazer testes de Percepção para acordar. Quando a duração acaba, a criatura está dormindo normalmente em vez de acordar automaticamente.

SOPRO DE VIDA — MAGIA 5

CURA | NECROMANCIA | POSITIVO

Tradições divina
Execução ⤾ verbal; **Acionamento** Uma criatura viva na distância iria morrer.
Distância 18 metros; **Alvos** a criatura acionadora

Sua benção revive uma criatura no momento da morte dela. Você impede o alvo de morrer e restaura Pontos de Vida dele igual a 4d8 mais o modificador de seu atributo de conjuração. Você não pode usar *sopro de vida* se o efeito acionador for *desintegrar* ou um efeito de morte.

SUBJUGAR — MAGIA 3

AUDITIVO | EMOÇÃO | ENCANTAMENTO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Alvos** todas as criaturas na distância
Salvamento Vontade; **Duração** sustentada

Suas palavras fascinam seus alvos. Você fala ou canta sem interrupção durante toda a conjuração e duração. Alvos que perceberem seu discurso ou canção devem prestar atenção total; cada alvo deve tentar um salvamento de Vontade. O MJ pode conceder um bônus de circunstância (até um máximo de +4) se o alvo for de uma religião, ancestralidade ou inclinação política oposta, ou se de alguma outra forma estiver inclinado a discordar do que você está dizendo.

Cada criatura que entrar na distância deve tentar um salvamento quando você Sustentar a Magia. Se você estiver falando, *subjugar* ganha o traço linguístico.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado e percebe que você tentou usar magia.
Sucesso O alvo não precisa prestar atenção, mas não percebe que você tentou usar magia (ele pode perceber que outros estão subjugados).
Falha Crítica Como falha, mas o alvo não pode tentar um salvamento para encerrar o fascínio se discordar de você.

SUGESTÃO — MAGIA 4

ENCANTAMENTO | INCAPACITAÇÃO | LINGUÍSTICO | MENTAL

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** varia

Suas palavras doces são quase irresistíveis. Você sugere um curso de ação ao alvo, que deve ser fraseado de forma que pareça um curso de ação lógico para o alvo que não pode ser autodestrutivo ou obviamente contra o interesse próprio do alvo. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado e sabe que você tentou controlá-lo.
Sucesso O alvo não é afetado e pensa que você estava falando normalmente com ele, não conjurando uma magia.
Falha O alvo segue sua sugestão imediatamente. O efeito possui duração de 1 minuto ou até o alvo ter completado uma sugestão finita, ou se a sugestão se tornar autodestrutiva ou se possuir outros efeitos obviamente negativos.
Falha Crítica Como falha, mas a duração é de 1 hora.

Elevada (8º) Você pode afetar até 10 criaturas.

SUGESTÃO SUBCONSCIENTE — MAGIA 5

ENCANTAMENTO | INCAPACITAÇÃO | LINGUÍSTICO | MENTAL

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** varia

Você implanta uma sugestão subconsciente nas profundezas da mente do alvo para ele seguir quando ocorrer um acionamento que você especificar (conforme descrito na página 305). Você sugere um curso de ação para o alvo. Sua diretiva deve ser fraseada de forma que pareça um curso de ação lógico para o alvo que não pode ser autodestrutivo ou obviamente contra o interesse próprio do alvo. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado e sabe que você tentou controlá-lo.
Sucesso O alvo não é afetado e pensa que você estava falando normalmente com ele, não conjurando uma magia.
Falha A sugestão permanece no subconsciente do alvo até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias. Se o acionamento ocorrer antes desse período, o alvo segue sua sugestão imediatamente. O efeito possui duração de 1 minuto ou até o alvo ter completado uma sugestão finita, ou se a sugestão se tornar autodestrutiva ou se tiver outros efeitos obviamente negativos.
Falha Crítica Como falha, mas a duração é de 1 hora.

Elevada (9º) Você pode afetar até 10 criaturas.

SUPORTAR ELEMENTOS — MAGIA 2

ABJURAÇÃO

Tradições arcana, divina, primal
Execução 10 minutos (somático, verbal)
Distância toque; **Alvos** 1 criatura voluntária
Duração até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias

Você protege o alvo contra temperaturas perigosas. Escolha calor ou frio severo. O alvo é protegido da temperatura que você escolha (mas não calor ou frio extremo).

Elevada (3º) O alvo é protegido de calor e frio severo.

Elevada (5º) O alvo é protegido de calor severo, calor extremo, frio severo e frio extremo.

SURDEZ — MAGIA 2

NECROMANCIA

Tradições arcana, divina, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Fortitude

O alvo perde a audição; ele deve tentar um salvamento de Fortitude. O alvo fica temporariamente imune por 1 minuto.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo fica surdo por 1 rodada.
Falha O alvo fica surdo por 10 minutos.
Falha Crítica O alvo fica surdo permanentemente.

TEIA — MAGIA 2

CONJURAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Área** explosão de 3 metros
Duração 1 minuto

Você cria uma teia pegajosa na área que impede o movimento de criaturas a cada vez que elas tentarem se mover por ela. Quadrados preenchidos com a teia são terreno difícil. Cada quadrado pode ter a teia removida com um único ataque ou efeito que cause pelo menos 5 de dano cortante ou 1 de dano de fogo. Um quadrado possui CA 5 e falha automaticamente em jogadas de salvamento.

Cada vez que uma criatura na teia começar a usar uma ação de movimento ou entrar na teia durante uma ação de movimento, ela deve tentar um teste de Atletismo ou salvamento de Reflexos contra sua CA de magia para evitar sofrer uma penalidade de circunstância nas Velocidades dela ou ficar imobilizada. Uma criatura que sair da teia para de sofrer uma penalidade de circunstância na Velocidade dela devido à teia.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada e não precisa tentar mais testes de Atletismo ou jogadas de salvamento contra a teia neste turno. Se tiver usado um teste de Atletismo, ela remove a teia de todo quadrado que sair após deixar esse quadrado.
Sucesso A criatura não é afetada durante a ação dela. Se tiver usado um teste de Atletismo, ela remover a teia de todo quadrado que sair após deixar esse quadrado.
Falha A criatura sofre –3 metros de penalidade de circunstância nas Velocidades dela até o início do próximo turno dela.
Falha Crítica A criatura fica imobilizada até o início do próximo turno dela, e após isso sofre –3 metros de penalidade de circunstância nas Velocidades dela por 1 rodada. Ela pode tentar Escapar para remover essa condição imobilizado.

Elevada (4º) A área da magia aumenta para uma explosão de 6 metros e a distância aumenta para 18 metros.

TELEPATIA — MAGIA 4

ADIVINHAÇÃO | LINGUÍSTICO | MENTAL

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 10 minutos

Você pode comunicar-se telepaticamente com criaturas a até 9 metros. Após estabelecer uma conexão ao comunicar-se com uma criatura, essa comunicação é de duas mãos. Você pode comunicar-se somente com criaturas que compartilhem um idioma com você.

Elevada (6º) *Telepatia* perde o traço linguístico. Você pode comunicar-se telepaticamente com criaturas utilizando imagens mentais mesmo se não compartilharem um idioma.

TELEPORTE — MAGIA 6

INCOMUM | CONJURAÇÃO | TELEPORTAÇÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução 10 minutos (material, somático, verbal)
Distância 150 quilômetros; **Alvos** você e até 4 alvos tocados, sejam eles criaturas voluntárias ou objetos mais ou menos do tamanho de uma criatura.

Você e os alvos são instantaneamente transportados para qualquer local na distância, desde que seja capaz de identificar o local precisamente por sua posição relativa em relação à sua posição inicial e pela aparência do local (ou outras características que o identifiquem). Conhecimento incorreto sobre a aparência do local normalmente faz a magia falhar, mas em vez disso ela poderia levar a teleportar para um local indesejado ou a alguma outra falha determinada pelo MJ. *Teleporte* não é preciso em grandes distâncias. Os alvos aparecem em uma distância do destino pretendido igual a mais ou menos 1 por cento da distância total deslocada em uma direção determinada pelo MJ. Para trajetos curtos, esta falta de precisão é irrelevante, mas para longas distâncias isto pode chegar a até 1,5 quilômetros.

Elevada (7º) Você e os outros alvos podem viajar para qualquer local a até 1.500 quilômetros.

Elevada (8º) Você e os outros alvos podem viajar para qualquer local no mesmo planeta. Se viajar mais de 1.500 quilômetros, você chega a somente 15 quilômetros de distância do destino pretendido.

Elevada (9º) Você e os outros alvos podem viajar para qualquer local em outro planeta no mesmo sistema solar. Pressupondo que você tenha conhecimento preciso sobre a posição e aparência do local, você chega ao novo planeta a 150 quilômetros de distância do destino pretendido.

Elevada (10º) Como a versão de 9º nível, mas você e os outros alvos podem viajar para qualquer planeta na mesma galáxia.

TEMPESTADE DA VINGANÇA — MAGIA 9

AR | ELETRICIDADE | EVOCAÇÃO

Tradições primal
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 240 metros; **Área** explosão de 108 metros
Duração sustentada por até 1 minuto

Nuvens de uma tempestade massiva são formadas no ar em uma explosão de 108 metros. Sob elas, começa a chover, vendavais impõem –4 de penalidade de circunstância em ataques à distância físicos e em ataques com armas à distância, e o ar na área se torna terreno difícil maior para criaturas voando. Quando Conjurar esta Magia e na primeira vez a cada rodada em que Sustentar a Magia, você pode escolher um dos efeitos de tempestade a seguir. Você não pode escolher o mesmo efeito duas vezes seguidas.

- **Chuva Ácida** Cada criatura na tempestade sofre 4d8 de dano de ácido sem jogada de salvamento.
- **Chuva e Vento** Chuva forte e ventos castigantes reduzem visibilidade e mobilidade, fazendo da área sob a nuvem da tempestade terreno difícil maior e deixando tudo visto dentro da área (ou de dentro dela) ocultado.
- **Granizo** A tempestade causa 4d10 de dano contundente a criaturas sob ela (salvamento básico de Fortitude).
- **Relâmpago** Até 10 relâmpagos saem da tempestade, acertando alvos à sua escolha na tempestade. Nenhuma criatura pode ser atingida por mais de um relâmpago. Cada relâmpago causa 7d6 de dano de eletricidade (salvamento básico de Reflexos).

- **Trovão** Cada criatura na tempestade deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude ou fica surda por 10 minutos. Uma criatura que obtiver sucesso fica temporariamente imune a trovões de *tempestade da vingança* por 1 hora.

Elevada (10º) A distância aumenta para 660 metros e a nuvem é uma explosão de 300 metros.

TEMPESTADE DE ARMAS — MAGIA 4

EVOCAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Área cone de 9 metros ou emanação de 3 metros
Salvamento Reflexos

Você maneja uma arma que estiver segurando, e a arma magicamente se múltipla em duplicatas que golpeiam todas as criaturas em um cone ou emanação. Esta torrente causa quatro dados de dano às criaturas na área. Este dano possui o mesmo tipo que a arma e utiliza o mesmo tamanho de dado. Determine o tamanho de dado como se estivesse atacando com a arma; por exemplo, se estiver empunhando uma arma com o traço duas mãos em ambas mãos, você utiliza os dados de dano para duas mãos.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo sofre metade do dano.
Falha O alvo sofre o dano inteiro.
Falha Crítica O alvo sofre o dobro do dano e é sujeito ao efeito de especialização de crítico da arma.

Elevada (+1) Adicione outro dado de dano.

TENDÊNCIA INDETECTÁVEL — MAGIA 2

INCOMUM | ABJURAÇÃO

Tradições divina, ocultista
Execução 1 minuto (material, somático, verbal)
Distância toque; **Alvos** 1 criatura ou objeto
Duração até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias

Você envolve uma criatura em defesas que escondem a tendência dela. O alvo parece ser neutro para todos os efeitos que detectariam a tendência dele.

TENTÁCULOS NEGROS — MAGIA 5

CONJURAÇÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 36 metros; **Área** explosão de 6 metros adjacente a uma superfície plana
Duração 1 minuto

Tentáculos negros oleosos se erguem e tentam Agarrar cada criatura na área. Faça rolagens de ataque de magia contra a CD de Fortitude de cada criatura. Qualquer criatura contra a qual você obtiver sucesso fica agarrada e sofre 3d6 de dano contundente. Sempre que uma criatura encerrar o turno dela na área, os tentáculos tentam agarrar essa criatura se ainda não o tiverem feito e causam 1d6 de dano contundente a qualquer criatura agarrada.

A CD de Escapar dos tentáculos é igual à sua CD de magia. Uma criatura pode atacar um tentáculo na tentativa de libertar-se. A CD dele é igual à sua CD de magia e ele é destruído se sofrer 12 ou mais de dano. Mesmo se destruído, tentáculos adicionais continuam a crescer na área até a duração encerrar. Você pode Dispensar a magia.

TERREMOTO — MAGIA 8

EVOCAÇÃO | TERRA

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 150 metros; **Área** explosão de 18 metros
Duração 1 minuto

Você treme o chão, derruba criaturas em fissuras e desmorona estruturas.

O MJ pode acrescentar efeitos adicionais em certas áreas. Penhascos podem desmoronar, fazer criaturas cair ou um lago pode ser drenado enquanto fissuras se abrem sob ele, deixando um atoleiro de areia movediça.

- **Chão Tremendo** O chão é terreno difícil, e criaturas sobre ele sofrem –2 de penalidade de circunstância em rolagens de ataque, CA e testes de perícia.
- **Fissuras** Cada criatura no chão deve tentar um salvamento de Reflexos no início do turno dela para continuar de pé e evitar cair em fissuras de 12 metros de profundidade que se abrem sob ela. As fissuras são permanentes e seus lados requerem Atletismo CD 15 para Escalar.
- **Desmoronamento** Estruturas e tetos podem desmoronar. O MJ rola um teste simples para cada (CD 16 para uma estrutura resistente, CD 14 para uma estrutura mediana e a maioria das formações naturais e CD 9 para uma estrutura de má qualidade, todos ajustadas para mais ou menos conforme o MJ achar adequado). Um desmoronamento causa 11d6 de dano contundente; cada criatura pega no desmoronamento deve tentar um salvamento de Reflexos para evitá-lo.

Sucesso Crítico A criatura sofre metade do dano de desmoronamento.
Sucesso A criatura sofre metade do dano de desmoronamento e cai prostrada.
Falha A criatura sofre o dano inteiro de desmoronamento e cai prostrada
Falha Crítica A criatura sofre o dano inteiro de desmoronamento e cai em uma fissura.

Elevada (10º) Você cria um terremoto massivo que pode devastar um assentamento. A distância aumenta para 750 quilômetros e a área para uma explosão de 375 quilômetros.

TERRENO ALUCINATÓRIO — MAGIA 4

INCOMUM | ILUSÃO

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução 10 minutos (material, somático, verbal)
Distância 150 metros; **Área** explosão de 15 metros
Duração até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias

Você cria uma ilusão que faz o terreno natural parecer, soar, tatear e cheirar como um tipo diferente de terreno. Isto não disfarça quaisquer estruturas ou criaturas na área.

Qualquer criatura que tocar a ilusão ou usar a ação Buscar para examiná-la pode tentar desacreditar sua ilusão.

Elevada (5º) Sua imagem também pode disfarçar estruturas ou criar estruturas ilusórias (mas ainda não disfarça criaturas).

TOQUE CHOCANTE — MAGIA 1

ATAQUE | ELETRICIDADE | EVOCAÇÃO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura

Você envolve suas mãos em um campo crepitante de raios. Faça uma rolagem de ataque de magia corpo a corpo. Em um acerto, o alvo sofre 2d12 de dano de eletricidade. Se o alvo estiver vestindo armadura de metal ou se for feito de metal, você recebe +1 de bônus de circunstância em sua rolagem de ataque com *toque chocante* e o alvo também sofre 1d4 de dano persistente de eletricidade em um acerto. Em um acerto crítico, dobre o dano inicial, mas não o dano persistente.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d12 e o dano persistente de eletricidade aumenta em 1.

TOQUE DA IDIOTICE — MAGIA 2

ENCANTAMENTO | MENTAL

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura viva
Salvamento Vontade; **Duração** 1 minuto

Você embota a mente do alvo. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade.
Sucesso O alvo não é afetado.
Falha O alvo fica estupefato 2.
Falha Crítica O alvo fica estupefato 4.

TOQUE GÉLIDO — TRUQUE MÁGICO 1

ATAQUE | NECROMANCIA | NEGATIVO | TRUQUE MÁGICO

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura viva ou morta-viva
Salvamento Fortitude

Sifonando energia negativa para você, sua mão irradia uma escuridão pálida. Seu toque enfraquece os vivos e desorienta mortos-vivos, possivelmente fazendo-os fugir. O efeito depende se o alvo é vivo ou morto-vivo.

- **Criatura Viva** A magia causa dano negativo igual a 1d4 mais o modificador de seu atributo de conjuração. O alvo tenta um salvamento básico de Fortitude, mas também fica enfraquecido 1 por 1 rodada em uma falha crítica.
- **Criatura Morta-Viva** O alvo fica desprevenido por 1 rodada em um salvamento falho de Fortitude. Em uma falha crítica, o alvo também fica fugindo por 1 rodada a menos que obtenha sucesso em um salvamento de Vontade.

Elevada (+1) o dano negativo em criaturas vivas aumenta em 1d4.

TOQUE VAMPÍRICO — MAGIA 3

MORTE | NECROMANCIA | NEGATIVO

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura viva
Salvamento Fortitude básico

Seu toque drena o sangue de um alvo para potencializar a si mesmo. Você causa 6d6 de dano negativo ao alvo. Você recupera Pontos de Vida temporários iguais à metade do dano negativo que o alvo sofrer (após aplicar resistências e similares). Você perde quaisquer Pontos de Vida temporários após 1 minuto.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d6.

TORRENTE HIDRÁULICA — MAGIA 4

ÁGUA | EVOCAÇÃO

Tradições primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Área linha de 18 metros
Salvamento Fortitude

Uma torrente de redemoinhos de água se manifesta em linha reta, batendo naqueles que estiverem em seu caminho e possivelmente os empurrando para longe de você. A torrente causa 8d6 de dano contundente. Cada criatura na área deve tentar um salvamento básico de Fortitude. Criaturas que falharem no salvamento também são empurradas 1,5 metros para trás (3 metros em uma falha crítica).

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d6.

TRANCA DIMENSIONAL — MAGIA 7

INCOMUM | ABJURAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Área** explosão de 18 metros
Duração 1 dia

Você cria uma barreira trêmula que tenta neutralizar efeitos de teleportação e viagem planar para dentro ou para fora da área, incluindo itens que permitem acesso a espaços extradimensionais (como uma *mochila de carga*). *Tranca dimensional* tenta neutralizar qualquer tentativa de convocar uma criatura na área, mas não impede a criatura de partir quando a convocação terminar.

TRANCAR — MAGIA 1

ABJURAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 tranca, ou uma porta ou recipiente com uma tranca
Duração 1 dia

O mecanismo de tranca do alvo fica cerrado, mantido preso por restrições mágicas. Quando trancar um alvo magicamente, você determina a CD de Atletismo e Ladroagem para abrir igual à sua CD de magia ou a CD base da tranca com +4 de bônus de estado, o que for maior. Qualquer chave ou combinação que já tiver aberto uma tranca afetada por esta magia fica incapaz de abri-la pela duração da magia, embora a chave ou combinação conceda +4 de bônus de circunstância em testes para abrir a porta.

Se o alvo for aberto, a magia é encerrada. Assumindo que o alvo não esteja barrado ou trancado de alguma forma adicional, você pode destrancá-lo e abri-lo com uma ação de Interagir em que você toca o alvo. Isto não encerra a magia. Você pode Dispensar a magia a qualquer momento e a qualquer distância.

Elevada (2º) A duração aumenta para ilimitada, mas você deve gastar pó de ouro no valor de 6 po como custo adicional.

TRANSPOSIÇÃO COLETIVA — MAGIA 6

CONJURAÇÃO | TELEPORTAÇÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Área emanação de 9 metros; **Alvos** até 2 criaturas

Você teleporta os alvos para novas posições dentro da área. Cada uma das criaturas deve ser capaz de caber em seu novo espaço, e suas posições devem estar desocupadas, inteiramente dentro da área e em sua linha de visão. Criaturas involuntárias podem tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo pode teleportar se quiser, mas escolhe o destino dentro da área.

Sucesso O alvo não é afetado.
Falha Você teleporta o alvo e escolhe o destino dele.

Elevada (+1) A quantidade de alvos aumenta em 1.

TREPADEIRAS EMARANHADORAS — MAGIA 6

CONJURAÇÃO | PLANTA

Tradições primal
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 150 metros; **Área** explosão de 12 metros
Duração 10 minutos

Trepadeiras densas e retorcidas brotam de toda a superfície e preenchem quaisquer corpos d'água na área. Qualquer criatura movendo sobre a terra, ou Escalando ou Nadando entre as trepadeiras, sofre –3 metros de penalidade de circunstância nas Velocidades dela enquanto estiver na área. Uma vez por rodada, você pode fazer uma vinha chicotear de qualquer quadrado dentro da expansão das trepadeiras ao usar uma ação única que possui o traço concentração. Esta vinha possui um alcance de 4,5 metros e faz um ataque desarmado corpo a corpo utilizado seu modificador de ataque de magia. Se o ataque for bem-sucedido, a vinha puxa o alvo para as trepadeiras e o deixa imobilizado por 1 rodada ou até a criatura Escapar (contra sua CD de magia), o que ocorrer primeiro.

TRUQUE DA CORDA — MAGIA 4

INCOMUM | CONJURAÇÃO | EXTRADIMENSIONAL

Tradições arcana, ocultista
Execução 10 minutos (material, somático, verbal)
Distância toque; **Alvos** 1 pedaço de corda tocado de 1,5 a 9 metros de comprimento
Duração 8 horas

Você faz a corda alvo erguer-se verticalmente no ar. Onde ela acaba, abre-se um espaço extradimensional, conectado ao topo da corda. Este espaço pode ser alcançado somente ao escalar a corda. A entrada para o espaço não pode ser vista e pode ser indicada somente pela presença da corda. A corda não pode ser removida ou escondida, embora possa ser solta do espaço extradimensional ao puxá-la com 8 toneladas de peso, obtendo sucesso crítico em um teste de Atletismo contra a CD da magia ou destruindo a corda. O espaço abriga até oito criaturas Médias e seus equipamentos. Uma criatura Grande conta como duas criaturas Médias, uma criatura Enorme conta como quatro criaturas Médias e uma criatura Imensa ocupa o espaço inteiro sozinha.

Se a corda for solta ou destruída, ou se uma criatura que tentar entrar no espaço fosse deixá-lo acima de sua capacidade, o espaço começa a se desfazer. Ele desaparece em 1d4 rodadas, depositando as criaturas com segurança no chão abaixo.

VARÍOLA GOBLIN — MAGIA 1

ATAQUE | DOENÇA | NECROMANCIA

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Fortitude

Seu toque aflige o alvo com varíola goblin, uma coceira alergênica irritante. O alvo deve tentar um salvamento de Fortitude.
Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo fica enjoado 1.
Falha O alvo é afligido com varíola goblin no estágio 1.
Falha Crítica O alvo é afligido com varíola goblin no estágio 2.
Varíola Goblin (doença); **Nível** 1. Goblins e cães goblin são imunes. **Estágio 1** enjoado 1 (1 rodada); **Estágio 2** enjoado e lento 1 (1 rodada); **Estágio 3** enjoado 1 e a criatura não pode ter o valor de enjoado reduzido abaixo de 1 (1 dia)

VENTOS PUNITIVOS — MAGIA 8

AR | EVOCAÇÃO

Tradições primal
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 30 metros; **Área** cilindro de 9 metros de raio e 30 metros de altura
Duração sustentada por até 1 minuto

Ventos violentos e poderosos direcionados para baixo preenchem a área, formando um ciclone. Todas as criaturas voadoras na área descem 12 metros. A área inteira é terreno difícil maior para criaturas Voando e terreno difícil para criaturas no solo ou Escalando. Qualquer criatura que encerrar o turno dela Voando dentro da área desce 6 metros. Qualquer criatura empurrada contra uma superfície pelos ventos desta magia sofre dano contundente como se tivesse caído.

Os quadrados do lado de fora dos limites verticais do cilindro impedem criaturas de sair. Estes quadrados são terreno difícil maior e uma criatura que tentar atravessá-los deve obter sucesso em um teste de Atletismo ou teste de Acrobatismo para Manobrar em Voo contra sua CD de magia para conseguir fazê-lo. Uma criatura que falha encerra a ação atual dela, mas pode tentar novamente.

VENTRILOQUISMO — MAGIA 1

AUDITIVO | ILUSÃO

Tradições arcana, divina, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 10 minutos

Sempre que falar ou fizer algum outro som vocalmente, você pode fazer sua vocalização parecer originar de algum outro lugar a até 18 metros, e você também pode alterar esse lugar aparente mudar enquanto vocaliza o som. Qualquer criatura que ouvir o som pode tentar desacreditar sua ilusão.

Elevada (2º) A duração da magia aumenta para 1 hora e você também pode mudar o tom, qualidade e outros aspectos de sua voz. Antes de uma criatura poder tentar desacreditar sua ilusão, ela deve ativamente fazer um teste de Percepção ou de alguma outra forma usar ações para interagir com o som.

VER INVISIBILIDADE — MAGIA 2

ADIVINHAÇÃO | REVELAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 10 minutos

Você pode enxergar criaturas e objetos invisíveis. Eles aparecem como formas translúcidas e ficam ocultados para você.

Elevada (5º) A magia tem uma duração de 8 horas.

VERDADE FABRICADA — MAGIA 10

ENCANTAMENTO | INCAPACITAÇÃO | MENTAL

Tradições ocultista
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 30 metros; **Alvos** até 5 criaturas
Salvamento Vontade; **Duração** varia

Escolha uma única afirmação que você deseja que o alvo acredite. O fato pode ser estrito, como "um dragão está circulando por perto e quer me matar"; amplo, como "todos os humanoides são abominações disfarçadas"; ou conceitual, como "se eu não viver uma vida mais gentil, serei punido no pós-vida". As experiências do alvo corroboram para como eles reagem a esta "verdade" e como seus comportamentos mudam. Se a afirmação mudar o que elas percebem, elas tratam a mudança como uma revelação súbita.

O efeito da magia depende dos salvamentos de Vontade dos alvos. Se o alvo já estiver afetado por *verdade fabricada*, sua magia tenta neutralizá-la. Se o teste de neutralização falhar, o resultado da jogada de salvamento do alvo não pode ser pior que um sucesso.

Sucesso Crítico O alvo não acredita na afirmação e sabe que você tentou enganá-lo.

Sucesso O alvo não acredita na afirmação ou percebe que você tentou enganá-lo.

Falha O alvo acredita na afirmação por uma duração de 1 semana.

Falha Crítica O alvo acredita na afirmação por uma duração ilimitada.

VÉU — MAGIA 4

ILUSÃO | VISUAL

Tradições arcana, ocultista

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** até 10 criaturas

Duração 1 hora

Você disfarça os alvos como outras criaturas do mesmo formato de corpo e com altura (até 15 centímetros de diferença) e peso (até 25 quilos de diferença) mais ou menos similares. O disfarce pode ocultar as identidades dos alvos ou fazê-los parecer serem de outras ancestralidades, mas não é preciso o suficiente para personificar um indivíduo específico. A magia não muda a voz, cheiro ou maneirismos do alvo. Você pode escolher o disfarce para cada alvo; por exemplo, você pode fazer um alvo parecer um anão e outro parecer um elfo.

Conjurar *véu* é considerado como criar um disfarce para o uso de Dissimulação para Personificar. Ela permite ao alvo ignorar qualquer penalidade de circunstância que possa sofrer por ser disfarçado como uma criatura dessemelhante, concedendo +4 de bônus de estado em testes de Dissimulação para impedir os outros de perceberem seu disfarce e o direito de adicionar o nível dele ao teste mesmo se for destreinado. Você pode Dispensar qualquer (ou todos) destes disfarces.

Elevada (5º) A magia também disfarça a voz e cheiro dos alvos, além de receber o traço auditivo.

Elevada (7º) Os alvos podem parecer como qualquer criatura do mesmo tamanho, mesmo que seja um indivíduo específico. Você deve ter visto um indivíduo para reproduzir a aparência dele. A magia também sua voz e cheio dos alvos, além de receber o traço auditivo.

VIDÊNCIA — MAGIA 6

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | VIDÊNCIA

Tradições arcana, ocultista

Execução 10 minutos (material, somático, verbal)

Distância planetária; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Vontade; **Duração** sustentada por até 10 minutos

Você espiona magicamente uma criatura à sua escolha. *Vidência* funciona como *clarividência* (página 327), exceto que a imagem que você recebe é menos precisa, insuficiente para *teleporte* e magias similares. Em vez de criar um olho em um local determinado a até 150 metros, você cria um olho que se manifesta acima do alvo. Você pode escolher um alvo pelo nome ou ao tocar uma das posses ou uma parte do corpo dele. Se você não tiver encontrado o alvo pessoalmente, a CD de *vidência* é 2 pontos menor e, se você não estiver ciente da identidade do alvo (talvez porque você encontrou a presa de uma criatura desconhecida em uma cena de crime), em vez disso, a CD é 10 pontos menor.

O efeito de *vidência* depende do salvamento de Vontade do alvo.

Sucesso Crítico A magia falha e o alvo fica temporariamente imune por 1 semana. O alvo também recebe um vislumbre de você e aprende a distância aproximada e direção em relação a você.

Sucesso A magia falha e o alvo fica temporariamente imune por 1 dia.

Falha A magia é bem-sucedida.

Falha Crítica A magia é bem-sucedida e o olho segue o alvo se ele se mover, deslocando até 18 metros por rodada.

VÍNCULO ESPIRITUAL — MAGIA 1

CURA | NECROMANCIA

Tradições divina, ocultista

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura voluntária

Duração 10 minutos

Você forma um vínculo espiritual com outra criatura, que lhe permite sofrer a dor dele. Quando você Conjurar esta Magia e no início de cada um de seus turnos, se o alvo estiver abaixo dos Pontos de Vida máximos dele, ele recupera 2 Pontos de Vida (ou a diferença entre seus Pontos de Vida máximos e atuais, se for menor). Você perde tantos Pontos de Vida quando o alvo recuperou.

Isto é uma transferência espiritual, portanto, não se aplicam efeitos que aumentariam os Pontos de Vida recuperados pelo alvo ou que reduziriam os Pontos de Vida perdidos por você. Esta transferência também ignora quaisquer Pontos de Vida temporários que você ou o alvo tiverem. Como este efeito não envolve energia positiva ou energia negativa, *vínculo espiritual* funciona mesmo se você ou o alvo for um morto-vivo. Enquanto a duração persistir, você não recebe benefícios de regeneração ou cura acelerada. Você pode Dispensar esta magia e, se em algum momento você chegar a 0 Pontos de Vida, *vínculo espiritual* é encerrada automaticamente.

Elevada (+1) A quantidade de Pontos de Vida transferidos a cada vez aumenta em 2.

VÍNCULO MENTAL — MAGIA 1

ADIVINHAÇÃO | MENTAL

Tradições ocultista

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância toque; **Alvos** 1 criatura voluntária

Você vincula sua mente à mente do alvo e transmite mentalmente ao alvo uma quantidade de informações em um instante que poderia ser transmitida por outros meios em 10 minutos.

VISÃO ANIMAL — MAGIA 3

ADIVINHAÇÃO | MENTAL

Tradições primal

Execução 1 minuto (material, somático, verbal)

Distância 36 metros; **Alvos** 1 animal

Duração 1 hora

Você usa os sentidos do alvo, permitindo-lhe ver, ouvir e sentir de qualquer coisa que ele sentir pela duração da magia. Se o alvo quiser impedi-lo de fazê-lo, ele pode tentar um salvamento de Vontade, anulando a magia em um sucesso, mas a maioria dos animais não se importa de fazê-lo. Enquanto usar os sentidos do alvo, você não pode usar os sentidos de seu próprio corpo, mas pode mudar entre os sentidos de seu corpo e os sentidos do alvo usando uma ação única que possui o traço concentração.

VISÃO FALSA — MAGIA 5

INCOMUM | ILUSÃO

Tradições arcana, ocultista
Execução 10 minutos (material, somático, verbal)
Distância toque; **Área** explosão de 30 metros
Duração até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias

Você cria uma imagem falsa que engana quaisquer tentativas de vidência na área. Qualquer magia de vidência vê, ouve, cheira e detecta de alguma outra forma qualquer coisa que você quiser dentro da área em vez do que realmente há na área. Você pode Sustentar a Magia a cada rodada para mudar a ilusão conforme desejar, incluindo armar uma cena complexa. Se a magia de vidência for de um nível superior a *visão falsa*, o vidente pode fazer um teste de Percepção para desacreditar a ilusão, embora mesmo que seja bem-sucedido, ele não pode descobrir o que realmente está ocorrendo na área.

VISÃO NO ESCURO — MAGIA 2

ADIVINHAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 hora

Você concede a si mesmo uma visão sobrenatural em áreas de escuridão. Você adquire visão no escuro.

Elevada (3º) O alcance da magia é toque e tem como alvo 1 criatura voluntária.

Elevada (5º) O alcance da magia é toque e tem como alvo 1 criatura voluntária. A duração é até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias.

VISÃO VERDADEIRA — MAGIA 6

ADIVINHAÇÃO | REVELAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 10 minutos

Você vê coisas a até 18 metros como elas realmente são. O MJ rola um teste secreto de neutralização contra qualquer ilusão ou transmutação na área, mas somente para determinar se você pode ver através dela (por exemplo, se o teste for bem-sucedido contra a magia *metamorfose*, você pode ver a verdadeira forma da criatura, mas não encerra a magia *metamorfose*).

VISÕES DE PERIGO — MAGIA 7

AUDITIVO | ILUSÃO | VISUAL

Tradições ocultista
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 150 metros; **Área** explosão de 9 metros
Salvamento Vontade; **Duração** 1 minuto

Uma ilusão de criaturas horríveis preenche a área da magia. As criaturas parecem como monstros Minúsculos enxameando o local com uma aparência específica à sua escolha, como moscas infernais ou lâminas serrilhadas animadas. A explosão causa 8d8 de dano mental a cada criatura que estiver dentro da explosão quando ela for criada, que entrar na explosão ou que começar o turno dela dentro da explosão. Uma criatura que obtiver um sucesso crítico no salvamento de Vontade pode imediatamente tentar desacreditar a ilusão. Uma criatura que tentar Interagir com os monstros ou observar um deles com uma ação de Buscar pode tentar desacreditar a ilusão. Criaturas que desacreditarem a ilusão não sofrem dano posterior dela.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d8.

VITALIDADE FALSA — MAGIA 2

NECROMANCIA

Tradições arcana, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 8 horas

Você cria um reservatório de vitalidade a partir de energia necromântica, ganhando uma quantidade de Pontos de Vida temporários igual a 6 mais o modificador de seu atributo de conjuração.

Elevada (+1) Os Pontos de Vida temporários aumentam em 3.

VOAR — MAGIA 4

TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, ocultista, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Duração 5 minuto

O alvo pode flutuar pelo ar, recebendo uma Velocidade de voo igual à Velocidade dele ou 6 metros, o que for maior.

Elevada (7º) A duração aumenta para 1 hora.

ZONA DA VERDADE — MAGIA 3

INCOMUM | ENCANTAMENTO | MENTAL

Tradições divina, ocultista
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Área** explosão de 6 metros
Salvamento Vontade; **Duração** 10 minutos

Você designa uma área na qual criaturas são compelidas a falar somente a verdade. Criaturas dentro da área ou que entrarem nela têm dificuldade em mentir. Cada criatura potencialmente afetada deve tentar um salvamento de Vontade quando a magia for conjurada ou quando a criatura entrar na área pela primeira vez. Ela usa os resultados deste salvamento inicial se sair e reentrar na área. Criaturas afetadas estão cientes deste encantamento; portanto, podem evitar responder questões às quais normalmente responderiam com uma mentira, ou então podem ser evasivas desde que permaneçam dentro dos limites da verdade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo sofre –2 de penalidade de estado em testes de Dissimulação.

Falha O alvo não pode falar quaisquer mentiras deliberadas e intencionais e sofre –2 de penalidade de estado em testes de Dissimulação.

Falha Crítica O alvo não pode falar quaisquer mentiras deliberadas e intencionais e sofre –4 de penalidade de estado em testes de Dissimulação.

Magias de Foco

Algumas classes recebem magias especiais que podem conjurar usando Pontos de Foco em vez de espaços de magia. Estas magias de foco são listadas abaixo, organizadas por classe. As regras completas para conjurar magias de foco aparecem na página 300.

BARDO

Bardos podem receber as magias de composição a seguir. Esta seção também inclui seus truques mágicos de composição.

ALLEGRO — TRUQUE MÁGICO 7

INCOMUM | BARDO | COMPOSIÇÃO | EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | VISUAL | MENTAL | TRUQUE MÁGICO

Execução ◆ verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 aliado
Duração 1 rodada

Você performa rapidamente, acelerando seu aliado. O aliado fica acelerado e pode usar a ação adicional para Andar, Dar um Passo ou Golpear.

ARIA FATAL — FOCO 10

INCOMUM | BARDO | COMPOSIÇÃO | EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | MENTAL | MORTE

Execução ◆ verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Você performa uma música tão perfeita que o alvo pode morrer de alegria ou tristeza. Uma vez mirada, a criatura fica temporariamente imune por 1 minuto. O efeito da magia depende do nível e Pontos de Vida atuais do alvo.

16º ou Inferior O alvo morre instantaneamente.

17º Se o alvo tiver 50 Pontos de Vida ou menos, ele morre instantaneamente; caso contrário, ele cai para 0 Pontos de Vida e fica morrendo 1.

18º ou Superior O alvo sofre 50 de dano. Se isto o deixar com 0 Pontos de Vida, ele morre instantaneamente.

BALADA TRANQUILIZANTE — FOCO 1

INCOMUM | BARDO | COMPOSIÇÃO | CURA | EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | MENTAL

Execução ◆◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** você e até 9 aliados

Você recorre à sua musa para tranquilizar seus aliados. Escolha um dos três efeitos a seguir.

- A magia tenta neutralizar efeitos de medo nos alvos.
- A magia tenta neutralizar efeitos impondo paralisia ao alvo.
- A magia restaura 7d8 Pontos de Vida aos alvos.

Elevada (+1) Quando usada para curar, *balada tranquilizante* restaura 1d8 Pontos de Vida a mais.

CASA DAS PAREDES IMAGINÁRIAS — TRUQUE MÁGICO 5

INCOMUM | BARDO | COMPOSIÇÃO | ILUSÃO | TRUQUE MÁGICO | VISUAL

Execução ◆ somático
Distância toque
Duração 1 rodada

Você faz mímicas criando um trecho de parede invisível de 3 metros por 3 metros de lado adjacente a você e dentro de seu alcance. A parede é sólida para criaturas que não a desacreditarem, mesmo criaturas incorpóreas. Você e seus aliados podem voluntariamente acreditar que a parede exista para tratá-la como sólida, por exemplo, para escalá-la. Uma criatura que desacreditar a ilusão fica temporariamente imune à sua *casa das paredes imaginárias* por 1 minuto. A parede não bloqueia criaturas que não virem sua performance visual, nem bloqueia objetos. A parede possui CA 10, Dureza igual ao dobro do nível da magia e PV igual ao quádruplo do nível da magia.

COMPOSIÇÃO PROLONGADA — FOCO 1

INCOMUM | BARDO | ENCANTAMENTO

Execução ◇ verbal

Você acrescenta um floreio à sua composição para prolongar os benefícios dela. Se sua próxima ação for conjurar uma truque mágico de composição com duração de 1 rodada, faça um teste de Performance. A CD normalmente é uma CD padrão de nível igual ao do alvo de maior nível afetado por sua composição, mas o MJ pode determinar uma CD diferente baseado nas circunstâncias. O efeito depende do resultado do seu teste.

Sucesso Crítico A composição dura 4 rodadas.
Sucesso A composição dura 3 rodadas.
Falha A composição dura 1 rodada, mas você não gasta o Ponto de Foco por conjurar esta magia.

CONTRAPERFORMANCE — FOCO 1

INCOMUM | BARDO | COMPOSIÇÃO | ENCANTAMENTO | FORTUNA | MENTAL

Execução ⤾ somático ou verbal
Acionamento Você ou um aliado a até 18 metros rola uma jogada de salvamento contra um efeito auditivo ou visual.
Área emanação de 18 metros

Sua performance protege você e seus aliados. Role um teste de Performance para um tipo que conhecer: uma performance auditiva se o acionamento for auditivo ou uma performance visual se o acionamento for visual. Você e aliados na área podem usar o melhor resultado entre seu teste de Performance a jogada de salvamento.

ÉTUDE DO MESTRE DO SABER — FOCO 1

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | BARDO | FORTUNA

Execução ◇ somático
Acionamento Você ou um aliado na distância faz um teste para Recordar Conhecimento
Distância 9 metros; **Alvos** você ou o aliado acionador

Você recorre aos mistérios profundos de sua musa, concedendo ao alvo uma maior habilidade de pensar e recordar informação. Role o teste de Recordar Conhecimento acionador duas vezes e use o melhor resultado.

INSPIRAR COMPETÊNCIA — TRUQUE MÁGICO 1

INCOMUM | BARDO | COMPOSIÇÃO | EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | MENTAL | TRUQUE MÁGICO

Execução ◆ verbal
Distância 18 metros; **Alvos** 1 aliado
Duração 1 rodada

Seu encorajamento inspira seu aliado a obter sucesso em uma tarefa. Isto é considerado como tendo realizado ações preparatórias o suficiente para Auxiliar seu aliado em um teste de perícia à sua escolha, independentemente das circunstâncias. Quando usar a reação Auxiliar posteriormente, você pode rolar Performance em vez do teste de perícia normal e, se rolar uma falha, trate o resultado como um sucesso. Se for lendário em performance, você automaticamente trata o resultado como um sucesso crítico.

O MJ pode determinar que você não pode usar esta habilidade se o ato de encorajar seu aliado fosse interferir no teste de perícia (como um teste para Esgueirar silenciosamente ou manter um disfarce).

INSPIRAR CORAGEM — TRUQUE MÁGICO 1

INCOMUM | BARDO | COMPOSIÇÃO | EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | MENTAL | TRUQUE MÁGICO

Execução ◆ verbal
Área emanação de 18 metros
Duração 1 rodada

Você inspira seus aliados com palavras ou tons de encorajamento. Você e todos os aliados na área recebem +1 de bônus de estado em rolagens de ataqe, rolagens de dano e em salvamentos contra efeitos de medo.

INSPIRAR DEFESA — TRUQUE MÁGICO 2

INCOMUM | BARDO | COMPOSIÇÃO | EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | MENTAL | TRUQUE MÁGICO

Execução ◆ verbal
Área emanação de 18 metros
Duração 1 rodada

Você inspira seus aliados a se protegerem mais efetivamente. Você e todos os aliados na área recebem +1 de bônus de estado na CA e jogadas de salvamento, assim como resistência igual à metade do nível da magia a dano físico.

INSPIRAR HEROÍSMO — FOCO 4

INCOMUM | BARDO | ENCANTAMENTO

Execução ◆ verbal

Você recorre à sua musa para aumentar consideravelmente os benefícios que fornece a seus aliados com suas composições *inspirar coragem* ou *inspirar defesa*. Se sua próxima ação for conjurar *inspirar coragem* ou *inspirar defesa*, faça um teste de Performance. A CD normalmente é uma CD muito difícil de nível igual ao do alvo de maior nível afetado por sua composição, mas o MJ pode determinar uma CD diferente baseado nas circunstâncias. O efeito de sua composição *inspirar coragem* ou *inspirar defesa* depende do resultado do seu teste.

Sucesso Crítico O bônus de estado de *inspirar coragem* ou *inspirar defesa* aumenta para +3.
Sucesso O bônus de estado de *inspirar coragem* ou *inspirar defesa* aumenta para +2.
Falha Seu *inspirar coragem* ou *inspirar defesa* fornece somente o bônus normal de +1, mas você não gasta o Ponto de Foco por conjurar esta magia.

LAMENTO DA CONDENAÇÃO — TRUQUE MÁGICO 3

INCOMUM | BARDO | COMPOSIÇÃO | EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | MEDO | MENTAL | TRUQUE MÁGICO

Execução ◆ verbal
Área emanação de 9 metros
Duração 1 rodada

Adversários dentro da área ficam assustados 1. Eles não podem reduzir seus valores de assustado abaixo de 1 enquanto permanecerem na área.

TEMPO TRIPLO — TRUQUE MÁGICO 2

INCOMUM | BARDO | COMPOSIÇÃO | EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | MENTAL | TRUQUE MÁGICO

Execução ◆ somático
Área emanação 18 metros
Duração 1 rodada

Você dança em um ritmo animado, acelerando o movimento de seus aliados. Você e todos os aliados na área recebem +3 metros de bônus de estado em todas as Velocidades por 1 rodada.

CAMPEÃO

Campeões podem receber as magias de devoção a seguir.

DESAFIO DO HERÓI — FOCO 10

INCOMUM | CAMPEÃO | CURA | NECROMANCIA | POSITIVO

Execução ◇ verbal
Acionamento Um ataque deixaria você com 0 Pontos de Vida.

Você brada em desafio, preenchendo-se com uma explosão súbita de cura. Logo antes de aplicar o dano do ataque, você recupera 10d4+20 Pontos de Vida. Se isto fosse impedir o ataque de levá-lo a 0 Pontos de Vida, você não fica inconsciente ou morrendo. De qualquer forma, enganar a morte é difícil, e você não pode usar *desafio do herói* novamente até Refocar ou até a próxima vez que fizer suas preparações diárias. *Desafio do herói* não pode ser usado contra efeitos com o traço morte ou que não deixariam restos, como *desintegrar*.

IMPOSIÇÃO DE MÃOS — FOCO 1

INCOMUM | CAMPEÃO | CURA | NECROMANCIA | POSITIVO

Execução ◆ somático
Distância toque; **Alvos** 1 criatura viva voluntária ou 1 criatura morta-viva

Suas mãos são infundidas com energia positiva, curando uma criatura viva ou ferindo uma criatura morta-viva com um toque. Se usar *imposição de* mãos em um alvo vivo, você restaura 6 Pontos de Vida dele; se o alvo for um de seus aliados, ele também recebe +2 de bônus de estado na CA por 1 rodada. Contra um alvo morto-vivo, você causa 1d6 de dano e ele deve tentar um salvamento básico de Fortitude; se falhar, ele também sofre –2 de penalidade de estado na CA por 1 rodada.

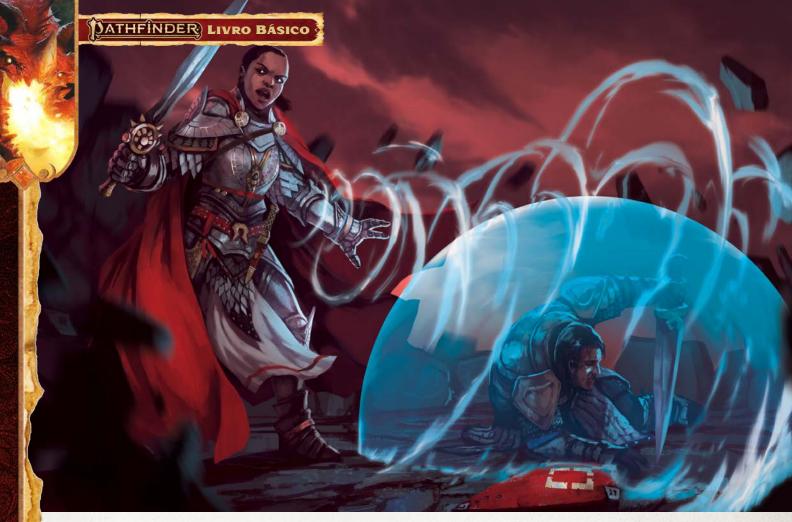
Elevada (+1) A quantidade de cura aumenta em 6 e o dano a um alvo morto-vivo aumenta em 1d6.

LITANIA CONTRA IRA — FOCO 3

INCOMUM | BEM | CAMPEÃO | EVOCAÇÃO | LITANIA

Execução ◆ verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura maligna
Salvamento Vontade; **Duração** 1 rodada

Sua litania enfrenta o pecado da ira, punindo o alvo por atacar criaturas bondosas. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade. Uma criatura particularmente irada, como um demônio da ira, usa o resultado de um grau de sucesso pior do que o resultado da jogada de salvamento dela. O alvo fica temporariamente imune a todas as suas litanias por 1 minuto.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso A primeira vez que o alvo usar uma ação que causar dano a pelo menos uma criatura bondosa, o alvo sofre 3d6 de dano bondoso.
Falha A cada vez que o alvo usar uma ação que causar dano a pelo menos uma criatura bondosa, o alvo sofre 3d6 de dano bondoso.
Falha Crítica O alvo fica enfraquecido 2. A cada vez que o alvo usar uma ação que causar dano a pelo menos uma criatura bondosa, o alvo sofre 3d6 de dano bondoso.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d6.

LITANIA CONTRA PREGUIÇA — FOCO 5

INCOMUM | BEM | CAMPEÃO | EVOCAÇÃO | LITANIA

Execução ◆ verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura maligna
Salvamento Vontade; **Duração** 1 rodada

Sua litania enfrenta o pecado da preguiça, interferindo com a habilidade do alvo de reagir. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade. Uma criatura particularmente preguiçosa, como um demônio da preguiça, usa o resultado de um grau de sucesso pior do que o resultado da jogada de salvamento dela. O alvo fica temporariamente imune a todas as suas litanias por 1 minuto.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo não pode usar reações.
Falha O alvo não pode usar reações e fica lento 1.
Falha Crítica O alvo não pode usar reações e fica lento 2.

LITANIA DE RETIDÃO — FOCO 7

INCOMUM | BEM | CAMPEÃO | EVOCAÇÃO | LITANIA

Execução ◆ verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura maligna
Duração 1 rodada

Sua litania denuncia um malfeitor, deixando-o suscetível aos poderes do bem. O alvo adquire fraqueza 7 a bem. O alvo fica temporariamente imune a todas as suas litanias por 1 minuto.

Elevada (+1) A fraqueza aumenta em 1 ponto.

SACRIFÍCIO DO CAMPEÃO — FOCO 7

INCOMUM | ABJURAÇÃO | CAMPEÃO

Execução ⤾ somático
Acionamento Um aliado é atingido por um Golpe ou um aliado falha em uma jogada de salvamento contra um efeito que não afeta você.
Distância 9 metros; **Alvos** 1 aliado

Você forma um vínculo com um aliado, permitindo-lhe sofrer ferimentos no lugar deles. Todos os efeitos do acerto ou salvamento fracassado são aplicados a você em vez do aliado. Por exemplo, se o alvo falhar criticamente em uma jogada de salvamento contra uma *bola de fogo*, você sofreria o dobro do dano. Estes efeitos ignoram quaisquer resistências, imunidades ou outras habilidades que você tiver que poderiam de alguma forma mitigá-los, embora os do alvo se apliquem antes de você sofrer o efeito.

CLÉRIGO

Clérigos podem recebe as magias de domínio a seguir ao selecionar os talentos Iniciado no Domínio ou Domínio Avançado.

ADOÇAR A FERROADA — FOCO 4

INCOMUM | ATAQUE | CLÉRIGO | ENCANTAMENTO | MENTAL | NÃO-LETAL

Domínio dor
Execução ◆ somático

Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade

Você inflige dor sobre o alvo e se regozija na angústia dele. Isto causa 1d4 de dano mental e 1d4 de dano persistente mental; o alvo deve tentar um salvamento de Vontade. Enquanto o alvo estiver sofrendo dano persistente desta magia, você recebe +1 de bônus de estado em rolagens de ataque e testes de perícia contra o alvo.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo sofre metade do dano e nenhum dano persistente.
Falha O alvo sofre o dano inicial normal e o dano persistente.
Falha Crítica O alvo sofre o dobro do dano inicial e do dano persistente.

Elevada (+1) O dano inicial aumenta em 1d4 e o dano persistente aumenta em 1d4.

ADORAÇÃO ATRAENTE — FOCO 4

INCOMUM | CLÉRIGO | EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | MENTAL | VISUAL

Domínio paixão
Execução ◆◆ somático, verbal
Área emanação de 4,5 metros
Salvamento Vontade; **Duração** 1 minuto

Você fica intensamente extasiante, e criaturas ficam distraídas por você enquanto permanecerem dentro da área. Você pode excluir do efeito quaisquer criaturas que quiser.

Quando uma criatura entrar na área pela primeira vez, ela deve tentar uma jogada de salvamento de Vontade. Se uma criatura sair e reentrar na área, ela usa os resultados do salvamento original dela.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada e fica temporariamente imune por 1 hora.
Sucesso A criatura fica fascinada por você pela próxima ação dela e fica temporariamente imune por 1 hora.
Falha A criatura fica fascinada por você.
Falha Crítica A criatura fica fascinada por você e a atitude dela em relação a você melhora em um passo.

Elevada (+1) Aumente o tamanho da emanação em 4,5 metros.

AGUACEIRO — FOCO 4

INCOMUM | ÁGUA | CLÉRIGO | EVOCAÇÃO

Domínio água
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Área** explosão de 9 metros
Duração 1 minuto

Você invoca um aguaceiro torrencial que extingue chamas não-mágicas. Criaturas na área ficam ocultadas e recebem resistência a fogo 10. Criaturas fora da área ficam ocultadas para aquelas dentro da área. Criaturas com fraqueza a água que encerrarem seus turnos na área sofrem dano igual às suas fraquezas.

Elevada (+1) A resistência a fogo aumenta em 2 pontos.

AMBIÇÃO CEGA — FOCO 1

INCOMUM | CLÉRIGO | EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | MENTAL

Domínio ambição
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 18 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** 10 minutos

Você reforça a ambição de um alvo, aumenta o ressentimento dele com aliados e torna as alianças dele mais suscetíveis a mudança. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo sofre –1 de penalidade de estado nas jogadas de salvamento e em outras defesas dele contra tentativas de Coagi-lo, Pedir algo a ele ou usar efeitos mentais para convencê-lo a fazer algo (como a magia *sugestão*). Esta penalidade se aplica somente se o alvo estiver sendo encorajado a avançar suas próprias ambições.
Falha Como sucesso, mas a penalidade é –2.
Falha Crítica O alvo é tomado por ambição, usando quaisquer ações que o fariam avançar sua própria agenda contra a de qualquer outra pessoa, mesmo sem tentativas de convencê-lo.

APARÊNCIA DE RIQUEZA — FOCO 1

INCOMUM | CLÉRIGO | ILUSÃO

Domínio riqueza
Execução ◆◆ material, verbal
Distância 9 metros; **Área** explosão de 1,5 metros
Salvamento Vontade; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Você cria uma breve visão de riqueza imensa preenchendo a área da magia. Cada criatura a até 6 metros da área que puder ser seduzida por riqueza material deve tentar uma jogada de salvamento de Vontade. Uma criatura que entrar na área automaticamente desacredita a ilusão, e desacreditar a ilusão encerra qualquer condição fascinado imposta pela magia. Enquanto você Sustentar a Magia, outras criaturas reagem ao tesouro como fariam a qualquer outra ilusão, mas não correm o risco de serem fascinadas.

Sucesso Crítico A criatura desacredita a ilusão e não é afetada por ela.
Sucesso A criatura fica fascinada pela riqueza até ter completado a primeira ação dela no turno.
Falha A criatura fica fascinada pela ilusão.

ARREMESSAR PEDRA — FOCO 1

INCOMUM | ATAQUE | CLÉRIGO | EVOCAÇÃO | TERRA

Domínio terra
Execução ◆ somático
Distância 18 metros; **Alvos** 1 criatura

Você evoca uma pedra mágica e a arremessa, com a presença de seu deus guiando sua mira. Faça uma rolagem de ataque de magia contra o alvo. A pedra causa dano contundente igual a 1d6 mais deu modificador de Força.

Sucesso Crítico A pedra causa o dobro do dano.
Sucesso A pedra causa o dano inteiro.

Elevada (+1) O dano da pedra aumenta em 1d6.

AURA DESTRUTIVA — FOCO 4

INCOMUM | CLÉRIGO | EVOCAÇÃO

Domínio destruição
Execução ◆◆ somático, verbal
Área emanação de 4,5 metros
Duração 1 minuto

Areias de devastação divina o envolvem rodopiando ao seu redor, enfraquecendo as defesas de tudo que tocam. Reduza as resistências das criaturas na área (incluindo você) em 2.

Elevada (+2) Reduza as resistências em 2 pontos adicionais.

BARREIRA DE CHAMAS — FOCO 4

INCOMUM | ABJURAÇÃO | CLÉRIGO

Domínio fogo

Execução ⤾ verbal
Acionamento Um efeito iria causar dano de fogo a você ou a um aliado na distância.
Distância 18 metros; **Alvos** a criatura que sofreria o dano de fogo

Você rapidamente deflete chamas indo em sua direção. O alvo adquire resistência a fogo 15 contra o efeito acionador.

Elevada (+2) A resistência aumenta em 5 pontos.

BENÇÃO DO CURANDEIRO FOCO 1

INCOMUM | CLÉRIGO | NECROMANCIA

Domínio cura
Execução ◆ verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura viva voluntária
Duração 1 minuto

Suas palavras abençoam uma criatura com uma conexão aprimorada a energia positiva. Quando o alvo recuperar Pontos de Vida de uma magia de cura, ele recupera 1 Ponto de Vida adicional.

O alvo recupera Pontos de Vida adicionais por *benção do curandeiro* somente na primeira vez em que recuperar Pontos de Vida de uma determinada magia de cura, portanto, uma magia que curar a criatura repetidamente ao longo da duração restauraria Pontos de Vida adicionais somente uma vez.

Elevada (+1) A cura adicional aumenta em 2 Pontos de Vida.

BRADO DE DESTRUIÇÃO FOCO 1

INCOMUM | CLÉRIGO | EVOCAÇÃO | SÔNICO

Domínio destruição
Execução ◆◆ somático, verbal
Área cone de 4,5 metros
Salvamento Fortitude básico

Sua voz estronda, esmagando o que estiver na sua frente. Cada criatura e objeto desapossado na área sofre 1d8 de dano sônico. Se você já tiver causado dano a um inimigo neste turno com um Golpe ou magia, aumente os dados de dano desta magia para d12s.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d8.

CENSURAR A MORTE FOCO 4

INCOMUM | CLÉRIGO | CURA | NECROMANCIA | POSITIVO

Domínio cura
Execução ◆ a ◆◆◆ (somático)
Área emanação de 6 metros; **Alvos** 1 criatura viva por ação gasta para conjurar esta magia

Você salva criaturas das garras da morte. Você pode gastar de 1 a 3 ações Conjurando esta Magia e pode afetar uma quantidade de criaturas igual à quantidade de ações gastas. Cada alvo recupera 3d6 Pontos de Vida. Se o alvo tivesse a condição morrendo, voltar de morrendo devido a esta cura não aumenta a condição ferido dele.

Elevada (+1) Aumente a cura em 1d6.

CHAMADO DA MORTE FOCO 1

INCOMUM | CLÉRIGO | NECROMANCIA

Domínio morte
Execução ⤾ verbal
Acionamento Uma criatura viva a até 6 metros de você morre, ou uma criatura morta-viva a até 6 metros de você é destruída.
Duração 1 minuto

Ver outra pessoa passar desde mundo para o próximo o revigora. Você recebe Pontos de Vida temporários igual ao nível da criatura acionadora mais seu modificador de Sabedoria. Se a criatura acionadora for morta-viva, dobre a quantidade de Pontos de Vida temporários que você recebe. Eles permanecem ativos pela duração da magia e a magia é encerrada se todos os Pontos de Vida forem exauridos antes.

CHAMADO DO SONHADOR FOCO 4

INCOMUM | CLÉRIGO | ENCANTAMENTO | INCAPACITAÇÃO | MENTAL

Domínio sonhos
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** até o final do próximo turno do alvo

O alvo fica distraído e sugestível, inundado por devaneios vívidos.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso A atenção do alvo vacila. Ele fica desprevenido e fascinado pelos devaneios.
Falha Como sucesso, exceto que você aparece no sonho e faz uma sugestão. Ela pode ser para o alvo se aproximar de você, correr (como se tivesse a condição fugindo), Largar o que estiver segurando, Prostrar ou ficar no lugar. A criatura segue este curso de ação como a primeira ação dela após você Conjurar a Magia.
Falha Crítica Como falha, mas o alvo segue o curso da ação por quantas ações forem possíveis pela duração da magia e não faz nada além disso.

CHICOTADA DE COMANDO FOCO 4

INCOMUM | CLÉRIGO | ENCANTAMENTO | INCAPACITAÇÃO | MENTAL

Domínio tirania
Execução ◆ verbal; **Requerimentos** Sua ação mais recente causou dano a um alvo.
Distância 30 metros; **Alvos** Uma criatura à qual você causou dano com sua ação mais recente.
Salvamento Vontade; **Duração** até o final do próximo turno do alvo

Com a ameaça de mais dor, você compele uma criatura à qual tenha ferido recentemente. Você emite um comando ao alvo, com os efeitos da magia *comando*.

CLARÃO OFUSCANTE FOCO 1

INCOMUM | CLÉRIGO | EVOCAÇÃO | LUZ | VISUAL

Domínio sol
Execução ◆◆ material, verbal
Área cone de 4,5 metros
Salvamento Fortitude

Você ergue seu símbolo religioso e cria um clarão cegante de luz. Cada criatura na área deve tentar um salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.
Sucesso A criatura fica ofuscada por 1 rodada.
Falha A criatura fica cega por 1 rodada e ofuscada por 1 minuto. A criatura pode gastar uma ação de Interagir esfregando os próprios olhos para encerrar a condição cego.
Falha Crítica A criatura fica cega por 1 rodada e ofuscada por 1 hora.

Elevada (3º) A área aumenta para um cone de 9 metros.

CONHECER O INIMIGO FOCO 4

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | CLÉRIGO | FORTUNA

Domínio conhecimento

Execução ⤾ somático

Acionamento Você rola iniciativa e pode ver uma criatura, você obtém sucesso em uma rolagem de ataque contra uma criatura ou uma criatura falha em uma jogada de salvamento contra uma de suas magias.

Use a ação Recordar Conhecimento, rolando o teste de perícia apropriado para identificar as habilidades da criatura acionadora. Você pode rolar seu teste duas vezes e usar o melhor resultado.

DESLOCAMENTO DESIMPEDIDO — FOCO 1

INCOMUM | CLÉRIGO | TRANSMUTAÇÃO

Domínio liberdade

Execução ◆ somático

Nada pode segurá-lo no lugar. Você imediatamente escapa de todos os efeitos mágicos que o tiverem imobilizado ou agarrado a menos que o efeito seja de um nível superior à sua magia *deslocamento desimpedido*. Depois, você Anda. Durante este movimento, você ignora terreno difícil e quaisquer penalidades de circunstância ou penalidades de estado em sua Velocidade.

DISPERSAR NO AR — FOCO 4

INCOMUM | AR | CLÉRIGO | POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Domínio ar

Execução ⤾ somático

Acionamento Você sofre dano de um inimigo ou perigo.

Após sofrer o dano acionador, você se transforma em ar. Até o final do turno atual, você não pode ser atacado ou mirado, não ocupa um espaço, não pode agir e quaisquer auras ou emanações que você tiver são suprimidas. Ao final do turno, você se reforma em qualquer espaço que puder ocupar a até 4,5 metros de onde você estava quando foi dispersado. Quaisquer auras ou emanações que você tiver são restauradas desde que a duração delas não tenham acabado enquanto você estava dispersado.

DOR RETRIBUTIVA — FOCO 4

INCOMUM | ABJURAÇÃO | CLÉRIGO | MENTAL | NÃO-LETAL

Domínio dor

Execução ⤾ somático

Acionamento Uma criatura na distância causa dano a você.

Distância 9 metros; **Alvos** a criatura acionadora

Salvamento Fortitude básico

Você vingativamente reflete sua dor sobre seu atormentador. O alvo sofre dano mental igual à metade do dano que ele causou em você quando acionou esta magia.

EMPANTURRAR — FOCO 1

INCOMUM | CLÉRIGO | TRANSMUTAÇÃO

Domínio indulgência

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura viva

Salvamento Fortitude

Enormes quantidades de comida e bebida enchem o alvo. Ele recebe uma refeição completamente nutritiva e deve tentar um salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo fica enjoado 1, mas se gastar uma ação para encerrar a condição, ele obtém sucesso automaticamente.

Falha O alvo fica enjoado 1.

Falha Crítica O alvo fica enjoado 2.

Um alvo enjoado por esta magia sofre –3 metros de penalidade de estado na Velocidade dele até deixar de estar enjoado.

ENTUSIASMO PELA BATALHA — FOCO 4

INCOMUM | CLÉRIGO | EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | FORTUNA | MENTAL

Domínio zelo

Execução ⤾ verbal

Acionamento Você e pelo menos 1 aliado estão prestes a rolar iniciativa.

Distância 3 metros; **Alvos** você e o aliado acionador

Você alimenta a raiva ilibada dentro de si e de um aliado. Você e o aliado alvo rolam um d20 cada e usam o maior resultado para suas rolagens de iniciativa. Vocês ainda utilizam seus próprios modificadores de Percepção ou outras estatísticas para determinarem seus resultados.

ERRADICAR A NÃO-MORTE — FOCO 4

INCOMUM | CLÉRIGO | NECROMANCIA | POSITIVO

Domínio morte

Execução ◆◆ somático, verbal

Área cone de 9 metros

Salvamento Fortitude básico

Um dilúvio massivo de energia vital faz todos os mortos-vivos despedaçarem. Cada criatura morta-viva na área sofre 4d12 de dano positivo.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d12.

ESFERA DO PROTETOR — FOCO 4

INCOMUM | ABJURAÇÃO | CLÉRIGO

Domínio proteção

Execução ◆◆ somático, verbal

Área emanação de 4,5 metros

Duração sustentada por até 1 minuto

Uma aura protetiva emana de você, salvaguardando você e seus aliados. Você adquire resistência 3 a todo dano. Seus aliados também adquirem esta resistência enquanto estiverem na área.

Elevada (+1) A resistência aumenta em 1 ponto.

ESPINHOS VIBRANTES — FOCO 1

INCOMUM | CLÉRIGO | MORFIA | PLANTA | TRANSMUTAÇÃO

Domínio natureza

Execução ◆ somático

Duração 1 minuto

Seu corpo brota um revestimento de galhos espinhentos que ferem aqueles que lhe golpearem e que vicejam em magia vital. Criaturas adjacentes que o acertarem com um ataque corpo a corpo, assim como todas as criaturas que o acertarem com ataques desarmados, sofrem 1 de dano perfurante a cada vez que o fizerem. A qualquer momento em que você conjurar uma magia positiva, o dano de seus espinhos aumenta para 1d6 até o início de seu próximo turno.

Elevada (+º) O dano aumenta em 1, ou em 1d6 após você conjurar uma magia positiva.

FAROL MÍSTICO — FOCO 4

INCOMUM | CLÉRIGO | EVOCAÇÃO

Domínio magia

Execução ◆ somático
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura voluntária
Duração até o início de seu próximo turno

A próxima magia de dano ou cura que o alvo conjurar antes do início de seu próximo turno causa dano ou recupera Pontos de Vida como se a magia fosse elevada 1 nível acima do nível real dela. Exceto por isso, a magia funciona com o nível real dela. Após o alvo conjurar a magia, *farol místico* é encerrada.

FARTURA DA NATUREZA — FOCO 4

INCOMUM | CLÉRIGO | CONJURAÇÃO | PLANTA | POSITIVO

Domínio natureza
Execução ◆ somático; **Requerimentos** Você possui uma mão livre.

Uma fruta ou vegetal maduro que cabe na palma da mão aparece em sua mão. Você escolhe o tipo específico de comida. Uma criatura pode consumí-la com uma ação de Interagir para recuperar 3d10+12 Pontos de Vida e ser nutrida como se tivesse comido uma refeição. Se não ingerida, a comida apodrece e se desfaz em pó após 1 minuto.

Elevada (+1) A quantidade de Pontos de Vida restaurados aumenta em 6.

FEIXE LUNAR — FOCO 4

INCOMUM | ATAQUE | CLÉRIGO | EVOCAÇÃO | FOGO | LUZ

Domínio lua
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 36 metros; **Alvos** 1 criatura ou objeto

Você faz brilhar um raio de luz da lua. Faça uma rolagem de ataque de magia. *Feixe lunar* causa dano de prata para os propósitos de fraquezas, resistências e similares.

Sucesso Crítico O feixe causa o dobro do dano e o alvo fica ofuscado por 1 minuto.

Sucesso O feixe causa dano inteiro e o alvo fica ofuscado por 1 rodada.

Elevada (+1) O dano do raio aumenta em 1d6.

FLOREIO ARTÍSTICO — FOCO 4

INCOMUM | CLÉRIGO | TRANSMUTAÇÃO

Domínio criação
Execução ◆◆ material, somático
Distância 4,5 metros; **Alvos** 1 item ou trabalho de arte que caiba inteiramente na distância
Duração 10 minutos

Você transforma o alvo para que ele possa condizer com sua visão artesanal e artística. Se você possuir proficiência especialista em Manufatura, o item concede +1 de bônus de item em rolagens de ataque se for uma arma ou em testes de perícia se for uma ferramenta. O alvo é uma peça bela e impressionante de sua nova qualidade, mas o efeito é obviamente temporário, de forma que seu valor monetário não é alterado.

Quando conjurar esta magia, qualquer *floreio artístico* anterior que você tiver conjurado é encerrado;

Elevada (7º) Se você possuir proficiência mestre em Manufatura, o item concede +2 de bônus de item em vez de +1.

Elevada (10º) Se você possuir proficiência lendária em Manufatura, o item concede +3 de bônus de item em vez de +1.

FORMA APERFEIÇOADA — FOCO 4

INCOMUM | ABJURAÇÃO | CLÉRIGO | FORTUNA

Domínio perfeição
Execução ↺ somático
Acionamento Você falha uma jogada de salvamento contra um efeito de morfia, petrificação ou polimorfia

Rerrole a jogada de salvamento e use o melhor resultado.

GÊMEO DO ENGANADOR — FOCO 4

INCOMUM | CLÉRIGO | ILUSÃO | VISUAL

Domínio enganação
Execução ◆◆ material, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** 1 minuto

Você raramente se satisfaz ficando em um só lugar. Escolha um local a até 30 metros do alvo que o alvo possa ver. Você cria uma ilusão sua nesse local que somente o alvo pode ver e que imita todas as suas ações. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo acredita que você está no local designado e não pode vê-lo em seu local real. O alvo automaticamente desacredita a ilusão quando você usar uma ação que não fizer sentido para a posição da ilusão ou se ele atacar, tocar, Buscar ou de alguma outra forma interagir com a ilusão. Se você usar uma ação hostil contra o alvo, a magia é encerrada.

Falha Como sucesso, mas o alvo deve obter sucesso em um salvamento de Vontade para desacreditar a ilusão quando um dos eventos listados ocorrer.

Falha Crítica Como sucesso, mas o alvo deve obter sucesso crítico em um salvamento de Vontade para desacreditar a ilusão quando um dos eventos listados ocorrer.

GOLPE DE SORTE — FOCO 4

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | CLÉRIGO | FORTUNA

Domínio sorte
Execução ↺ verbal
Acionamento Você falha (mas não falha criticamente) em uma jogada de salvamento.

Rerrole a jogada de salvamento e use o melhor resultado. Você fica temporariamente imune por 10 minutos.

ÍMPETO ATLÉTICO — FOCO 1

INCOMUM | CLÉRIGO | TRANSMUTAÇÃO

Domínio poder
Execução ◆ somático
Duração 1 rodada

Seu corpo se enche de poder e capacidade física. Você recebe +3 metros de bônus de estado na Velocidade e +2 de bônus de estado em testes de Atletismo. Como parte de Conjurar esta Magia, você pode usar Andar, Escalar, Nadar ou Saltar. Os bônus da magia se aplicam durante essa ação.

LER DESTINO — FOCO 1

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | CLÉRIGO | PREDIÇÃO

Domínio destino
Execução 1 minuto (material, somático, verbal)
Distância 3 metros; **Alvos** 1 criatura que não seja você

Você tenta descobrir mais sobre o destino do alvo a curto prazo, normalmente dentro do próximo dia para as criaturas mais prosaicas, ou dentro da próxima hora ou menos para alguém que provavelmente terá várias experiências rápidas, como alguém ativamente se aventurando.

Você descobre a palavra enigmática conectada ao destino da criatura nessa estrutura temporal. O destino é notoriamente inescrutável e a palavra não necessariamente deve ser levada ao pé da letra, portanto, o significado frequentemente fica claro somente em retrospectiva. O MJ rola um teste simples secreto CD 6. Se o destino da criatura for incerto demais, ou em um teste simples fracassado, a magia entrega a palavra "inconclusivo". De qualquer forma, a criatura fica temporariamente imune por 24 horas.

LUFADA EMPURRANTE FOCO 1

INCOMUM | AR | CLÉRIGO | CONJURAÇÃO

Domínio ar
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 150 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Fortitude

Dando um empurrão no ar, você carrega o alvo com uma poderosa lufada de vento; ele deve tentar um salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo é empurrado 1,5 metros para longe de você.
Falha O alvo é empurrado 3 metros para longe de você.
Falha Crítica O alvo é empurrado 3 metros para longe de você e é derrubado prostrado.

LUMINÂNCIA POSITIVA FOCO 4

INCOMUM | CLÉRIGO | LUZ | NECROMANCIA | POSITIVO

Domínio sol
Execução ◆ somático
Duração 1 minuto

Atraindo força vital para si, você se torna um farol de energia positiva. Você incandesce com luz brilhante em uma emanação de 3 metros e ganha uma reserva interna de luz chamada de reservatório de luminância, que começa com um valor de 4. No início de cada um de seus turnos, você pode usar uma ação livre para aumentar o reservatório de luminância em 4. Se o fizer, o raio de sua luz aumenta em 3 metros.

Se um morto-vivo lhe causar dano com um ataque ou magia enquanto estiver na área de sua luz, ele sofre dano positivo igual à metade do valor de seu reservatório de luminância. Ele sofre este dano somente na primeira vez em que lhe causar dano na rodada.

Você pode Dispensar esta Magia. Quando o fizer, você pode escolher uma criatura dentro de sua luz e direcionar a energia positiva nela. O alvo deve ser uma criatura viva voluntária ou uma criatura morta-viva. Isto cura um alvo vivo ou fere um alvo morto-vivo em uma quantidade igual ao valor de seu reservatório de luminância.

Quando conjurar *luminância positiva*, qualquer outra magia de *luminância positiva* que você já possuir ativa é encerrada.

Elevada (+1) Tanto o valor inicial de seu reservatório de luminância quanto a quantidade que você ganha a cada turno aumentam em 1 ponto.

MANTO DE SOMBRAS FOCO 1

INCOMUM | CLÉRIGO | ESCURIDÃO | EVOCAÇÃO | SOMBRA

Domínio escuridão
Execução ◆ somático
Distância toque; **Alvos** 1 criatura voluntária
Duração 1 minuto

Você envolve o alvo em um manto de sombras rodopiando ao redor dele que o torna mais difícil de ver. O manto reduz luz brilhante dentro de uma emanação de 6 metros para luz fraca. Esta é uma forma de escuridão mágica e, por isso, pode sobrepor luz não-mágica ou tentar neutralizar luz mágica conforme descrito na página 458.

O alvo pode usar a condição ocultado recebida por sombras para se Esconder, embora criaturas o observando ainda possam seguir a aura de sombras se movendo, tornando mais difícil para o alvo ficar completamente indetectado. O alvo pode usar uma ação de Interagir para remover o manto e deixá-lo para trás como um chamariz, onde ele permanece reduzindo a iluminação pelo restante da duração da magia. Se alguém pegar o manto antes dele ser removido pelo alvo original, o manto evapora e a magia é encerrada.

MENTE APERFEIÇOADA FOCO 1

INCOMUM | ABJURAÇÃO | CLÉRIGO

Domínio perfeição
Execução ◆ verbal

Você medita sobre a perfeição para remover todas as distrações de sua mente. Tente um novo salvamento de Vontade contra um efeito mental que esteja atualmente o afetando que tenha requerido um salvamento de Vontade. Use o resultado deste novo salvamento para determinar o resultado do efeito mental, a menos que o novo salvamento tenha um resultado pior do que o salvamento original, caso em que nada acontece. Você pode usar *mente aperfeiçoada* em um determinado efeito somente uma vez.

METAIS PRECIOSOS FOCO 4

INCOMUM | ABJURAÇÃO | CLÉRIGO | FORTUNA

Domínio riqueza
Execução ◆ verbal
Distância toque; **Alvos** 1 arma de metal, até 10 unidades de munição de metal ou com ponta de metal, 1 armadura de metal ou até 1 Volume de material de metal (como moedas)
Duração 1 minuto

Sua divindade abençoa metais básicos para transformá-los em metais preciosos. O item alvo se transforma de seu metal normal em aço, cobre, ferro, ferro frio, ouro ou prata (os detalhes para estes metais são encontrados nas páginas 588 a 589). Um item transmutado desta forma causa dano de acordo com seu novo material. Por exemplo, uma espada de aço transmutada em ferro frio causaria dano adicional a uma criatura com fraqueza a ferro frio.

Esta mudança é claramente mágica e temporária, portanto, o valor monetário do item não é alterado; você não poderia transmutar moedas de cobre em ouro e usar essas moedas para comprar algo ou usá-las como custo para uma magia.

Elevada (8º) Acrescente adamante (página 588) e mitral (página 589) à lista de metais que você pode transformar os itens.

MUDANÇA SÚBITA — FOCO 1

INCOMUM | ABJURAÇÃO | CLÉRIGO | ILUSÃO

Domínio enganação
Execução ⤾ somático
Acionamento Um inimigo erra você com um ataque corpo a corpo.
Duração até o final de seu próximo turno

Você se move rapidamente de um lugar perigoso e se cobre. Você Dá um Passo e fica ocultado.

OLHOS ENERGRECIDOS — FOCO 4

INCOMUM | CLÉRIGO | ESCURIDÃO | TRANSMUTAÇÃO

Domínio escuridão
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 18 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Fortitude; **Duração** varia

Você infunde a visão de uma criatura com escuridão. Após tentar o salvamento dele, o alvo fica temporariamente imune por 24 horas.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso A visão no escuro ou visão na penumbra do alvo é suprimida por 1 rodada.

Falha Como sucesso, mas a duração é de 1 minuto.

Falha Crítica Como sucesso, mas a duração é de 1 minuto e o alvo também fica cego pela duração. Ele pode tentar um novo salvamento ao final de cada um dos turnos dele. Se obtiver sucesso, o alvo deixa de estar cego, mas a visão no escuro ou visão na penumbra dele permanecesuprimida.

PALAVRA DE LIBERDADE — FOCO 4

INCOMUM | CLÉRIGO | ENCANTAMENTO | MENTAL

Domínio liberdade
Execução ◆ verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Duração 1 rodada

Você profere uma palavra libertadora de poder que livra uma criatura. Você suprime uma das seguintes condições à sua escolha: agarrado, assustado, confuso ou paralisado. O alvo não é afetado pela condição escolhida e, se você suprimir a condição agarrado, o alvo automaticamente se liberta de qualquer efeito o afetando quando você Conjurar a Magia.

Se você não remover o efeito que gerou a condição, a condição retorna após a magia acabar. Por exemplo, se uma magia estiver deixando o alvo confuso por 1 minuto, *palavra de liberdade* permitira o alvo agir normalmente por 1 rodada, mas a condição confuso retornaria após esse período.

PALAVRA DA VERDADE — FOCO 1

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | CLÉRIGO

Domínio verdade
Execução ◆ verbal
Duração sustentada por até 1 minuto

Você profere uma afirmação que acredita ser verdade e que é livre de qualquer tentativa de dissimulação através de palavras enganosas, omissão e similares. A afirmação deve ter até 25 palavras. Um símbolo de sua divindade brilha sobre sua cabeça e qualquer pessoa que vir e ouvir sua afirmação sabe que você acredita que ela seja verdadeira.

Cada vez que você Sustentar a Magia, você pode repetir este efeito.

PALAVRAS TRANQUILIZANTES — FOCO 1

INCOMUM | CLÉRIGO | EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | MENTAL

Domínio família
Execução ◆ verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 aliado
Duração 1 rodada

Você tenta acalmar o alvo ao proferir palavras tranquilizantes em um tom calmo e constante. O alvo recebe +1 de bônus de estado em jogadas de salvamento de Vontade. Este bônus aumenta para +2 contra efeitos de emoção.

Além disso, quando Conjurar esta Magia, você pode tentar neutralizar um efeito de emoção no alvo.

Elevada (5º) O bônus em salvamentos aumenta para +2, ou para +3 contra efeitos de emoção.

PÉS ÁGEIS — FOCO 1

INCOMUM | CLÉRIGO | TRANSMUTAÇÃO

Domínio viagem
Execução ◆ somático
Duração até o final do turno atual

As benções de seu deus tornam seus pés mais rápidos e seus movimentos mais fluidos. Você recebe +1,5 metros de bônus de estado em sua Velocidade e ignora terreno difícil. Como parte da conjuração de *pés ágeis*, você pode Andar ou Dar um Passo; você pode Escalar, Escavar, Nadar ou Voar se possuir a Velocidade apropriada.

PESADELO ACORDADO — FOCO 1

INCOMUM | CLÉRIGO | EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | MEDO | MENTAL

Domínio pesadelos
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** varia

Você preenche a mente da criatura com uma visão terrível dos pesadelos dela. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo fica assustado 1.
Falha O alvo fica assustado 2.
Falha Crítica O alvo fica assustado 3.

Se o alvo estiver inconsciente quando você Conjurar esta Magia nele, ele imediatamente desperta antes de tentar o salvamento; e se falhar neste salvamento, ele sofre a condição fugindo por 1 rodada em adição aos efeitos notados acima.

PESADELO COMPARTILHADO — FOCO 4

INCOMUM | CLÉRIGO | EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | INCAPACITAÇAO | MENTAL

Domínio pesadelos
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** varia

Fundido sua mente com a do alvo, você troca visões desorientadoras dos pesadelos um do outro. Um de vocês ficará confuso, mas quem será depende do salvamento de Vontade do alto.

Sucesso Crítico Você fica confuso por 1 rodada.
Sucesso No início de seu próximo turno, você gasta sua primeira ação com a condição confuso, e depois age normalmente.
Falha Como sucesso, mas o alvo é afetado em vez de você, gastando a primeira ação dele em cada turno com a condição confuso. A duração é de 1 minuto.
Falha Crítica O alvo fica confuso por 1 minuto.

PODER DE TOLERÂNCIA — FOCO 4

INCOMUM | ABJURAÇÃO | CLÉRIGO

Domínio poder
Execução ⤾ somático
Acionamento Um ataque ou efeito iria causar dano a você.

Seu poder próprio se mistura ao poder divino para protegê-lo. Você adquire resistência igual a 8 mais seu modificador de Força contra todo o dano do ataque ou efeito acionador.

Elevada (+1) A resistência aumenta em 2 pontos.

PULSO DA CIDADE — FOCO 4

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | CLÉRIGO | VIDÊNCIA

Domínio cidades
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 37,5 quilômetros

Você toca a essência do assentamento mais próximo na distância (se houver). Você descobre o nome do assentamento e pode proferir uma palavra especial para ter ciência de um breve resumo sobre um evento significativo acontecendo no assentamento. Escolha uma das palavras a seguir, que indica o tipo de povo envolvido e o tipo de evento que você descobre.

- **Proteções** guardas da cidade, advogados e juízes (relatos criminais, golpes, mudanças em rotinas, julgamentos)
- **Títulos** nobres e políticos (casamentos da alta sociedade, recepções da elite, comícios políticos)
- **Massas** povo comum e mercadores (multidões se reunindo, vendas maiores)

Quando proferir sua palavra, você pode excluir eventos dos quais já tenha ciência, quer você saiba sobre eles através desta magia ou outras experiências. Se você conjurar *pulso da cidade* novamente dentro de 24 horas, você pode dizer "eco" em vez de outra palavra para ter uma atualização sobre o evento que você descobriu na última vez que Conjurou a Magia.

Pulso da cidade revela somente publicidade disponível ou informações observáveis. Você nunca descobre movimentos clandestinos ou outros detalhes que as pessoas estejam especificamente tentando esconder. A magia também é notoriamente ruim em superar magias feitas para evitar detecção; ela falha automaticamente em relevar informações sobre eventos envolvendo criaturas, locais ou objetos afetados por magias que poderiam impedir ou neutralizar *pulso da cidade* (como *indetecção*).

Elevada (5º) A distância aumenta para 150 quilômetros.

QUIETUDE FORÇADA — FOCO 1

INCOMUM | ABJURAÇÃO | CLÉRIGO

Domínio segredo
Execução ◆◆ material, somático
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Fortitude; **Duração** varia

Você silencia a voz do alvo, impedindo-o de entregar segredos valiosos. Isto não impede o alvo de falar ou fornecer componentes verbais de magias, mas nenhuma criatura a mais de 3 metros pode ouvir os sussurros dela sem obter sucesso em um teste de Percepção contra sua CD de magia, o que pode interferir em efeitos

auditivos ou linguísticos e também em comunicação. A duração da magia depende do salvamento de Fortitude do alvo. Após tentar o salvamento, o alvo fica temporariamente imune por 24 horas.
Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso A duração é de 1 rodada.
Falha A duração é de 1 minuto.
Falha Crítica A duração é de 10 minutos.

RAIO DE FOGO — FOCO 1

INCOMUM | ATAQUE | CLÉRIGO | EVOCAÇÃO | FOGO

Domínio fogo
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 18 metros; **Alvos** 1 criatura ou objeto

Uma faixa de fogo arqueia pelo ar. Faça uma rolagem de ataque de magia. O raio causa 2d6 de dano de fogo.
Sucesso Crítico O raio causa o dobro de dano e 1d4 de dano persistente de fogo.
Sucesso O raio causa o dano inteiro.

Elevada (+1) O dano inicial do raio aumenta em 2d6 e o dano persistente de fogo em um sucesso crítico aumenta em 1d4.

RECEPTÁCULO DE MAGIA — FOCO 1

INCOMUM | CLÉRIGO | ENCANTAMENTO

Domínio magia
Execução ◆ somático
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Duração sustentada por até 1 minuto

Uma criatura se torna um receptáculo para energia mágica pura enviada por sua divindade. O alvo recebe +1 de bônus de estado em jogadas de salvamento. Cada vez que Conjurar uma Magia usando seus espaços de magia, você automaticamente Sustenta esta Magia e concede resistência a dano de magias ao alvo de *receptáculo de magia* até o início de seu próximo turno. Esta resistência é igual ao nível da magia conjurada.

RECORDAÇÃO ACADÊMICA — FOCO 1

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | CLÉRIGO | FORTUNA

Domínio conhecimento
Execução ⤾ verbal
Acionamento Você faz um teste de Percepção para Buscar ou faz um teste de perícia para Recordar Conhecimento com uma perícia na qual seja treinado.

Fazendo uma breve oração enquanto concentra seus pensamentos, você é abençoado ao descobrir que sua divindade forneceu a quantidade certa de informação para sua situação. Role o teste acionador duas vezes e use o melhor resultado.

ROSTO NA MULTIDÃO — FOCO 1

INCOMUM | CLÉRIGO | ILUSÃO | VISUAL

Domínio cidades
Execução ◆ somático
Duração 1 minuto

Enquanto estiver em uma multidão de criaturas mais ou menos similares, sua aparência se torna branda e indescritível. Você recebe +2 de bônus de estado em testes de Dissimulação e Furtividade para passar despercebido pela multidão e ignora terreno difícil causado por multidões.

Elevada (3º) A magia adquire distância de 3 metros e pode afetar até 10 criaturas.

SACRIFÍCIO DO PROTETOR — FOCO 1

INCOMUM | ABJURAÇÃO | CLÉRIGO

Domínio proteção
Execução ⤾ somático
Acionamento Um aliado a até 9 metros sofre dano.
Distância 9 metros

Você protege seu aliado ao sofrer no lugar dele. Reduza o dano que o aliado acionador sofreria em 3 pontos. Você redireciona este dano para si, mas suas imunidades, fraquezas, resistências e habilidades similares não se aplicam.

Você não é sujeitado a quaisquer condições ou outros efeitos de qualquer outra coisa que tenha causado dano ao seu aliado (como veneno de uma mordida venenosa). Seu aliado ainda é sujeito a esses efeitos mesmo se você redirecionar todo o dano acionador para si.

Elevada (+1) O dano que você redireciona aumenta em 3 pontos.

SALPICO DE ARTE — FOCO 1

INCOMUM | CLÉRIGO | ILUSÃO | VISUAL

Domínio criação
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Área** explosão de 1,5 metros
Salvamento Vontade; **Duração** varia

Um dilúvio de pinturas ilusórias, ferramentas e outros símbolos de arte e artesanato coloridos caem do nada na área. Role 1d4 para determinar a cor da ilusão. Cada criatura na área deve tentar um salvamento de Vontade. Uma criatura não é afetada em um sucesso. Em uma falha ou falha crítica, a criatura sofre o resultado listado na tabela para a cor relevante.

1d4	Cor	Falha	Falha Crítica
1	Branco	Ofuscado por 1 rodada	Ofuscado por 1 minuto
2	Vermelho	Enfraquecido 1 por 1 rodada	Enfraquecido 2 por 1 rodada
3	Amarelo	Assustado 1	Assustado 2
4	Azul	Desajeitado 1 por 1 rodada	Desajeitado 2 por 1 rodada

SALVAGUARDAR SEGREDO — FOCO 4

INCOMUM | ABJURAÇÃO | CLÉRIGO | MENTAL

Domínio segredo
Execução 1 minuto (somático, verbal)
Distância 3 metros; **Alvos** você e qualquer quantidade de aliados voluntários
Duração 1 hora

Você garante que um segredo permaneça a salvo de espionagem. Escolha uma informação que pelo menos um dos alvos conheça; você pode mirar uma criatura somente se ela permanecer na distância durante todo o minuto no qual você Conjurar a Magia. A magia concede a quem conhece a informação escolhida +4 de bônus de estado em testes de perícia (geralmente testes de Dissimulação) para ocultar este conhecimento e em jogadas de salvamento contra magias que especificamente tentem obter este conhecimento deles e contra efeitos que os forçariam a revelá-lo.

Se Conjurar esta Magia novamente, qualquer *salvaguardar segredo* que você tiver conjurado anteriormente é encerrada.

SEGUIR O RUMO — FOCO 4

INCOMUM | CLÉRIGO | NECROMANCIA

Domínio indulgência
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura

Quando alguém tiver ingerido algo exageradamente, você pode ajudá-lo a passar mais rápido pela aflição ou intensificar a miséria que ele está sofrendo. Esta magia tenta progredir uma aflição de doença, uma aflição de veneno ou dano persistente de veneno afetando o alvo. Se o alvo estiver afetado por mais de um destes, você pode escolher dentre os que estiver ciente; caso contrário, o MJ escolhe aleatoriamente. Um alvo involuntário pode tentar um salvamento de Vontade para anular *seguir o rumo*.

O efeito desta magia depende se você está tentando encerrar uma aflição ou dano persistente de veneno e se está tentando ajudar ou prejudicar a recuperação do alvo.

- **Aflição** O alvo imediatamente tenta a próxima jogada de salvamento dele contra a aflição. Você pode conceder à criatura +2 de bônus de estado ou –2 de penalidade de estado à sua escolha na jogada de salvamento dela contra a aflição.
- **Veneno Persistente** Você pode fazer o alvo sofrer o dano persistente de veneno imediatamente quando Conjurar esta Magia (além de sofrê-lo ao final do próximo turno dele). Quer você decida ou não em fazê-lo, o alvo faz um teste simples adicional contra o dano persistente de veneno. Você pode determinar que a CD desse teste simples seja 5 ou 20 em vez da CD normal.

Elevada (7º) Você pode tentar progredir qualquer quantidade de aflição selecionáveis e dano persistente de veneno do alvo.

SOBERBA DELIRANTE — FOCO 4

INCOMUM | CLÉRIGO | EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | MENTAL

Domínio confiança
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** varia

Você deixa o alvo com excesso de confiança, levando-o a atribuir falhas a fatores externos. Se o alvo falhar em uma rolagem de ataque ou teste de perícia, ele sofre –1 de penalidade de estado em rolagens de ataque e testes de perícia até o final do turno dele (ou até o final do próximo turno dele, se tiver feito a rolagem fora do turno dele). Se a criatura falhar uma segunda vez enquanto sofrer esta penalidade, a penalidade aumenta para –2. A duração depende do salvamento de Vontade do alvo. Após tentar o salvamento, o alvo fica temporariamente imune por 24 horas.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso A duração é de 1 rodada.
Falha A duração é de 10 minutos.
Falha Crítica A duração é de 24 horas.

SONHO AGRADÁVEL — FOCO 1

INCOMUM | CLÉRIGO | ENCANTAMENTO | LINGUÍSTICO | MENTAL | SONO

Domínio sonhos
Execução ◆◆◆ material, somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura voluntária
Duração 10 minutos

Com canções ou contos tranquilizantes, você embala o alvo em um sonho encantador. Quando você conjurar esta magia, o alvo cai inconsciente se já não estiver. Enquanto inconsciente, ele vivencia um sonho à sua escolha. Se dormir por pelo menos 1 minuto, ele recebe o benefício do sonho pelo restante da duração da magia.

- **Sonho de Fascínio** +1 de bônus de estado em testes de perícia baseadas em Carisma
- **Sonho de Intuição** +1 de bônus de estado em testes de perícia baseadas em Inteligência
- **Sonho de Jornada** +1 de bônus de estado em testes de perícia baseadas em Sabedoria

Se você Conjurar esta Magia novamente, os efeitos de qualquer *sonho agradável* prévio que você tiver conjurado são encerrados.

SURTO DE ARMA — FOCO 1

INCOMUM | CLÉRIGO | EVOCAÇÃO

Domínio zelo
Execução ◆ somático
Distância toque; **Alvos** 1 arma que você estiver empunhando

Segurando sua arma erguida para cima, você a inunda com energia divina. Em seu próximo Golpe com essa arma antes do início de seu próximo turno, você recebe +1 de bônus de estado na rolagem de ataque e a arma causa um dado de dano adicional. Se a arma possuir uma runa *impactante*, esta magia aumenta a quantidade de dados da runa *impactante* em 1 (até um máximo de 3 dados danos de extras) em vez de ter seu efeito normal.

Se a arma alvo sair de sua posse, *surto de arma* é encerrada imediatamente.

SURTO DA MARÉ — FOCO 1

INCOMUM | ÁGUA | CLÉRIGO | EVOCAÇÃO

Domínio água
Execução ◆ somático
Distância 18 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Fortitude

Você invoca uma tremenda onda para mover o alvo que esteja em um corpo d'água ou no chão. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade.

Falha Você move o alvo 1,5 metros em qualquer direção no chão ou 3 metros em qualquer direção através de um corpo de água.
Falha Crítica Você move o alvo 3 metros em qualquer direção no chão ou 6 metros em qualquer direção através de um corpo de água.

SUSTENTO MALIGNO — FOCO 4

INCOMUM | CLÉRIGO | NECROMANCIA | NEGATIVO

Domínio não-morte
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura morta-viva voluntária
Duração 1 minuto

Você embute uma semente de energia negativa em um morto-vivo, restaurando o vigor sobrenatural dele. O alvo recebe cura acelerada 7. Esta cura surge de energia negativa, portanto, ela cura os mortos-vivos em vez de causar dano a eles.

Elevada (+1) A cura acelerada aumenta em 2 pontos.

TENTAR A SORTE — FOCO 4

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | CLÉRIGO | FORTUNA

Domínio destino
Execução ⤾ somático

Acionamento Você ou um aliado na distância tenta uma jogada de salvamento.
Distância 36 metros; **Alvos** a criatura acionadora

Você distorce as forças do destino para tornar um momento atroz ou calmo, sem meio termo. O alvo recebe +1 de bônus de estado na jogada de salvamento acionadora. Se o resultado da jogada de salvamento for um sucesso, trate-o como um sucesso crítico. Se for uma falha, trate-o como uma falha crítica, e essa falha crítica não pode ser reduzida por habilidades que normalmente reduzam falha crítica, como evasão aprimorada.

Se a habilidade acionadora não tiver possibilidade de sucesso crítico ou falha crítica, *tentar a sorte* falha, mas você não gasta o Ponto de Foco por Conjurar esta Magia.

Elevada (8º) O bônus na jogada de salvamento é +2.

TREMOR LOCALIZADO FOCO 4

INCOMUM | CLÉRIGO | TERRA | TRANSMUTAÇÃO

Domínio terra
Execução ◆◆ somático, verbal
Área emanação de 4,5 metros ou cone de 4,5 metros
Salvamento Reflexos

Você treme a terra, derrubando criaturas próximas. Escolha se a área da magia é uma emanação de 4,5 metros ou um cone de 4,5 metros quando a conjurar. Cada criatura na área de pé sobre o chão sólido pode sofrer 4d6 de dano contundente e deve tentar uma jogada de salvamento de Reflexos.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.
Sucesso A criatura sofre metade do dano.
Falha A criatura sofre o dano inteiro e cai prostrada.
Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano e cai prostrada.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d6.

TOQUE CATIVANTE FOCO 1

INCOMUM | CLÉRIGO | EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | INCAPACITAÇÃO | MENTAL

Domínio paixão
Execução ◆ somático
Distância toque; **Alvos** 1 criatura humanoide que poderia lhe achar atraente
Salvamento Vontade; **Duração** 10 minutos

Você infunde seu alvo com atração, fazendo-o agir mais amistosamente a você. O alvo tenta um salvamento de Vontade. Ele recebe +4 de bônus de circunstância neste salvamento se você ou seus aliados recentemente o ameaçaram ou foram hostis a ele.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado e está ciente que você tentou cativá-lo.
Sucesso O alvo não é afetado, mas pensa que sua magia era alguma outra coisa inofensiva em vez de *toque cativante*, a menos que ela identifique a magia (normalmente com Identificar Magia).
Falha A atitude do alvo se torna amistosa em relação a você. Se ele já era amistoso, fica prestativo. Ele não pode usar ações hostis contra você.
Falha Crítica O alvo fica prestativo em relação a você e não pode usar ações hostis contra você.

Você pode Dispensar a magia. Se você usar ações hostis contra o alvo, a magia é encerrada. Após a magia acabar, o alvo não necessariamente percebe que foi cativado a menos que a amizade dele com você ou as ações que você o tenha convencido a fazer sejam opostas às expectativas dele, o que poderia potencialmente lhe permitir convencer o alvo a continuar sendo seu amigo através de meios mundanos.

Elevada (4º) Você pode afetar qualquer tipo de criatura, não apenas humanoides, desde que ele o ache atraente.

TOQUE DA LUA FOCO 4

INCOMUM | CLÉRIGO | ENCANTAMENTO | LUZ

Domínio lua
Execução ◆ somático
Distância toque; **Alvos** 1 criatura
Duração 1 minuto

Quando você toca o alvo, um símbolo da lua aparece na testa dele, brilhando com uma tênue luz da lua. O alvo brilha com luz fraca em um raio de 6 metros. Ele também recebe um benefício baseado em uma fase da lua, começando com a lua nova e mudando para a próxima fase ao final de cada um dos turnos dele.

- **Lua Nova** O alvo não recebe qualquer benefício.
- **Lua Crescente** O alvo recebe +1 de bônus de estado em rolagens de ataque e +4 de bônus de estado em rolagens de dano.
- **Lua Cheia** O alvo recebe +1 de bônus de estado em rolagens de ataque, CA e jogadas de salvamento e +4 de bônus de estado em rolagens de dano.
- **Lua Crescente** O alvo recebe +1 de bônus de estado na CA e jogadas de salvamento. Após esta fase, retorne para a lua nova.

TOQUE DA NÃO-MORTE FOCO 1

INCOMUM | ATAQUE | CLÉRIGO | NECROMANCIA | NEGATIVO

Domínio não-morte
Execução ◆ somático
Distância toque; **Alvos** 1 criatura viva
Salvamento Fortitude

Você ataca a força vital do alvo com não-morte, causando 1d6 de dano negativo. O alvo deve tentar um salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo sofre metade do dano.
Falha O alvo sofre o dano inteiro e efeitos positivos o curam somente metade do normal por 1 rodada.
Falha Crítica O alvo sofre o dobro do dano e efeitos positivos o curam somente metade do normal por 1 minuto.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d6.

TOQUE DE OBEDIÊNCIA FOCO 1

INCOMUM | CLÉRIGO | ENCANTAMENTO | MENTAL

Domínio tirania
Execução ◆ somático
Distância toque; **Alvos** 1 criatura viva
Salvamento Vontade; **Duração** varia

Seu toque imperioso erode a força de vontade do alvo, tornando-o mais fácil de controlar. O alvo tenta um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo fica estupefato 1 até o final de seu turno atual.
Falha O alvo fica estupefato 1 até o final de seu próximo turno.
Falha Crítica O alvo fica estupefato 1 por 1 minuto.

TRAJETO DO VIAJANTE — FOCO 4

INCOMUM | CLÉRIGO | EVOCAÇÃO

Domínio viagem
Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 minuto

Você acrescenta poder aos seus músculos, permitindo-lhe escalar paredes ou nadar com facilidade. Quando conjurar esta magia, você adquire uma Velocidade de escalada ou uma Velocidade de natação. A Velocidade é igual à sua Velocidade em terra.

Elevada (5º) Você pode escolher adquirir uma Velocidade de voo.

UMA PITADA DE SORTE — FOCO 1

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | CLÉRIGO | FORTUNA

Domínio sorte
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura voluntária
Duração 1 minuto

Você inclina a balança da sorte levemente para proteger uma criatura de um desastre. Quando o alvo for tentar uma jogada de salvamento, ele pode rolar duas vezes e usar o melhor resultado. Após isto ser feito, a magia é encerrada.

Se você conjurar *um pouco de sorte* novamente, qualquer magia de *um pouco de sorte* que você tiver conjurado que ainda estiver em efeito é encerrada. Após uma criatura ter sido mirada com *um pouco de sorte*, ela fica temporariamente imune por 24 horas.

UNIDADE — FOCO 4

INCOMUM | ABJURAÇÃO | CLÉRIGO | FORTUNA

Domínio família
Execução ⤾ verbal
Acionamento Você e 1 ou mais aliados na distância são mirados por uma magia ou habilidade que permite uma jogada de salvamento.
Distância 9 metros; **Alvos** cada aliado mirado pela magia acionadora

Você forma uma defesa unificada. Cada aliado pode usar seu modificador de jogada de salvamento em vez do próprio modificador contra a magia acionadora. Cada aliado decide individualmente qual modificador usar.

VANTAGEM COMPETITIVA — FOCO 4

INCOMUM | CLÉRIGO | EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | MENTAL

Domínio ambição
Execução ◆ verbal
Duração sustentada por até 1 minuto

Sua competitividade o leva a provar-se contra a oposição. Você recebe +1 de bônus de estado em rolagens de ataque e testes de perícia. Se um inimigo a até 6 metros obtiver um sucesso crítico em uma rolagem de ataque ou teste de perícia, seu bônus de estado aumenta para +3 em rolagens de ataque ou neste teste de perícia específico (o que o adversário tiver obtido um sucesso crítico) por 1 rodada.

Elevada (7º) Aumenta o bônus base para +2 e o bônus aumentado após um inimigo obter um sucesso crítico para +4.

VÉU DE CONFIANÇA — FOCO 1

INCOMUM | CLÉRIGO | ENCANTAMENTO | MENTAL

Domínio confiança
Execução ◆ verbal
Duração 1 minuto

Você se envolve em um véu de confiança. Você reduz o valor atual sua condição assustado em 1, e sempre que fosse ficar assustado pela duração desta magia, reduza o valor em 1.

Se você falhar criticamente em um salvamento contra medo, *véu de confiança* é encerrada imediatamente e você aumenta qualquer condição assustado que receber de falha crítica em 1 em vez de diminuí-la.

VISLUMBRAR A VERDADE — FOCO 4

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | CLÉRIGO | REVELAÇÃO

Domínio verdade
Execução ◆ somático
Área emanação de 9 metros
Duração 1 rodada

Intuição divina lhe permite ver as coisas como elas realmente são. O MJ faz um teste secreto de neutralização contra cada ilusão que esteja pelo menos parcialmente na área. Em vez de neutralizar a ilusão, você pode ver através dela (por exemplo, se o teste for bem-sucedido contra a magia *disfarce ilusório*, você vê a forma verdadeira da criatura, mas *disfarce ilusório* não é encerrada).

A área se move com você pela duração da magia e o MJ faz um teste secreto de neutralização a cada vez que uma nova ilusão estiver dentro da área.

Elevada (7º) Você pode permitir todo mundo, não apenas você, ver através das ilusões contra as quais você obtiver sucesso.

DRUIDA

Druidas podem receber as magias de ordem a seguir.

ASPECTO SELVAGEM — FOCO 1

INCOMUM | DRUIDA | POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 minuto

Você se infunde com essência primal e se transforma em outra forma. Você pode polimorfar em qualquer forma listada em *forma de peste*, que dura 10 minutos. Todas as outras formas de *aspecto selvagem* duram 1 minuto. Você pode adicionar mais formas à sua lista de *aspecto selvagem* com talentos de druida; seu talento pode conceder algumas ou todas as formas de uma determinada magia de polimorfia. Quando se transformar em uma forma concedida por uma magia, você recebe todos os efeitos da forma que escolher de uma versão da magia elevada para o nível de *aspecto selvagem*. *Aspecto selvagem* permite utilizar seu próprio treinamento de metamorfose mais facilmente do que a maioria das magias de polimorfia. Quando escolher utilizar seu próprio modificador de ataque enquanto estiver polimorfado em vez do modificador de ataque padrão da forma, você recebe +2 de bônus de estado em suas rolagens de ataque.

Elevada (2º) Você também pode usar *aspecto selvagem* para assumir as formas listadas em *forma animal*.

BOM FRUTO — FOCO 1

INCOMUM | CURA | DRUIDA | NECROMANCIA

Execução 1 hora (somático, verbal)
Distância toque; **Alvos** 1 fruto recém-colhido
Duração 1 dia

Você imbui o fruto alvo com o poder da natureza, permitindo-o curar e sustentar alguém muito mais do que sua capacidade normal. Uma criatura viva que comer o fruto com uma ação de Interagir recebe tanta nutrição quanto uma refeição padrão para um humano típico e recupera 1d8+5 Pontos de Vida. Se não for consumido dentro da duração, ou se você conjurar *bom fruto* novamente, o fruto apodrece e se desfaz.

Elevada (+1) Você pode afetar um fruto adicional.

CURAR ANIMAL — FOCO 1

INCOMUM | CURA | DRUIDA | NECROMANCIA | POSITIVO

Execução ◆ a ◆◆ somático

Distância toque ou 9 metros (veja texto); **Alvos** 1 criatura animal viva voluntária

Você cura os ferimentos de um animal, restaurando 1d8 Pontos de Vida ao alvo. A quantidade de ações gastas Conjurando esta Magia determina o efeito dela.

◆ **somático** A magia possui uma distância de toque.

◆◆ **somático, verbal** A magia possui uma distância de 9 metros e restaura 8 Pontos de Vida adicionais ao alvo.

Elevada (+1) A quantidade de cura aumenta em 1d8 e a cura adicional para a versão de 2 ações aumenta em 8.

CONVOCAÇÕES PRIMAIS — FOCO 6

INCOMUM | CONJURAÇÃO | DRUIDA

Execução ◇ verbal

Você melhora uma criatura convocada com o poder dos elementos. Se sua próxima ação for conjurar *convocar animal* ou *convocar planta ou fungo*, escolha água, ar, fogo ou terra e a criatura que você convocar recebe as habilidades correspondentes.

- **Água** A criatura adquire uma Velocidade de natação de 18 metros, pode gastar 1 ação após um ataque corpo a corpo para tentar Empurrar (ignorando penalidade por ataques múltiplos) e adquire resistência 5 a fogo.
- **Ar** A criatura adquire uma Velocidade de voo de 18 metros.
- **Fogo** Os ataques da criatura causam 1d6 de dano de fogo extra e ela adquire resistência 10 a fogo e fraqueza 5 a água e frio.
- **Terra** A criatura adquire uma Velocidade de escavação de 6 metros, reduz a Velocidade em terra dela em 3 metros (mínimo 1,5 metros) e adquire resistência 5 a dano físico.

MORFIA SELVAGEM — FOCO 1

INCOMUM | DRUIDA | MORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Execução ◆ a ◆◆ somático, verbal

Duração 1 minuto

Você morfa seu corpo baseado em seu treinamento, escolhendo um dos efeitos a seguir baseado em seus talentos de ordem selvagem.

- Se possuir Aspecto Selvagem, você pode morfar suas mãos em garras selvagens. Suas mãos se transformam em garras incrivelmente afiadas. Estas garras são um ataque desarmado no qual você é treinado e que causa 1d6 de dano cortante (acuidade, ágil) cada. Você ainda pode segurar e usar itens com suas mãos enquanto elas estiverem transformadas por esta magia, mas não pode segurar um item enquanto atacar. Se tiver Aspecto de Inseto, você pode transformar sua boca em mandíbulas selvagens, um ataque desarmado no qual você é treinado e que causa 1d8 de dano perfurante.
- Se possuir Aspecto de Elemental, você pode morfar seu corpo para ser parcialmente composto por matéria elemental, concedendo-lhe resistência 5 a acertos críticos e dano de precisão.
- Se possuir Aspecto de Planta, você pode morfar seus braços em vinhas longas, aumentando seu alcance para 3 metros (ou 4,5 metros com uma arma de alcance).
- Se possuir tiver Aspecto Altaneiro, você pode conjurar a magia como uma atividade de duas ações (◆◆ somático, verbal) para crescer asas em suas costas. Estas asas lhe permitem voar com uma Velocidade de voo de 9 metros.

Elevada (6º) Você pode escolher até dois dos aspectos da lista. Garras selvagens fazem ferimentos terríveis e grosseiros que também causam 2d6 de dano persistente de sangramento em um acerto, e mandíbulas selvagens são envenenadas, também causando 2d6 de dano persistente de veneno em um acerto.

Elevada (10º) Você pode escolher até três dos efeitos da lista. Garras selvagens causam 4d6 de dano persistente de sangramento em um acerto e mandíbulas selvagens causam 4d6 de dano persistente de veneno em um acerto.

SENHOR DA TEMPESTADE — FOCO 9

INCOMUM | AR | DRUIDA | ELETRICIDADE | EVOCAÇÃO

Execução ◆◆ somático, verbal; **Requerimentos** Você está ao ar livre e acima do solo.

Área emanação de 30 metros

Duração sustentada por até 1 minuto

O céu acima de você escurece em questão de segundos, espiralando com nuvens ameaçadoras pontuadas por clarões de relâmpagos. A cada rodada, quando Sustentar a Magia, você pode selecionar um dos efeitos a seguir para ocorrer na área.

- **Calmaria** Nenhum efeito adicional.
- **Névoa** Névoa pesada ocupa o local, ocultando a área com os efeitos de *bruma obscurecente*.
- **Chuva** Chuva torrencial cai do céu, apagando chamas comuns. Criaturas na área sofrem –2 de penalidade de circunstância em testes de Acrobatismo e Percepção.
- **Vento** Ventos poderosos sopram a área em todas as direções. Ataques à distância sofrem –4 de penalidade de circunstância e todo voo é considerado contra o vento e conta como mover-se por terreno difícil.

Além disso, uma vez por rodada, você pode usar uma ação única que possui os traços concentração e manuseio para invocar um relâmpago golpeando qualquer alvo na distância que puder ver. Você causa 10d6 de dano de eletricidade ao alvo; ele deve tentar um salvamento básico de Reflexos. Em uma falha, ele também fica surdo por 1 rodada.

SILVADOS EMPALADORES — FOCO 8

INCOMUM | CONJURAÇÃO | DRUIDA | PLANTA

Execução ◆◆ somático, verbal

Área solo em uma emanação de 30 metros

Duração sustentada por até 1 minuto

O solo na área se transforma em uma massa de silvados perigosos que agridem e impedem seus adversários. A cada rodada em que Sustentar a Magia, você pode selecionar um dos efeitos a seguir para ocorrer na área.

- **Enredar** Os silvados se amontoam ao redor de seus adversários, tentando segurá-los no lugar. Um adversário na área (ou voando a no máximo 6 metros acima da área)

deve tentar um salvamento de Reflexos. Em uma falha, ele sofre –3 metros de penalidade de circunstância em todas as Velocidades por 1 rodada e, em uma falha crítica, ele fica imobilizado por 1 rodada a menos que Escape.

- **Impedir** Os silvados se contorcem e crescem, tornando a área inteira terreno difícil.
- **Muralha** Uma *muralha de espinhos* aparece na área, durando por 1 rodada. A muralha é terreno difícil maior em ver de terreno difícil.

Além disso, uma vez por rodada, você pode direcionar os silvados para empalarem qualquer alvo na área (ou voando a até 6 metros acima da área) que puder ver ao usar uma ação única que possui os traços concentração e manuseio. Faça uma rolagem de ataque de magia. Em um sucesso, o alvo sofre 10d6 de dano perfurante e sofre –3 metros de penalidade de circunstância em todas as Velocidades por 1 rodada; em um sucesso crítico, o alvo fica imobilizado por 1 rodada a menos que Escape.

SURTO DE TEMPESTADE — FOCO 1

INCOMUM | AR | DRUIDA | ELETRICIDADE | EVOCAÇÃO

Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Reflexos

Você envolve um adversário em uma espiral de ventos de tempestade violentos e relâmpagos crepitantes. A tempestade causa 1d12 de dano de eletricidade. O alvo deve tentar um salvamento básico de Reflexos. Em uma falha, o alvo também fica desajeitado 2 por 1 rodada e sofre 1 de dano persistente de eletricidade.

Elevada (+1) O dano inicial aumenta em 1d12 e o dano persistente de eletricidade em uma falha aumenta em 1.

VOO DOS VENTOS TESMPESTUOSOS — FOCO 4

INCOMUM | AR | DRUIDA | TRANSMUTAÇÃO

Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 minuto

Ventos poderosos o carregam suavemente pelo ar, concedendo-lhe uma Velocidade de voo igual à sua Velocidade. Quando a duração desta magia for acabar, se ainda estiver voando, você flutua até o chão como em *queda suave*.

Elevada (6º) Quando voar usando *voo dos ventos tempestuosos*, você não considera voar contra o vento como terreno difícil.

FEITICEIRO

Feiticeiros podem receber as magias de linhagem a seguir.

ABRAÇAR O FOSSO — FOCO 3

INCOMUM | FEITICEIRO | MAL | MORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Execução ◆ verbal
Duração 1 minuto

Chifres de diabo crescem em seu crânio e sua pele adquire características do diabo responsável por sua linhagem diabólica. Você adquire resistência 5 a fogo, mal e veneno, e resistência 1 a dano físico (exceto prata). Você pode sofrer dano bondoso mesmo que não seja maligno e adquire fraqueza 5 a dano bondoso.

Elevada (+2) A resistência a fogo, mal e veneno aumenta em 5 pontos, a resistência a dano físico (exceto prata) aumenta em 2 pontos e a fraqueza a dano bondoso aumenta em 5 pontos.

ANATOMIA INUSITADA — FOCO 5

INCOMUM | FEITICEIRO | POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Execução ◆ somático
Duração 1 minuto

Você transforma sua carne e órgãos em um amálgama bizarro de pele reluzente, escamas grossas, tufos de pelo e protuberâncias tumorosas. Isto possui três efeitos:

- Você adquire resistência 10 a dano de precisão e resistência 10 a dano extra de acertos críticos. Se a resistência for maior que o dano extra, ela reduz o dano extra para 0, mas não reduz o dano inteiro do ataque.
- Você adquire visão no escuro.
- Ácidos escorrem de sua pele. Qualquer criatura que o acertar com um ataque desarmado ou com um ataque usando uma arma corpo a corpo que não seja de alcance sofre 2d6 de dano de ácido.

Elevada (+2) A resistência aumenta em 5 pontos e o dano de ácido aumenta em 1d6.

ARREMESSO ELEMENTAL — FOCO 1

INCOMUM | ATAQUE | EVOCAÇÃO | FEITICEIRO

Execução ◆ somático
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Com uma torção de seu pulso, você lança um pouco de sua matéria elemental em seu adversário. Faça uma rolagem de ataque de magia, causando 1d8 de dano contundente (ou dano de fogo, se seu elemento for fogo) em um sucesso, e o dobro do dano em um sucesso crítico. Esta magia possui o traço do seu elemento.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d8.

ASAS ANGELICAIS — FOCO 3

INCOMUM | EVOCAÇÃO | FEITICEIRO | LUZ

Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 3 rodadas

Asas de luz pura nascem em suas costas, concedendo-lhe uma Velocidade de voo igual à sua Velocidade. Suas asas emanam luz brilhante em um raio de 9 metros. Quando a duração desta magia acabar, se ainda estiver voando, você flutua até o chão como em *queda suave*.

Elevada (5º) A duração aumenta para 1 minuto.

ASAS DE DRAGÃO — FOCO 5

INCOMUM | FEITICEIRO | MORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 minuto

Asas de couro nascem em suas costas, concedendo-lhe uma Velocidade de voo de 18 metros ou igual à sua Velocidade, o que for mais rápido. Quando a duração desta magia acabar, se ainda estiver voando, você flutua até o chão como em *queda suave*. Você pode aumentar o custo de Pontos de Foco em 1 para recebem os benefícios de *garras de dragão* enquanto as asas durarem.

Elevada (8º) A duração aumenta para 10 minutos.

AURÉOLA ANGELICAL — FOCO 1

INCOMUM | ABJURAÇÃO | BEM | FEITICEIRO

Execução ◆ verbal
Área emanação de 4,5 metros
Duração 1 minuto

Você recebe uma auréola angelical com uma aura que aumenta a cura dos aliados pela magia *curar*. Magias de *curar* recebem +2 de bônus de estado em Pontos de Vida curados a seus aliados na área.

Elevada (+1) O bônus de estado aumenta em 2 pontos.

BRUXARIA INVEJOSA — FOCO 1

INCOMUM | FEITICEIRO | MALDIÇÃO | NECROMANCIA

Execução ◆ verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Vontade; **Duração** até 1 minuto

Você usa a inveja inata de uma bruxa para negar a um alvo o maior atributo dele. O alvo recebe uma condição adversa dependendo do maior atributo dele: Força (enfraquecido); Destreza (desajeitado); Constituição (drenado); ou Inteligência, Sabedoria ou Carisma (estupefato). Em um empate, a criatura decide qual das condições associadas aos atributos empatados se aplica. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso O alvo não é afetado.

Falha O valor da condição é 1.

Falha Crítica O valor da condição é 2.

No começo de cada um de seus turnos, o alvo pode tentar outro salvamento de Vontade, encerrando o efeito em um sucesso.

CONTRAMEDIDA ARCANA — FOCO 5

INCOMUM | ABJURAÇÃO | FEITICEIRO

Execução ⤾ somático

Acionamento Uma criatura na distância que você puder ver Conjura uma Magia.

Distância 36 metros; **Alvos** a magia conjurada pela criatura acionadora

Você mina a magia alvo, tornando mais fácil de defender-se dela. Você reduz o nível da magia em 1, e alvo da magia recebem +2 de bônus de estado em quaisquer jogadas de salvamento, testes de perícia, CA ou CD contra ela.

Você não pode reduzir o nível da magia abaixo do mínimo dela. Por exemplo, um *cone de frio* de 5º nível permaneceria como 5º nível, mas uma *bola de fogo* de 5º nível se tornaria de 4º nível. Alvos ainda recebem todos os outros benefícios, mesmo se você não reduzir o nível da magia.

DESAPARECIMENTO FEÉRICO — FOCO 3

INCOMUM | ENCANTAMENTO | FEITICEIRO

Execução ◆ somático

Duração até o final de seu próximo turno

Você fica invisível e ignora terreno difícil natural (como um matagal). Qualquer ação hostil que você usar encerra esta invisibilidade, mas você ainda ignora terreno difícil natural.

Elevada (5º) Se você usar uma ação hostil, a invisibilidade não é encerrada.

DRENAR VIDA — FOCO 3

INCOMUM | FEITICEIRO | NECROMANCIA | NEGATIVO

Execução ◆ somático

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Fortitude básico

Você fecha sua mão e traga energia vital de outra criatura para si. Isto causa 3d4 de dano negativo; o alvo deve tentar um salvamento básico de Fortitude. Você ganha Pontos de Vida temporários iguais ao dano que o alvo sofrer, após o salvamento dele e aplicando sua mágica sanguínea (se aplicável). Se os Pontos de Vida do alvo fossem menores do que o dano que você causou, você recebe Pontos de Vida temporários iguais aos Pontos de Vida remanescentes dele. Os Pontos de Vida temporários duram por 1 minuto.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d4.

ÉDITO DIABÓLICO — FOCO 1

INCOMUM | ENCANTAMENTO | FEITICEIRO

Execução ◆ verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura viva voluntária

Duração 1 rodada

Você profere um édito diabólico exigindo que o alvo execute uma tarefa em particular e oferecendo recompensas por completá-la. Ele recebe +1 de bônus de estado em rolagens de ataque e testes de perícia relacionados à realização da tarefa. Se recusar-se a realizar a tarefa proclamada por você, em vez disso ele sofre –1 de penalidade de estado em todas as suas rolagens de ataque e testes de perícia.

ERUPÇÃO DE FOGO INFERNAL — FOCO 5

INCOMUM | EVOCAÇÃO | FEITICEIRO | FOGO | MAL

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 18 metros; **Área** cilindro de 3 metros de raio e 18 metros de altura

Salvamento Reflexos básico

Você invoca uma erupção de fogo infernal que irrompe de baixo para cima, causando 4d6 de dano de fogo e 4d6 de dano maligno.

Elevada (+1) O dano de fogo aumenta em 1d6 e o dano maligno aumenta em 1d6.

FISIONOMIA HORROROSA — FOCO 3

INCOMUM | EMOÇÃO | FEITICEIRO | ILUSÃO | MEDO | MENTAL | VISUAL

Execução ◆◆ somático, verbal

Área emanação de 9 metros de raio centrada em você

Salvamento Vontade

Você transforma sua aparência brevemente em uma fisionomia horrorosa de uma bruxa, instilando medo em seus inimigos. Adversários na área devem tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso O adversário não é afetado.

Falha O adversário fica assustado 1.

Falha Crítica O adversário fica assustado 2.

Elevada (5º) Adversários na área ficam assustados 1 em um sucesso, assustados 2 em uma falha e assustados 3 e fugindo por 1 rodada em uma falha crítica. Eles ainda não são afetados em um sucesso crítico.

GARRAS DE DRAGÃO — FOCO 1

INCOMUM | FEITICEIRO | MORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Execução ◆ verbal

Duração 1 minuto

Garras viciosas crescem de seus dedos. Elas são ataques desarmados de acuidade que causam 1d4 de dano cortante e 1d6 de dano extra do tipo determinado pelo dragão de sua linhagem (veja a tabela em *sopro de dragão*). Suas escamas de mágica sanguínea brilham com energia tênue, concedendo-lhe resistência 5 ao mesmo tipo de dano.

INTRODUÇÃO
ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
MAGIAS
ERA DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS
REGRAS DO JOGO
MESTRANDO
TESOUROS & MANUFATURA
APÊNDICE

Elevada (5º) O dano extra aumenta para 2d6 e a resistência aumenta para 10.

Elevada (9º) O dano extra aumenta para 3d6 e a resistência aumenta para 15.

GLAMOUR FEÉRICO — FOCO 5

INCOMUM | ILUSÃO | FEITICEIRO

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 9 metros; **Área** explosão 9 metros ou **Alvos** até 10 criaturas

Duração 10 minutos

Você invoca glamour feérico para cobrir uma área ou os alvos em ilusão. Isto gera o efeito de *cena ilusória* na área ou o efeito de *véu* nas criaturas, elevadas a 1 nível inferior ao nível e *glamour feérico*, utilizando a distância e duração de *glamour feérico*.

IRA ABISSAL — FOCO 5

INCOMUM | EVOCAÇÃO | FEITICEIRO

Execução ◆◆ somático, verbal

Área cone de 18 metros

Salvamento Reflexos básico

Você evoca a energia de um reino abissal. Os tipos do dano da magia (um de energia e um físico) são baseados no resultado da rolagem na tabela abaixo.

1d4	Reino	Manifestação	Tipo de Dano
1	Céus	Relâmpagos e detritos voadores	Contundente e eletricidade
2	Profundezas	Ácido e conchas demoníacas	Ácido e cortante
3	Gélido	Ar frígido e gelo	Contundente e frio
4	Vulcânico	Rochas vulcânicas irregulares e magma	Fogo e perfurante

Você causa 4d6 de dano de cada um dos tipos de dano correspondentes em cada criatura no cone (8d6 de dano total).

Elevada (+1) O dano para cada tipo aumenta em 1d6.

MANDÍBULAS DO GLUTÃO — FOCO 1

INCOMUM | FEITICEIRO | MORFIA | NECROMANCIA

Execução ◆ somático, verbal

Duração 1 minuto

Sua boca se transforma em uma bocarra de sombras cheia de dentes pontiagudos. Estas mandíbulas são um ataque desarmado com o traço energética causando 1d8 de dano perfurante. Se acertar com suas mandíbulas e causar dano, você ganha 1d6 Pontos de Vida temporários.

Elevada (+2) Os Pontos de Vida temporários aumentam em 1d6.

MARCA CELESTIAL — FOCO 5

INCOMUM | FEITICEIRO | MALDIÇÃO | NECROMANCIA

Execução ◆ somático

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura maligna

Duração 1 rodada

Um símbolo ardente aparece no alvo, marcando-o para a justiça divina. Você e seus aliados recebem +1 de bônus de estado em suas rolagens de ataque e testes de perícia contra ela. A qualquer momento em que uma criatura bondosa causar dano a ela, a criatura bondosa causa 1d4 de dano bondoso adicional. O alvo fica temporariamente imune por 1 minuto.

Elevada (+2) O dano bondoso aumenta em 1 ponto.

MEMBROS TENTACULARES — FOCO 1

INCOMUM | FEITICEIRO | MORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Execução ◆ somático

Duração 1 minuto

Seus braços se transformam em tentáculos longos e maleáveis, aumentando seu alcance quando estiver usando magias de distância de toque e realizando Golpes desarmados com seus braços (como Golpes de punho e garras) para 3 metros. Isto não muda o alcance de seus ataques com armas corpo a corpo. Pela duração, sempre que Conjurar uma Magia, você pode acrescentar uma ação adicional à conjuração dessa magia para temporariamente estender seu alcance para 6 metros para transmitir essa magia.

Elevada (+2) Quando acrescentar uma ação adicional à conjuração de uma magia para temporariamente estender seu alcance, seu alcance aumenta em 3 metros adicionais para usar essa magia.

MEMÓRIAS ANCESTRAIS — FOCO 1

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | FEITICEIRO

Execução ◆ verbal

Duração 1 minuto

As memórias de conjuradores mortos há tempos lhe concedem conhecimento em uma perícia específica. Escolha qualquer perícia que não seja Saber, ou uma perícia de Saber relacionada ao império antigo do qual sua linhagem descende. Você fica temporariamente treinado nessa perícia e pode obter outras memórias associadas com um ancestral que era treinado nessa perícia. Se você tentar uma tarefa ou atividade que dure além da duração desta magia, utilize o menor modificador de proficiência.

Elevada (6º) Você fica temporariamente especialista na perícia escolhida.

MOVIMENTO ELEMENTAL — FOCO 3

INCOMUM | EVOCAÇÃO | FEITICEIRO

Execução ◆◆ somático, verbal

Duração 1 minuto

Você recorre ao seu elemento para se propelir, aprimorando sua Velocidade dependo de seu elemento. Esta magia possui o traço do seu elemento.

- **Água** Você recebe uma Velocidade de natação igual à sua Velocidade e pode respirar embaixo d'água.
- **Ar** Você recebe uma Velocidade de voo igual à sua Velocidade.
- **Fogo** Você recebe uma Velocidade de voo igual à sua Velocidade.
- **Terra** Você recebe uma Velocidade de escavação de 3 metros.

Elevada (6º) Você também recebe +3 de bônus de estado em suas Velocidades.

Elevada (9º) O bônus de estado aumenta para +6 metros.

PÂNTANO DE PREGUIÇA — FOCO 3

INCOMUM | CONJURAÇÃO | FEITICEIRO

Execução ◆ a ◆◆◆ somático, verbal

Distância 36 metros; **Área** explosão de 1,5 metros ou mais

Salvamento Fortitude básico; **Duração** 1 minuto

O chão na área fica pantanoso e fétido. A área é terreno difícil. O lodo no fundo do charco se anima como bestas diminutas que possuem uma aparência demoníaca. Elas não funcionam como criaturas normais, mas enxameiam sobre criaturas no pântano e exalam um fedor nocivo. O pântano causa 1d6 de dano de veneno; criaturas que encerrarem os turnos delas na área devem tentar um salvamento básico de Fortitude. Você pode aumentar a quantidade de ações para Conjurar a Magia. Para cada ação adicional, aumente o raio da explosão em 1,5 metros.

Elevada (+2) O dano aumenta em 1d6 e o raio inicial aumenta em 1,5 metros.

PÓ DAS FADAS — FOCO 1

INCOMUM | ENCANTAMENTO | FEITICEIRO | MENTAL

Execução ◆ ou mais (somático, verbal)

Distância 9 metros; **Área** explosão de 1,5 metros ou mais

Salvamento Vontade; **Duração** 1 rodada

Você asperge pó mágico na área da magia, tornando mais fácil enganar quem está nela. Cada criatura na área deve tentar um salvamento de Vontade. Para cada ação adicional que usar Conjurando a Magia, o raio da explosão aumenta em 1,5 metros.

Sucesso A criatura não é afetada.

Falha A criatura não pode usar reações e sofre –2 de penalidade de estado em testes de Percepção e salvamentos de Vontade.

Falha Crítica Como falha, e a criatura também sofre –1 de penalidade de estado em testes de Percepção e salvamentos de Vontade por 1 minuto.

Elevada (+3) O raio inicial aumenta em 1,5 metros.

PROLONGAR MAGIA — FOCO 3

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | FEITICEIRO | METAMÁGICO

Execução ◆ verbal

Você recorre ao conhecimento do sangue dos ancestrais para prolongar sua magia. Se sua próxima ação for Conjurar uma Magia com duração de 1 minuto em um único alvo e a magia não for do maior nível de magia que você é capaz de conjurar, a magia dura 10 minutos em vez de 1 minuto. Você pode ter somente uma magia ativa prolongada desta forma ao mesmo tempo.

RAJADA ELEMENTAL — FOCO 5

INCOMUM | EVOCAÇÃO | FEITICEIRO

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 9 metros (somente explosão); **Área** explosão de 3 metros de raio, cone de 9 metros ou linha de 18 metros

Salvamento Reflexos básico

Você reúne energia elemental e lança contra seus adversários em um dos vários formatos listados à sua escolha, causando 8d6 de dano contundente (ou dano de fogo, se seu elemento for fogo). Esta magia possui o traço do seu elemento.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d6.

SOPRO DE DRAGÃO — FOCO 3

INCOMUM | EVOCAÇÃO | FEITICEIRO

Execução ◆◆ somático, verbal

Área cone de 9 metros ou linha de 18 metros originando-se de você

Salvamento Fortitude básico ou Reflexos básico

Você expele energia de sua boca, causando 5d6 de dano. A área, tipo de dano e salvamento dependem do tipo de dragão de sua linhagem.

Tipo de Dragão	Área e Tipo de Dano	Salvamento
Azul ou bronze	Linha de eletricidade de 18 metros	Reflexos
Branco ou prata	Cone de frio de 9 metros	Reflexos
Cobre ou negro	Linha de ácido de 18 metros	Reflexos
Latão	Linha de fogo de 18 metros	Reflexos
Ouro ou vermelho	Cone de fogo de 9 metros	Reflexos
Verde	Cone de veneno de 9 metros	Fortitude

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d6.

SUSSURROS ABERRANTES — FOCO 3

INCOMUM | AUDITIVO | ENCANTAMENTO | FEITICEIRO | MENTAL

Execução ◆ a ◆◆◆ verbal

Área emanação de 1,5 metros ou mais; **Alvos** cada adversário na área

Salvamento Vontade; **Duração** 1 rodada

Você profere frases em um idioma desconhecido, atacando as mentes de quem está próximo. Cada alvo deve tentar um salvamento de Vontade. Independentemente do resultado do salvamento dele, cada alvo fica temporariamente imune por 1 minuto. Você pode aumentar a quantidade de ações necessárias para Conjurar a Magia (até um máximo de 3 ações no total). Para cada ação adicional, aumente o raio da emanação em 1,5 metros, até um máximo de 3 metros extras para 3 ações.

Sucesso O alvo não é afetado.

Falha O alvo fica estupefato 2.

Falha Crítica O alvo fica confuso.

Elevada (+3) O raio inicial aumenta em 1,5 metros.

TOQUE DA NÃO-MORTE — FOCO 1

INCOMUM | FEITICEIRO | NECROMANCIA | NEGATIVO

Execução ◆ somático

Distância toque; **Alvos** 1 criatura viva tocada

Salvamento Vontade; **Duração** 1 minuto

Você instila uma criatura com o toque do túmulo. Pela duração, magias de *ferir* tratam a criatura como morta-viva e magias de *curar* tratam a criatura como viva. Além disso, magias de *ferir* recebem +2 de bônus de estado em Pontos de Vida curados ao alvo.

Se o alvo quiser evitar a magia, ele pode tentar um salvamento de Vontade para reduzir os efeitos.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo cura metade da cura proporcionada por *curar* e sofre metade do dano proporcionado por *ferir* por 1 rodada.

Falha Efeitos conforme descrito no texto.

Elevada (+1) O bônus de estado em Pontos de Vida restaurados aumenta em 2 pontos.

TÚMULO ÁVIDO — FOCO 5

INCOMUM | FEITICEIRO | NECROMANCIA

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 18 metros; **Área** raio de 6 metros no chão

Salvamento Reflexos

Centenas de braços esqueléticos brotam do chão, agarrando-se a criaturas na área e tentando segurá-las no lugar. Os braços

esqueléticos causam 6d6 de dano cortante. Cada criatura na área deve tentar um salvamento de Reflexos.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura sofre metade do dano.

Falha A criatura sofre o dano inteiro e –3 de penalidade de circunstância nas Velocidades dela por 1 rodada.

Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano e fica imobilizada por 1 rodada ou até Escapar.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d6.

VOCÊ É MEU — FOCO 5

INCOMUM | EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | FEITICEIRO | INCAPACITAÇÃO | MENTAL

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Vontade; **Duração** 1 minuto

Você manipula as emoções do alvo, potencialmente permitindo-lhe controlá-lo por um breve instante. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo fica atordoado 1.

Falha No próximo turno do alvo, ele fica atordoado 1 e você o controla parcialmente, fazendo-o realizar uma ação única à sua escolha. Se possuir ações restantes, ele pode agir normalmente.

Falha Crítica O alvo fica controlado por 1 rodada.

Elevada (7º) Em uma falha, o alvo fica controlado por 1 rodada. Em uma falha crítica, o alvo fica controlado por até 1 minuto; ele recebe um novo salvamento de Vontade ao final de cada um dos turnos dele e, em um sucesso, a magia acaba.

MAGO

Magos podem receber as magias de escola a seguir.

ABSORÇÃO DE ENERGIA — FOCO 4

INCOMUM | ABJURAÇÃO | MAGO

Execução ⤾ verbal

Acionamento Um efeito iria dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio a você.

Você adquire resistência 15 a dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio contra o efeito acionador (um tipo à sua escolha). A resistência se aplica somente ao dano inicial do efeito acionador.

Elevada (+1) A resistência aumenta em 5 pontos.

AURA PAVOROSA — FOCO 4

INCOMUM | ENCANTAMENTO | EMOÇÃO | MAGO | MEDO | MENTAL

Execução ◆◆ somático, verbal

Área emanação de 9 metros de raio centrada em você

Duração sustentada por até 1 minuto

Você emite uma aura de terror. Adversários na área ficam assustados 1 e incapazes de reduzir a condição.

CHAMADO DO TÚMULO — FOCO 1

INCOMUM | ARCANO | ATAQUE | MAGO | NECROMANCIA

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura viva

Você dispara um raio de energia enjoativa. Faça uma rolagem de ataque de magia.

Sucesso Crítico O alvo fica enjoado 2 e lento 1 enquanto estiver enjoado.

Sucesso O alvo fica enjoado 1.

Falha O alvo não é afetado.

CONVOCAÇÃO AUMENTADA — FOCO 1

INCOMUM | CONJURAÇÃO | MAGO

Execução ◆ verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura que você convocou

Você aumenta as habilidades de uma criatura convocada. O alvo recebe +1 de bônus de estado em todos os testes (isto também se aplica às CDs da criatura, incluindo a CA dela) pela duração da convocação, até o limite de 1 minuto.

DARDO DE FORÇA — FOCO 1

INCOMUM | ATAQUE | EVOCAÇÃO | FORÇA | MAGO

Execução ◆ somático

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura ou objeto

Você dispara um dardo de força infalível da ponta de seus dedos. Ele acerta automaticamente e causa 1d4+1 de dano de força ao alvo.

Elevada (+2) O dano aumenta em 1d4+1.

FORMA MUTÁVEL — FOCO 4

INCOMUM | MAGO | MORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Execução ◆ somático

Duração 1 minuto

Você recebe uma das habilidades a seguir à sua escolha. Você pode Dispensar esta magia.

- Você recebe +6 metros de bônus de estado em sua Velocidade.
- Você adquire uma Velocidade de escalada ou de natação igual à metade de sua Velocidade.
- Você adquire visão no escuro.
- Você cresce um par de garras. Elas são ataques desarmados de acuidade e ágeis que causam 1d8 de dano cortante.
- Você adquire faro de 18 metros (impreciso).

GUARITA DE PROTEÇÃO — FOCO 1

INCOMUM | ABJURAÇÃO | MAGO

Execução ◆ somático

Área emanação de 1,5 metros de raio centrada em você

Duração sustentada por até 1 minuto

Você emana uma aura cintilante de magia de proteção. Você e quaisquer aliados na área recebem +1 de bônus de estado na CA. Cada vez que você Sustentar a Magia, o raio da emanação aumenta em 1,5 metros, até um máximo de 9 metros.

MANTO DE INVISIBILIDADE — FOCO 4

INCOMUM | ILUSÃO | MAGO

Execução ◆◆ somático

Duração 1 minuto

Você fica invisível, com as mesmas restrições da magia *invisibilidade* de 2º nível.

Elevada (6º) A duração aumenta para 10 minutos.

Elevada (8º) A duração aumenta para 1 hora.

MÃO DO APRENDIZ — FOCO 1

INCOMUM | ATAQUE | EVOCAÇÃO | FORÇA | MAGO

Execução ◆ somático

Distância 150 metros; **Alvos** 1 criatura

Você arremessa uma arma corpo a corpo segurada na qual seja treinado contra o alvo. Faça uma rolagem de ataque de magia. Em um sucesso, você causa o dano da arma como se tivesse acertado com um Golpe corpo a corpo, mas adicionando o modificador de seu atributo de conjuração em vez de seu modificador de Força. Em um sucesso crítico, você causa o dobro do dano e adiciona o efeito de especialização de crítico da arma. Independentemente do resultado, a arma voa de volta para você e retorna à sua mão.

OLHO VIGILANTE — FOCO 4

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | MAGO

Execução ◆ somático
Distância 150 metros
Duração 1 hora

Você cria um sensor ocular invisível, como *clarividência* (página 327). Quando criado, este olho deve estar em sua linha de visão.

Quando a duração da magia acabar, você pode gastar 1 Ponto de Foco como uma ação livre para prolongar a duração por mais uma hora, embora a magia normalmente se encerre imediatamente durante suas próximas preparações diárias.

PALAVRAS CATIVANTES — FOCO 1

INCOMUM | AUDITIVO | ENCANTAMENTO | INCAPACITAÇÃO | LINGUÍSTICO | MAGO | MENTAL

Execução ◆ verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura
Salvamento Vontade; **Duração** até o final de seu próximo turno

Você sussurra palavras encantadoras para defletir a ira de seu adversário. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo sofre –1 de penalidade de circunstância em rolagens de ataque e rolagens de dano contra você.
Falha O alvo não pode usar ações hostis contra você.
Falha Crítica O alvo fica atordoado 1 e não pode usar ações hostis contra você.

PASSOS DIMENSIONAIS — FOCO 4

INCOMUM | CONJURAÇÃO | MAGO | TELEPORTAÇÃO

Execução ◆ somático
Distância 6 metros

Você se teleporta para um local a até 6 metros de distância em sua linha de visão.

Elevada (+1) A distância que você pode se teleportar aumenta em 1,5 metros.

SIFONAR VIDA — FOCO 4

INCOMUM | CURA | MAGO | NECROMANCIA

Execução ⤾ verbal
Acionamento Você gasta um de seus espaços de magia de mago para conjurar uma magia de mago da escola de necromancia.

Você usa parte do poder da magia para se curar, recuperando 1d8 Pontos de Vida por nível da magia.

TEMPESTADE ELEMENTAL — FOCO 4

INCOMUM | EVOCAÇÃO | MAGO | METAMÁGICO

Execução ◆ verbal

Sua conjuração o envolve em uma tempestade de energia elemental. Se a próxima ação que você realizar for Conjurar uma Magia de seus espaços de magia de mago que seja uma magia de evocação que causa dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio, uma emanação de energia de 3 metros o envolve assim que conjurar a magia. Adversários na área sofrem 1d6 de dano por nível de magia da magia que você conjurar; esse dano é do mesmo tipo que a magia conjurada causa (escolha somente um tipo de dano se ela causar vários tipos). Combine o dano de *tempestade elemental* e da outra magia contra adversários que sofrerem dano de ambas antes de aplicar quaisquer bônus, penalidades, resistências, fraquezas e similares.

TERRENO DISTORCIDO — FOCO 1

INCOMUM | ILUSÃO | MAGO | VISUAL

Execução ◆ a ◆◆◆ somático, verbal
Distância 18 metros; **Área** explosão de 1,5 metros ou mais
Duração 1 minuto

Você cria perigos ilusórios que cobrem todas as superfícies na área (tipicamente o chão). Qualquer criatura movendo-se pela ilusão trata os quadrados como terreno difícil. Uma criatura pode tentar desacreditar o efeito normalmente após usar uma ação de Buscar ou de alguma outra forma usar ações interagindo com a ilusão. Se obtiver sucesso em desacreditar, ela ignora o efeito pelo restante da duração. Para cada ação adicional que usar conjurando a magia, o raio da explosão aumenta em 1,5 metros, até um máximo de 3 metros extras para 3 ações.

Elevada (4º) Você pode fazer a ilusão aparecer no ar em vez de em uma superfície, fazendo-a funcionar como terreno difícil para criaturas voadoras.

VISÃO DO ADIVINHO — FOCO 1

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | CONCETRAÇÃO | FORTUNA | MAGO

Execução ◆ verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura viva voluntária
Duração até o final de seu próximo turno

Você vislumbra o futuro do alvo. Role um d20; quando o alvo tentar uma jogada de salvamento não-secreta ou teste de perícia, ele pode usar o número que você rolou em vez de fazer uma rolagem, e a magia é encerrada. Alternativamente, em vez disso, você pode revelar a rolagem de dado de um dos testes secretos do alvo pela duração da magia, e então a magia é encerrada. Conjurá-la novamente encerra qualquer *visão do adivinho* ativa que você tiver conjurado, assim como qualquer *visão do adivinho* ativa no alvo.

VANTAGEM FÍSICA — FOCO 1

INCOMUM | MAGO | TRANSMUTAÇÃO

Execução ◆ verbal
Distância toque; **Alvos** 1 criatura viva
Duração até o final do próximo turno do alvo

Você aprimora temporariamente o físico do alvo. O alvo recebe +2 de bônus de estado no próximo teste de Acrobatismo, teste de Atletismo, salvamento de Fortitude ou salvamento de Reflexos que ele realizar.

MONGE

Monges podem receber as magias de ki a seguir.

CORPO VAZIO — FOCO 9

INCOMUM | CONJURAÇÃO | MONGE | TELEPORTAÇÃO

Execução ◆◆ somático, verbal
Duração 1 minuto

Você fica etéreo, com os efeitos de *passeio etéreo*, mas não precisa se concentrar.

DISPARADA DE KI — FOCO 1

INCOMUM | MONGE | TRANSMUTAÇÃO

Execução ◆ verbal

Acelerado pelo seu ki, você se move com tanta velocidade que se torna um borrão. Mova-se duas vezes, duas ações Andar, duas ações Dar um Passo ou uma ação de Andar e uma ação de Dar um Passo (em qualquer ordem). Você recebe a condição ocultado durante este movimento e até o início de seu próximo turno.

GOLPE DE KI — FOCO 1

INCOMUM | MONGE | TRANSMUTAÇÃO

Execução ◆ verbal

Você foca seu ki em ataques mágicos. Faça um Golpe desarmado ou Rajada de Golpes desarmada (isto não muda o limite de usar somente um floreio por turno). Você recebe +1 de bônus de estado em suas rolagens de ataque com os Golpes, e os Golpes causam 1d6 de dano extra. Este dano pode ser de qualquer um dos seguintes tipos à sua escolha, escolhidos cada vez que você Golpear: força, ordeiro (somente se você for ordeiro), negativo ou positivo.

Elevada (+4) O dano extra aumenta em 1d6.

INTEGRIDADE CORPORAL — FOCO 2

INCOMUM | CURA | MONGE | NECROMANCIA | POSITIVO

Execução ◆ verbal

Você se cura de uma das maneiras a seguir, escolhida por você quando conjurar a magia.

- Você recupera 8 Pontos de Vida.
- Você tenta curar uma doença ou veneno o afligindo; tente neutralizar a aflição.

Elevada (+º1) Se você escolher recuperar Pontos de Vida, os Pontos de Vida recuperados aumentam em 8.

PALMA VIBRANTE — FOCO 8

INCOMUM | INCAPACITAÇÃO | MONGE | NECROMANCIA

Execução ◆◆ somático, verbal
Salvamento Fortitude; **Duração** 1 mês

Faça um Golpe corpo a corpo desarmado. Se você acertar e o alvo estiver vivo, a qualquer momento da duração, você pode gastar uma ação única com os traços auditivo e concentração para proferir uma palavra de morte que poderia matá-lo instantaneamente. O alvo tenta um salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico O alvo sobrevive, a magia acaba e o alvo fica temporariamente imune por 24 horas.
Sucesso O alvo fica atordoado 1 e sofre 40 de dano, a magia acaba e o alvo fica temporariamente imune por 24 horas.
Falha O alvo fica atordoado 3 e sofre 80 de dano. A duração da magia continua, mas o alvo fica temporariamente imune por 24 horas contra ser morto por *palma vibrante*.
Falha Crítica O alvo morre.

Se você conjurar *palma vibrante* novamente, os efeitos de qualquer *palma vibrante* que tiver conjurado previamente são encerrados.

Elevada (+1) O dano aumenta em 10 em uma falha ou em 5 em um sucesso.

PASSO ABUNDANTE — FOCO 4

INCOMUM | CONJURAÇÃO | MONGE | TELEPORTAÇÃO

Execução ◆ somático
Distância 4,5 metros ou mais

Você se move tão rápido que vira um borrão pelos limites planares. Você se teleporta até uma distância igual à sua Velocidade em sua linha de visão.

POSTURA DOS VENTOS SELVAGENS — FOCO 4

INCOMUM | AR | EVOCAÇÃO | MONGE | POSTURA

Execução ◆ somático
Duração até você sair da postura

Você assume a postura dos ventos correntes, enviando ondas de energia à distância. Você pode realizar Golpes desarmados de estampido do vento como Golpes à distância contra alvos a até 9 metros. Eles causam 1d6 de dano contundente; estão no grupo pugilato; e possuem os traços ágil, desarmado, não-letal e propulsivo. Golpes de estampido do vento ignoram ocultação e toda cobertura.

Enquanto estiver na postura dos ventos selvagens, você recebe +2 de bônus de circunstância na CA contra ataques à distância.

RAJADA DE KI — FOCO 3

INCOMUM | EVOCAÇÃO | FORÇA | MONGE

Execução ◆ a ◆◆◆ somático, verbal
Área cone de 4,5 metros ou mais
Salvamento Fortitude

Você libera seu ki como uma rajada poderosa de energia que causa 2d6 de dano de força. Se usar 2 ações para conjurar *rajada de ki*, aumente o tamanho do cone para 9 metros e o dano para 3d6. Se usar 3 ações para conjurar *rajada de ki*, aumente o tamanho do cone para 18 metros e o dano para 4d6. Cada criatura na área deve tentar uma jogada de salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.
Sucesso A criatura sofre metade do dano.
Falha A criatura sofre o dano inteiro e é empurrada 1,5 metros.
Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano e é empurrada 3 metros.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d6, ou em 2d6 se você usar 2 ou 3 ações.

SALTO DO VENTO — FOCO 5

INCOMUM | AR | MONGE | TRANSMUTAÇÃO

Execução ◆ verbal
Duração 1 minuto

Você adquire uma Velocidade de voo igual à sua Velocidade. Você deve encerrar seu turno em chão sólido ou cai.

Elevada (6º) Ao final de seu turno, você pode fazer um teste de Acrobatismo CD 30 para encontrar apoio no ar. Se obtiver sucesso, você não cai.

Rituais

Um ritual é uma magia esotérica e complexa que qualquer um pode conjurar. Leva-se muito mais tempo para conjurar um ritual do que uma magia normal, mas rituais podem gerar efeitos mais poderosos.

Conjurando Rituais

Quando se encarrega de um ritual, você é o conjurador primário, e outros lhe auxiliando são conjuradores secundários. Você pode ser o conjurador primário de um ritual mesmo que não possa conjurar magias. Você deve conhecer o ritual e o nível de magia do ritual não pode ser maior que a metade de seu nível arredondada para cima. Você também deve possuir a graduação de proficiência requerida na perícia utilizada para o teste primário do ritual (veja Testes, abaixo) e, como conjurador primário, você deve fazer este teste de perícia para determinar os efeitos do ritual. O teste de perícia primário determina a tradição.

Rituais não requerem espaços de magia para conjurar. Você pode elevar um ritual até a metade de seu nível arredondada para cima, decidido quando o ritual é iniciado. Um ritual sempre leva pelo menos 1 hora para ser executado, e frequentemente pode precisar de mais tempo. Embora um ritual seja uma atividade de recesso, é possível — embora arriscado — executar um ritual durante a exploração com tempo ininterrupto suficiente. O tempo de execução de um ritual normalmente é listado em dias. Cada dia de execução requer 8 horas de participação de todos os conjuradores no ritual, com intervalos durante rituais que levam vários dias para permitir descanso. Um conjurador pode continuar um ritual de vários dias, normalmente com algum cântico leve ou meditação, enquanto os outros conjuradores descansam. Todos os rituais requerem componentes materiais, somáticos e verbais durante todo o tempo de execução.

Aprendendo Rituais

Aprender um ritual não conta em quaisquer limites de magias em seu repertório de magias ou em qualquer outra habilidade de conjuração normal. Rituais nunca são comuns; mas, se procurar bastante, você provavelmente consegue encontrar alguém capaz de realizar um ritual incomum para você. Entretanto, essas pessoas ainda podem não estar dispostas a ensiná-lo.

Custo

A seção de Custo de um ritual lista componentes valiosos requeridos para conjurar o ritual. Se um ritual não tiver quaisquer desses componentes, ele não terá uma seção de Custo. O custo é consumido quando você faz o teste de perícia primário. Custos frequentemente são apresentados como um custo base multiplicado pelo nível do alvo e às vezes pelo nível da magia. Se o nível do alvo for menor que 1, multiplique o custo por 1 em vez de pelo nível dele. Versões elevadas que aumentam o custo base o multiplicam pelo nível do alvo ou outro valor conforme apropriado. A maioria dos rituais que criam criaturas permanentes, como *criar mortos-vivos*, usam custos baseados no nível da magia, conforme apresentado na Tabela 7–1.

Tabela 7-1: Rituais de Criação de Criaturas

Nível da Criatura	Nível de Magia Requerido	Custo
–1 ou 0	2	15 po
1	2	60 po
2	3	105 po
3	3	180 po
4	4	300 po
5	4	480 po
6	5	750 po
7	5	1.080 po
8	6	1.500 po
9	6	2.100 po
10	7	3.000 po
11	7	4.200 po
12	8	6.000 po
13	8	9.000 po
14	9	13.500 po
15	9	19.500 po
16	10	30.000 po
17	10	45.000 po

Conjuradores Secundários

Muitos rituais precisam de conjuradores secundários, que também não precisam ser capazes de conjurar magias. Ao contrário de um conjurador primário, um conjurador secundário não precisa de um nível ou proficiência de perícia mínimos. A seção Conjuradores Secundários, se presente, indica a quantidade mínima de conjuradores secundários requeridos.

Testes

No ápice do ritual, você deve fazer o teste de perícia listado na seção Teste Primário para determinar o resultado do ritual. Testes primários normalmente possuem uma CD muito difícil para um nível igual ao dobro do nível de magia do ritual. Como em outras atividades de recesso, efeitos de fortuna e infortúnio não podem modificador seus testes para o ritual, assim como bônus e penalidades que não estejam ativos durante todo o processo.

O MJ pode ajustar as CDs de rituais, adicionar ou alterar testes primários ou secundários ou até mesmo remover requerimentos para condizerem com circunstâncias específicas. Por exemplo, executar um ritual em um local onde linhas de ley convergem na noite de lua nova pode tornar drasticamente mais fácil a realização de um ritual normalmente difícil.

Testes Secundários

Frequentemente, um ritual requer testes secundários para representar aspectos de sua conjuração, normalmente com uma CD padrão para um nível igual ao dobro do nível de magia do ritual. Cada conjurador secundário deve fazer um

teste secundário. Se houver mais conjuradores secundários do que testes, os demais não precisam fazer testes.

Conjuradores secundários fazem seus testes antes de você fazer o teste primário; não importa o resultado deles, o ritual segue para o teste primário. Testes secundários afetam o teste primário dependendo de seus resultados.

Sucesso Crítico Você recebe +2 de bônus de circunstância no teste primário.

Sucesso Nenhum bônus ou penalidade.

Falha Você sofre –4 de penalidade de circunstância no teste primário.

Falha Crítica Como falha, e você reduz o grau de sucesso do teste primário em um passo.

EFEITO

O efeito de um ritual depende do resultado do teste primário. Se um efeito listar uma CD de salvamento, utilize sua CD de magia para a tradição mágica do ritual (ou 12 + seu nível + o modificador de seu maior atributo mental, se você não tiver uma CD de magia).

Rituais

Os rituais a seguir são apenas alguns exemplos dos vários rituais existentes.

ALIADO PLANAR — RITUAL 5

INCOMUM | CONJURAÇÃO

Execução 1 dia; **Custo** incensos raros e oferendas num valor total de 2 po × o nível da magia × o nível do alvo; **Conjuradores Secundários** 2, devem compartilhar sua religião

Teste Primário Religião (especialista); **Testes Secundários** Diplomacia

Duração veja texto

Você recorre à sua divindade para conceder ajuda na forma de um servo divino à escolha de sua divindade de nível no máximo igual ao dobro do nível de ritual de *aliado planar*. Enquanto realizar este ritual, os conjuradores secundários suplicam à sua divindade, explicando que tipo de assistência você precisa e porque precisa dela; se a tarefa for incrivelmente condizente para sua divindade, o MJ pode conceder um bônus de circunstância no teste secundário de Diplomacia ou determinar que o teste é automaticamente um sucesso crítico. Se o ritual for bem-sucedido, você deve oferecer ao servo um pagamento dependendo de fatores como a duração e perigo da tarefa. Pagamento sempre inclui custos de pelo menos do mesmo valor que um item consumível do nível da criatura, mesmo para uma tarefa simples e breve, e frequentemente custa o mesmo tanto que um item mágico permanente do nível da criatura para persuadi-la a lutar ao seu lado. Se você usar o ritual sem uma boa razão, o resultado é automaticamente uma falha crítica.

Sucesso Crítico Sua divindade envia um servo, e o custo do pagamento do servo é somente metade do normal. Se pedir por um servo em particular pelo nome dele, sua divindade provavelmente enviará esse servo a menos que ele esteja ocupado.

Sucesso Sua divindade envia um servidor.

Falha Sua divindade não envia um servidor.

Falha Crítica Sua divindade fica ofendida e envia um sinal de descontentamento ou possivelmente até mesmo um servo para o repreender ou atacar, dependendo da natureza de sua divindade. Você deve conduzir um ritual de *expiação* para recuperar confiança de sua divindade.

TABELA 7-2: RITUAIS POR NÍVEL

Nível	Ritual
2	*Animar objeto*
2	*Consagrar*
2	*Criar mortos-vivos*
2	*Engodo*
3	*Obrigação*
4	*Desenvolver plantas*
4	*Esmorecimento*
4	*Expiação*
5	*Aliado planar*
5	*Chamar espírito*
5	*Ressurreição*
6	*Amarra planar*
6	*Chamado primal*
6	*Comunhão*
6	*Comunhão com a natureza*
6	*Despertar animal*
7	*Saber de lendas*
8	*Aprisionamento*
8	*Controlar o clima*
8	*Liberdade*

AMARRA PLANAR — RITUAL 6

INCOMUM | ABJURAÇÃO | CONJURAÇÃO

Execução 1 dia; **Custo** ingredientes para diagramas de proteção no valor total de 2 po × o nível da magia × o nível do alvo; **Conjuradores Secundários** 4

Teste Primário Arcanismo (mestre) ou Ocultismo (mestre); **Testes Secundários** Manufatura; Diplomacia ou Intimidação; Arcanismo ou Ocultismo (o que não for utilizado para o teste primário)

Distância interplanar; **Alvo** 1 criatura extraplanar

Duração varia

Você invoca uma criatura extraplanar de nível no máximo igual ao dobro do nível de ritual da *amarra planar* e tenta barganhar com ela. O conjurador secundário tentando o teste de Manufatura cria um digrama de proteção para impedir a criatura extraplanar de atacar ou sair durante a barganha; se esse conjurador falhar ou falhar criticamente, em vez dos efeitos normais de uma falha ou falha crítica do teste de perícia secundário, a criatura extraplanar pode atacar ou sair em vez de negociar. Você também pode ignorar este passo, removendo a necessidade de um teste de Manufatura, com o mesmo resultado (se estiver convocando um extraplanar bondoso que você confia, por exemplo). A criatura também pode atacar ou sair se você usar qualquer ação hostil contra ela ou se o diagrama de proteção for desfeito. Após o diagrama ser completado, você e os conjuradores secundários cada um assumem seus postos em pontos específicos nos limites do diagrama onde o poder se concentra.

Você conjura a criatura extraplanar dentro de suas proteções e negocia um acordo com ela, geralmente para ela realizar uma tarefa para você em troca de pagamento. Uma criatura que não quiser negociar de forma alguma pode tentar um salvamento de Vontade

para permanecer no plano natal dela. A maioria das criaturas extraplanares bondosas e neutras sentem que têm algo melhor para fazer do que atender aos desejos de mortais e requerem um presente significativo, especialmente se sua tarefa impor riscos significativos. Criaturas extraplanares malignas são mais prováveis de aceitarem uma barganha por um custo inferior desde que isso lhes permita espalhar destruição no Plano Material ou praticar o mal sobre o mundo durante seu caminho. Preços monetários normalmente variam do custo de um item consumível do nível da criatura para tarefas simples e breves para o custo de um item mágico permanente do nível da criatura ou maior para persuadir a criatura a lutar ao seu lado. Entretanto, algumas criaturas extraplanares podem exigir pagamentos diferentes de dinheiro, como permissão para conjurar *obrigação* em você para completar um favor especificado somente posteriormente ou para obter posse de sua alma através de um contrato infernal. Se você não chegar a um acordo em um período de tempo razoável após ter explicado sua proposta, a criatura extraplanar pode retornar para de onde ela veio a qualquer momento.

Sucesso Crítico Você invoca a criatura extraplanar e a amarra nas proteções por até um dia inteiro antes dela retornar para o lar dela, potencialmente permitindo que você consiga negociar um acordo melhor ao ameaçar deixá-la nas proteções o dia inteiro.

Sucesso Você invoca a criatura extraplanar.

Falha Você falha em invocar a criatura extraplanar.

Falha Crítica Você invoca algo sombrio e horrível, desprendido de suas proteções e que tenta imediatamente lhe destruir.

ANIMAR OBJETO — RITUAL 2

INCOMUM | TRANSMUTAÇÃO

Execução 1 dia; **Custo** óleos raros, veja Tabela 7–1; **Conjuradores Secundários** 1

Teste Primário Arcanismo (especialista); **Testes Secundários** Manufatura

Distância 3 metros; **Alvo** 1 objeto

Você transforma o alvo em um objeto animado com nível até o permitido pela Tabela 7–1 e de um tipo correspondente ao objeto (portanto, uma vassoura se tornaria uma vassoura animada).

Sucesso Crítico O alvo se torna um objeto animado do tipo apropriado. Se ele for pelo menos 4 níveis inferior a você, você pode torná-lo um lacaio. Isto concede a ele o traço lacaio, significando que ele pode usar 2 ações quando você o comandar, e comandá-lo é uma ação única que possui os traços auditivo e concentração. Você pode ter um máximo de quatro lacaios sob seu controle. Se ele não se tornar um lacaio, você pode dá-lo um comando simples. Ele persegue esse objetivo decididamente, ignorando quaisquer de seus comandos subsequentes.

Sucesso Como sucesso crítico, exceto que um objeto animado que não se tornar seu lacaio permanece no lugar e ataca qualquer um que atacá-lo ou que tentar movê-lo ou furtá-lo em vez de seguir seu comando.

Falha Você falha em criar o objeto animado.

Falha Crítica Você cria o objeto animado, mas ele entra em frenesi e tenta lhe destruir.

APRISIONAMENTO — RITUAL 8

INCOMUM | EVOCAÇÃO

Execução 1 dia; **Custo** reagentes para construir a prisão mágica num valor total de 800 po × o nível do alvo; **Conjuradores Secundários** 6

Teste Primário Arcanismo (lendário) ou Ocultismo (lendário); **Testes Secundários** Manufatura, Sociedade

Distância 3 metros; **Alvo** 1 criatura de até 16º nível

Você executa um ritual para aprisionar uma criatura em uma de várias formas. Embora algumas versões deste ritual ofereçam todas as formas, outras incluem somente uma única forma ou somente algumas delas. Qualquer que seja a forma que você usar, o efeito não pode ser neutralizado, embora possa ser encerrado por *liberdade*. Algumas formas de *aprisionamento* podem ser encerradas por outros meios. Como o ritual requer que alvo permaneça a até 3 metros durante todo o tempo, ele normalmente requer que você subjugue o alvo primeiro.

- **Correntes** Você amarra a criatura com correntes, deixando-a incapaz de usar quaisquer ações além de falar. Outras criaturas que tentarem se aproximar, danificar as correntes ou libertar a criatura presa de qualquer forma devem obter sucesso em um salvamento de Vontade ou ficam incapazes de fazê-lo para sempre. As correntes possuem Dureza igual a 5 × o nível de magia do ritual *aprisionamento*, e o dobro dessa quantidade em Pontos de Vida. Destruir as correntes liberta o alvo.
- **Estase Temporal** Você envia a criatura em um estado de animação suspensa fora do fluxo do tempo. A criatura não envelhece e não pode ser afetada por qualquer efeito vindo do fluxo normal do tempo. Enquanto conjurar este ritual, você pode opcionalmente nomear qualquer quantidade de tempo para a estase; após esta duração passar, a estase acaba. Ao contrário de outras formas de *aprisionamento*, estase temporal pode ser neutralizada pelas magias *dissipar magia* ou *rapidez*. Esta forma de aprisionamento também é magia de transmutação.
- **Prisão** Você deixa a criatura completamente incapaz de deixar uma área ou estrutura confinada em particular à sua escolha, como uma cela de cárcere ou caverna selada. A magia também impede a criatura de danificar sua prisão, seja direta ou indiretamente, para se libertar. Se a prisão da criatura for completamente destruída por alguma força externa, a criatura é libertada, embora para algumas prisões maiores ou naturais isto possa ser inviável.
- **Torpor (efeito de sono)** Você coloca a criatura em um sono eterno. Ela para de envelhecer e não precisa de comida ou bebida. Uma única demonstração física sincera de afeição de uma criatura que genuinamente ame o alvo — seja romanticamente, de pai para filho ou de alguma outra forma — liberta ele do torpor. Esta forma de aprisionamento também é um encantamento mágico.
- **Objeto (9º nível ou superior)** Você encolhe a criatura para 2,5 centímetros de altura ou a transforma em uma forma insubstancial cujo corpo deixa rastro de fogos-fátuos atrás da cabeça dele. De qualquer forma, você o prende dentro de uma gema, jarro, garrafa, lâmpada ou recipiente similar. A criatura para de envelhecer e não precisa de comida ou bebida. A criatura continua ciente dos arredores e pode se mover dentro do recipiente e fala, mas não pode usar quaisquer outras ações. Destruir o recipiente mata o alvo em vez de libertá-lo. Esta forma de *aprisionamento* também é magia de transmutação.
- **Calabouço (somente de 10º nível)** Você sepulta o alvo em um estão de animação suspensa bem fundo na superfície do chão

e fora de sintonia com a realidade, portanto, ele não pode ser alcançado por quaisquer meios. Você também impede adivinhações de revelarem o local onde o *aprisionamento* ocorreu. Magias poderosas como *desejo* podem relevar o local do *aprisionamento*, mas mesmo essas magias são incapazes de libertar o alvo do calabouço; somente um ritual de *liberdade* de 10º nível é capaz de fazê-lo.

Sucesso Crítico Você aprisiona o alvo. Você pode usar uma forma de *aprisionamento* que normalmente requer 1 nível de magia acima, ou impor –2 de penalidade de circunstância a quaisquer criaturas tentando usar um ritual de *liberdade* para resgatar o alvo em testes associados com esse ritual.

Sucesso Você aprisiona o alvo.

Falha Você falha em aprisionar o alvo.

Falha Crítica Você aprisiona a si e os conjuradores secundários da mesma forma que pretendia aprisionar o alvo.

Elevada (9º) Você pode usar a forma de objeto de *aprisionamento* além das outras opções e pode afetar uma criatura de até 18º nível. O custo base aumenta para 2.000 po.

Elevada (10º) Você pode usar as formas de objeto e calabouço de *aprisionamento* além das outras opções e pode afetar uma criatura de até 20º nível. O custo base aumenta para 6.000 po.

CHAMADO PRIMAL — RITUAL 6

INCOMUM | ABJURAÇÃO | CONJURAÇÃO

Execução 1 dia; **Custo** ingredientes para círculo feérico no valor total de 1 po × o nível da magia × o nível do alvo; **Conjuradores Secundários** 4

Teste Primário Natureza (mestre); **Testes Secundários** Diplomacia, Manufatura, Sobrevivência

Distância 150 quilômetros; **Alvo** 1 animal, besta, fada, fungo ou planta

Duração veja texto

Isto funciona como *aliado planar*, exceto que você cria um círculo feérico e chama um animal, besta, fada, fungo ou planta que esteja a até 150 quilômetros.

CHAMAR ESPÍRITO — RITUAL 5

INCOMUM | NECROMANCIA

Execução 1 hora; **Custo** velas e incensos raros no valor total de 50 po; **Conjuradores Secundários** 1

Teste Primário Ocultismo (especialista) ou Religião (especialista); **Testes Secundários** Ocultismo ou Religião (o que não for utilizado para o teste primário)

Duração até 10 minutos

Você rasga o véu do pós-vida e chama um espírito do local de descanso final dele. Você deve chamar o espírito pelo nome e deve fornecer uma conexão para o espírito, como uma posse, um traje ou um pedaço do cadáver dele. Um espírito indisposto a atender seu chamado pode tentar um salvamento de Vontade para evitá-lo; em um sucesso crítico, um espírito enganador Personifica o espírito que você pretender chamar. A CD do salvamento de Vontade é 2 pontos menor se você não tiver conhecido o espírito em vida. De qualquer forma, o espírito aparece como uma forma enevoada da criatura que você pretende chamar. A cada minuto de duração, você pode fazer uma pergunta ao espírito. Ele pode responder como desejar ou até mesmo recusar responder. Se o espírito não estiver no pós-vida (como se for um morto-vivo), todos os resultados além de falhas críticas utilizam o efeito de falha.

Sucesso Crítico O espírito é particularmente cooperativo e mesmo que tenha fortes razões para o enganar, ele sofre –2 de penalidade de circunstância nos testes de Dissimulação dele.

Sucesso Você chama o espírito.

Falha Você falha em chamar o espírito.

Falha Crítica Um ou mais espíritos malignos aparecem e atacam.

COMUNHÃO — RITUAL 6

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | PREDIÇÃO

Execução 1 dia; **Custo** incensos raros no valor total de 150 po; **Conjuradores Secundários** 1

Teste Primário Ocultismo (mestre) ou Religião (mestre); **Testes Secundários** Ocultismo ou Religião (o que for utilizado para o teste primário)

Duração até 10 minutos

Você pode chamar uma entidade planar desconhecida para responder perguntas; ela é uma serva de sua divindade se você tiver uma e utilizar Religião. Você pode fazer até sete perguntas que poderiam ser respondidas com "Sim" ou "Não". A entidade provavelmente saberá respostas que estejam relacionadas aos interesses dela; um servo de Gozreh provavelmente saberá sobre padrões de clima sobrenaturais e um servo de Desna provavelmente saberá sobre a rota de viagem de alguém. A entidade responde com respostas de uma palavra — como "Sim", "Não", "Possivelmente" e "Desconheço" — embora as respostas da entidade sempre reflitam os motivos próprios dela e possam ser enganosas.

Sucesso Crítico Você contata uma entidade mais poderosa alinhada fortemente aos seus interesses, possivelmente até mesmo sua divindade. A entidade não tenta enganá-lo, embora ainda possa não saber as respostas. Quando for importante ser clara, a entidade responderá suas perguntas com até cinco palavras, como "Se você partir imediatamente" ou "Isso já foi verdade".

Sucesso Você pode fazer suas perguntas e receber respostas.

Falha Você falha em contatar uma entidade planar.

Falha Crítica Você é expostos à enormidade do cosmos e fica estupefato 4 por 1 semana (esta condição não pode ser removida por quaisquer meios).

COMUNHÃO COM A NATUREZA — RITUAL 6

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | COMUNHÃO

Execução 1 dia; **Custo** incensos raros no valor total de 60 po; **Conjuradores Secundários** 1

Teste Primário Natureza (mestre); **Testes Secundários** Natureza

Duração até 10 minutos

Como *comunhão*, exceto que você pode contatar os espíritos primais da natureza, que possuem conhecimento sobre animais, bestas, fadas, plantas, recursos naturais e topografia em um raio de até 4,5 quilômetros do local do ritual.

CONSAGRAR — RITUAL 2

INCOMUM | CONSAGRAÇÃO | EVOCAÇÃO

Execução 3 dias; **Custo** incensos raros e oferendas no valor total de 20 po × o nível da magia; **Conjuradores Secundários** 2, devem ser adoradores da sua religião

Teste Primário Religião; **Testes Secundários** Manufatura, Performance

Distância 12 metros; **Área** explosão de 12 metros de raio ao redor de um altar, santuário ou objeto de fixação de sua divindade

Duração 1 ano

Você consagra um local para sua divindade, entoando orações e criando um espaço sagrado. Enquanto estiverem dentro da área, adoradores de sua divindade recebem +1 de bônus de estado em rolagens de ataque, testes de perícia, jogadas de salvamento e testes de Percepção, e criaturas anátemas à sua divindade (como mortos-vivos para Pharasma ou Sarenrae) sofrem –1 de penalidade de estado nesses testes. Ataques feitos por adoradores de sua divindade dentro da área causam 1 de dano de um dos tipos de tendência de sua divindade (à sua escolha); se sua divindade for neutra verdadeira, você não recebe este benefício.

Sucesso Crítico A consagração é bem-sucedida, e ela dura por 10 anos em vez de 1 ano ou cobre uma área com o dobro de raio. Ocasionalmente, com o favor de sua divindade, isto pode produzir um efeito ainda mais surpreendente, como uma área permanentemente consagrada ou o efeito cobrindo uma catedral inteira.

Sucesso A consagração é bem-sucedida.

Falha A consagração falha.

Falha Crítica A consagração falha espetacularmente e você enraivece sua divindade, que envia um sinal de descontentamento. Durante pelo menos 1 ano, novas tentativas de consagrar o local sempre fracassam.

Elevada (7º) A área consagrada também recebe os efeitos da magia *tranca dimensional*, mas o efeito não tenta neutralizar teleportação de adoradores de sua divindade. O custo aumenta para 200 po × o nível da magia.

CONTROLAR O CLIMA — RITUAL 8

INCOMUM | EVOCAÇÃO

Execução 1 dia; **Conjuradores Secundários** 1

Teste Primário Natureza (mestre); **Testes Secundários** Sobrevivência

Área círculo de 3 quilômetros de raio centrado em você

Duração 4d12 horas

Você altera o clima, tornando-o mais calmo e normal para a estação ou escolhendo até dois efeitos baseado na estação:

- **Primavera** calor, chuva congelante, furacão, garoa, tornado, trovoada
- **Verão** aguaceiro, calor extremo, chuva congelante, garoa, granizo
- **Outono** calor ameno, clima frio, granizo, névoa
- **Inverno** degelo, frio ameno, frio extremo, nevasca

Você não pode controlar especificamente as manifestações, como o caminho exato de um tornado ou os alvos de relâmpagos.

Sucesso Crítico Você altera o clima conforme desejado e pode afetar uma área maior (até 7,5 quilômetros de raio) ou por uma duração maior (até qualquer quantidade adicional de d12 horas, até 16d12).

Sucesso Você altera o clima conforme desejado.

Falha Você falha em alterar o clima conforme desejado.

Falha Crítica O clima muda de forma imprevisível conforme determinado pelo MJ, mas geralmente o mais contraditório possível aos seus verdadeiros desejos (por exemplo, uma tempestade terrível emerge quando você preferiria um clima ameno).

Elevada (9º) Você pode criar clima de outra estação e efeitos climáticos contraditórios, como frio extremo e um furacão. Você pode tornar o clima calmo e clima normal para uma estação diferente ou escolher efeitos de clima da lista de qualquer estação.

CRIAR MORTOS-VIVOS — RITUAL 2

INCOMUM | MAL | NECROMANCIA

Execução 1 dia; **Custo** ônix negra, veja Tabela 7–1; **Conjuradores Secundários** 1

Teste Primário Arcanismo (especialista), Ocultismo (especialista) ou Religião (especialista); **Testes Secundários** Religião

Distância 3 metros; **Alvo** 1 criatura morta

Você transforma o alvo em um morto-vivo com nível até o permitido na Tabela 7–1. Há muitas versões deste ritual, cada uma específica para um tipo particular de morto-vivo (um ritual para todos os zumbis, uma para esqueletos, um para carniçais e assim por diante), e os rituais que criam mortos-vivos raros são igualmente raros. Algumas formas de mortos-vivos, como liches, se formam utilizando seus próprios métodos únicos e não podem ser criados com uma versão de *criar mortos-vivos*.

Sucesso Crítico O alvo se torna um morto-vivo do tipo apropriado. Se ele for pelo menos 4 níveis inferior a você, você pode torná-lo um lacaio. Isto concede a ele o traço lacaio, significando que ele pode usar 2 ações quando você o comandar, e comandá-lo é uma ação única que possui os traços auditivo e concentração. Você pode ter um máximo de quatro lacaios sob seu controle. Se ele for inteligente e não se tornar um lacaio, o morto-vivo é prestativo em relação a você por despertá-lo, embora ele ainda seja uma criatura horrível e maligna. Se ele for ininteligente e não se tornar um lacaio, você pode dá-lo um comando simples. Ele persegue esse objetivo decididamente, ignorando quaisquer de seus comandos subsequentes.

Sucesso Como sucesso crítico, exceto que um morto-vivo inteligente que não se tornar seu lacaio fica somente amistoso em relação a você, e um morto-vivo ininteligente que não se tornar seu lacaio o ignora a menos que você o ataque. Ele vagueia pelo local em vez de seguir seus comandos.

Falha Você falha em criar o morto-vivo.

Falha Crítica Você cria o morto-vivo, mas a alma dele, torturada por sua necromancia sórdida, está cheia de ódio e nada mais por você. Ele tenta lhe destruir.

DESENVOLVER PLANTAS — RITUAL 4

INCOMUM | NECROMANCIA | PLANTA | POSITIVO

Execução 1 dia; **Conjuradores Secundários** 1

Teste Primário Natureza (especialista); **Testes Secundários** Saber de Agricultura ou Sobrevivência

Área círculo de 750 metros de raio centrado em você

Duração 1 ano

Você faz as plantas na área ficarem mais saudáveis e frutíferas. Além de outros benefícios de plantas saudáveis, isto aumenta a colheita para fazendas, dependendo de seu sucesso. Se conjurar este ritual em uma área afetada por *esmorecimento*, *desenvolver plantas* tenta neutralizar *esmorecimento* em vez de produzir seu efeito normal.

Sucesso Crítico Dobra a colheita na área ou aumenta a área para 1,5 quilômetros de raio.

Sucesso Aumenta a colheita na área em um terço.

Falha O ritual não possui efeito.

Falha Crítica A flora na área muda de uma forma inesperada determinada pelo MJ, mas geralmente o mais contraditória possível aos seus verdadeiros desejos (por exemplo, esmorecendo as colheitas quando você preferiria as enriquecer).

DESPERTAR ANIMAL — RITUAL 6

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | ANIMAL

Execução 1 dia; **Custo** ervas, 1/5 do valor na Tabela 7–1; **Conjuradores Secundários** 3

INTRODUÇÃO
ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
MAGIAS
ERA DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS
REGRAS DO JOGO
MESTRANDO
TESOUROS & MANUFATURA
APÊNDICE

Teste Primário Natureza (mestre); **Testes Secundários** Saber (qualquer), Sociedade, Sobrevivência
Distância 3 metros; **Alvo** 1 animal até do nível na Tabela 7–1

Você concede inteligência ao alvo, transformando-o em uma besta. Se ele fosse previamente um companheiro animal ou lacaio, ele não pode mais servir como um.

Sucesso Crítico Os modificadores de Inteligência, Sabedoria e Carisma do alvo aumentam cada um para +2 se fossem menores, e ele se torna prestativo em relação a você por tê-lo despertado.

Sucesso Os modificadores de Inteligência, Sabedoria e Carisma do alvo aumentam cada um para +0 se fossem menores, e ele se torna amistoso em relação a você por tê-lo despertado.

Falha Você falha em despertar o alvo.

Falha Crítica Você acidentalmente desperta o alvo com um ódio puramente bestial em relação a você. Os modificadores de Inteligência, Sabedoria e Carisma aumentam para –2 se fosse menores. Ele se torna hostil em relação a você, tentando destruí-lo.

ENGODO — RITUAL 2

INCOMUM | ENCANTAMENTO | MENTAL

Execução 1 dia; **Custo** óleos raros no valor total de 10 po × o nível do alvo
Teste Primário Arcanismo (especialista), Ocultismo (especialista) ou Religião (especialista)
Distância 3 metros; **Alvo** 1 criatura de nível no máximo igual ao dobro do nível de ritual de *engodo*
Duração 1 ano ou até dispensado

Você domina a mente do alvo, fazendo-o vê-lo como um amigo próximo e confiável e considerar todas as suas sugestões como razoáveis. O alvo fica prestativo em relação a você, portanto, sairá do caminho dele para o ajudar. Assim como qualquer outra criatura amistosa, há limites do que você pode pedir. Se alguma vez pedir que o alvo faça algo que seja completamente contra a natureza dele ou necessariamente nocivo a ele ou aos interesses dele, não somente ele recusa, como também pode tentar um salvamento de Vontade para encerrar o efeito prematuramente. Devido ao tempo de execução e distância, geralmente é difícil conjurar este ritual a menos que o alvo seja voluntário (talvez convencido de que o ritual terá algum outro efeito) ou restringido. Se a criatura estiver indisposta a aceitar o ritual, ela pode tentar um salvamento de Vontade para anular o efeito.

Sucesso Crítico O ritual é bem-sucedido e o alvo sofre –4 de penalidade de estado em salvamentos de Vontade para encerrar o efeito.

Sucesso O ritual é bem-sucedido.

Falha O ritual falha.

Falha Crítica O ritual falha e o alvo lhe odeia, ficando hostil em relação a você por toda a duração.

Elevada (6º) Você pode usar *engodo* em uma criatura que esteja a até 1,5 quilômetros de distância por toda a execução, desde que tenha uma mecha de cabelo, gota de sangue ou alguma outra parte do corpo da criatura que você mistura nos óleos usados para o custo. O custo base aumenta para 100 po. A duração é mais curta que o normal, baseado em quão grande é a parte que você usar do corpo da criatura. Cabelo, escamas, sangue e similares fazem o ritual durar 1 semana, enquanto uma mão ou outra parte substancial do corpo dela faz o ritual durar 1 mês.

ESMORECIMENTO — RITUAL 4

INCOMUM | NECROMANCIA | NEGATIVO | PLANTA

Execução 1 dia; **Conjuradores Secundários** 1
Teste Primário Natureza (especialista); **Testes Secundários** Sobrevivência
Área círculo de 750 metros de raio centrado em você

Você retorce e tolhe plantas na área, fazendo-as murchar. Além de outros perigos por destruir a vida de plantas, isto reduz a colheita de fazendas. Se conjurar este ritual em uma área afetada por *desenvolver plantas*, *esmorecimento* tenta neutralizar *desenvolver plantas* em vez de produzir seu efeito normal.

Sucesso Crítico Frustra completamente a colheita na área ou diminui a produção pela metade em uma área de até 1,5 quilômetros de raio.

Sucesso Diminui a colheita na área pela metade.

Falha O ritual não possui efeito.

Falha Crítica A flora na área muda de uma forma inesperada determinada pelo MJ, mas geralmente o mais contraditória possível aos seus verdadeiros desejos (por exemplo, enriquecendo as colheitas quando você preferiria as esmorecer).

EXPIAÇÃO — RITUAL 4

INCOMUM | ABJURAÇÃO

Execução 1 dia; **Custo** incensos raros e oferendas no valor total de 20 po × o nível do alvo; **Conjuradores Secundários** 1, deve ser o alvo do ritual
Teste Primário Natureza ou Religião (especialista); **Testes Secundários** Natureza ou Religião (o que for utilizado para o teste primário)
Distância 3 metros; **Alvo** outra criatura de até 8º nível que for adoradora da mesma divindade ou filosofia que você

Você tenta ajudar uma criatura verdadeiramente penitente a expiar seus erros, tipicamente ações contrárias à tendência de sua divindade ou anátemas para sua divindade. Se a criatura não for verdadeiramente penitente, o resultado é sempre uma falha crítica. O ritual utiliza Natureza se o alvo for um druida e Religião em todos os outros casos.

Sucesso Crítico A criatura recebe absolvição pelos erros dela, permitindo-o recuperar confiança de sua divindade. Ela retorna para a tendência prévia dela (se a tendência dela tiver mudado) e recupera quaisquer habilidades perdidas. Antes da expiação ser completada, a criatura deve realizar uma missão especial ou outra tarefa escolhida por sua divindade, conforme apropriado para os erros dela. Se realizada durante o recesso, esta tarefa não deve levar menos que 1 mês. Por 1 mês, o alvo recebe intuição divina antes de realizar um ato que seria anátema para sua divindade ou contrário à tendência de sua divindade.

Sucesso Como sucesso crítico, mas a criatura não recebe intuição especial a respeito das ações subsequentes dela.

Falha A criatura não recebe absolvição e deve continuar a meditar e reparar os erros dela. Quaisquer rituais de *expiação* futuros para os mesmos erros custam metade e recebem +4 de bônus de circunstância em testes primários e secundários.

Falha Crítica A criatura ofende sua divindade e é permanentemente expulsa da fé. A criatura não pode reingressar em sua religião sem uma intervenção mais direta

Elevada (+1) Aumente o nível máximo do alvo em 2 e o custo base em 20 po.

LIBERDADE — RITUAL 8

INCOMUM | ABJURAÇÃO

Execução 1 dia; **Custo** óleos valiosos e objetos associados com o alvo com valor total de 100 po × o nível da magia × o nível do alvo; **Conjuradores Secundários** 2

Teste Primário Arcanismo (lendário) ou Ocultismo (lendário); **Testes Secundários** Sociedade

Distância veja texto; **Alvo** 1 criatura

Você executa um ritual para libertar uma criatura aprisionada, petrificada ou de alguma outra forma colocada em estase por quaisquer efeitos mágicos de todos esses efeitos, mesmo efeitos como *aprisionamento* que não tenham uma duração, desde que o nível de magia de *liberdade* seja igual ou superior ao nível de magia do efeito. Para executar o ritual, você deve estar a até 3 metros do alvo, ou a até 3 metros do local onde o alvo foi aprisionado (no caso de efeitos que prendem a criatura em uma prisão inalcançável, como a forma de calabouço de *aprisionamento*). Você deve conhecer o nome da criatura e detalhes da biografia dela; se a criatura não for uma associada próxima, uma falha ou falha crítica em um teste secundário de Sociedade reduz até mesmo um sucesso crítico no teste primário para uma falha.

Sucesso Crítico Você liberta o alvo de todos os efeitos mágicos que estejam o aprisionando, petrificando ou colocando em estase. Ele recebe +1 de bônus de estado em jogadas de salvamento para resistir a esses mesmos efeitos mágicos por 1 semana.

Sucesso Você liberta o alvo de todos os efeitos mágicos que estejam o aprisionando, petrificando ou colocando em estase.

Falha Você falha em libertar o alvo.

Falha Crítica Os efeitos mágicos aprisionando o alvo, petrificando o alvo ou colocando o alvo em estase afetam você e todos os conjuradores secundários.

OBRIGAÇÃO — RITUAL 3

INCOMUM | ENCANTAMENTO | MALDIÇÃO | MENTAL

Execução 1 dia; **Conjuradores Secundários** 1

Teste Primário Arcanismo (especialista), Ocultismo (especialista) ou Religião (especialista); **Testes Secundários** Sociedade ou Saber de Leis

Distância 3 metros; **Alvo** 1 criatura de nível no máximo igual ao dobro do nível de ritual de *obrigação*

Duração veja texto

Você impõe uma determinação mágica em um alvo voluntário, forçando-o a executar ou evitar realizar um certo ato. Uma *obrigação* para executar um ato normalmente é condicional, como por exemplo, "Sempre ofereça hospitalidade para estrangeiros buscando um lugar para ficar". Uma *obrigação* incondicional para executar um certo ato não requer que o alvo realize esse ato exclusivamente, embora ele deve priorizar a tarefa acima de todas as buscas por lazer. A *obrigação* mais comum para evitar realizar um ato é uma especificação para evitar violar um contrato. Nesses casos, o conjurador secundário normalmente fica a cargo de garantir que a escrita do contrato esteja corretamente sintonizada com a magia do ritual. Como o alvo é voluntário, *obrigação* pode ter uma duração que permaneça ativa enquanto o alvo concordar. Se o alvo for incapaz de realizar a *obrigação*, ele fica enjoado 1, e a condição enjoado aumenta em 1 para cada dia consecutivo em que ele for impedido de seguir a *obrigação*, até um máximo de enjoado 4. A condição enjoado é encerrada imediatamente

INTRODUÇÃO
ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
MAGIAS
ERA DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS
REGRAS DO JOGO
MESTRANDO
TESOUROS & MANUFATURA
APÊNDICE

quando ele segue a *obrigação* novamente; ele não pode remover a condição enjoado de qualquer outra forma. Somente magia muito poderosa como *desejo* pode remover os efeitos de *obrigação* de um alvo voluntário.

Sucesso Crítico A *obrigação* é bem-sucedida e o alvo recebe +1 de bônus de estado em testes de perícia que contribuam diretamente pata a *obrigação* (a critério do MJ).

Sucesso a *obrigação* é bem-sucedida.

Falha A *obrigação* falha.

Falha Crítica A *obrigação* falha e você é afetado pela *obrigação* que estava tentando colocar sobre o alvo. Você e considerado um alvo involuntário, portanto, a *obrigação* pode ser neutralizada com a magia *remover maldição*.

Elevada (5º) Você pode usar *obrigação* em uma criatura involuntária; ela pode tentar um salvamento de Vontade para anular o efeito. Se o alvo falhar neste salvamento de Vontade, a *obrigação* dura até 1 semana. A magia *remover maldição* pode neutralizar *obrigação* em uma criatura involuntária, assim como magias poderosas como *desejo*. Uma criatura involuntária astuta pode subverter a *obrigação* ao conceber situações que a impeçam de consentir, mas nesse caso ela fica enjoada (conforme descrito acima).

Elevada (7º) Como 5º nível, mas a *obrigação* dura por até 1 ano em uma criatura involuntária.

Elevada (9º) Como 5º nível, mas a *obrigação* dura por quanto tempo você escolher (mesmo ilimitada) em uma criatura involuntária.

RESSURREIÇÃO — RITUAL 5

INCOMUM | CURA | NECROMANCIA

Execução 1 dia; **Custo** diamantes no valor total de 75 po × o nível do alvo; **Conjuradores Secundários** 2

Teste Primário Religião (especialista); **Testes Secundários** Medicina, Sociedade

Distância 3 metros; **Alvo** 1 criatura morta de até 10º nível

Você tenta invocar a alma do alvo e retorná-la para o corpo dele. Isto requer que o corpo do alvo esteja presente e relativamente intacto. O alvo deve ter morrido no último ano. Se Pharasma tiver decidido que o tempo chegou ou se o alvo não quiser retornar, este ritual falha automaticamente, mas você descobre isto após o teste bem-sucedido de Religião e pode encerrar o ritual sem pagar o custo.

Sucesso Crítico Você ressuscita o alvo. Ele retorna à vida com Pontos de Vida totais e com as mesmas magias preparadas e pontos em suas reservas que possuía quando morreu, e ainda possui debilitações duradouras que seu corpo antigo possuía. O alvo encontra um agente de sua divindade durante a ressurreição que o inspira, concedendo a ele +1 de bônus de estado em jogadas de salvamento, Percepção, rolagens de ataque e testes de perícia por 1 semana. O alvo também fica permanentemente mudado de alguma forma pelo tempo dele no pós-vida, como uma leve mudança de personalidade, uma mecha branca de cabelo ou uma nova marca de nascença estranha.

Sucesso Como sucesso, exceto que o alvo retorna à vida com 1 Ponto de Vida e nenhuma magia preparada ou pontos em quaisquer reservas, e ainda possui debilitações duradouras que seu corpo antigo possui. Em vez de inspirá-lo, o tempo do personagem no Ossário deixa o alvo temporariamente debilitado, deixando-o desajeitado 1, drenado 1 e enfraquecido 1 por 1 semana; estas condições não podem ser removidas ou reduzidas por quaisquer meios até essa semana passar.

Falha Sua tentativa não é bem-sucedida.

Falha Crítica Algo sai terrivelmente errado – um espírito maligno possui o corpo, o corpo se transforma em um tipo especial de mortos-vivos ou algum destino pior cai sobre o alvo.

Elevada (6º) Você pode ressuscitar um alvo de até 12º nível e o custo base é 125 po.

Elevada (7º) Você pode usar *ressurreição* mesmo com apenas uma pequena parte do corpo; o ritual cria um corpo novo em um sucesso ou sucesso crítico. O alvo deve ter morrido na última década. O ritual requer quatro conjuradores secundários, sendo que cada um deles deve ter pelo menos metade do nível do alvo. O alvo pode ser de até 14º nível e o custo base é de 200 po.

Elevado (8º) Como 7º nível, mas o alvo pode ser de até 16º nível e o custo base é 300 po.

Elevada (9º) Você pode usar *ressurreição* mesmo sem o corpo desde que conheça o alvo por nome e tenha tocado uma parte do corpo dele a qualquer momento. O alvo deve ter morrido no último século e ele não sofre quaisquer condições negativas em um sucesso. O ritual requer oito conjuradores secundários, sendo que cada um deles deve ter pelo menos metade do nível do alvo. O alvo pode ser de até 18º nível e o custo base é de 600 po.

Elevada (10º) Como 9º nível, exceto que não importa há quanto tempo o alvo morreu. O ritual requer 16 conjuradores secundários, sendo que cada um deve ter pelo menos metade do nível do alvo. O alvo pode ser de até 20º nível e o custo base é de 1.000 po.

SABER DE LENDAS — RITUAL 7

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO

Execução 1 dia; **Custo** incensos raros no valor total de 300 po; **Conjuradores Secundários** 2

Teste Primário Ocultismo (mestre); **Testes Secundários** Performance, Sociedade

Você tenta descobrir lendas úteis sobre um assunto em particular, que deve ser uma coisa, lugar ou pessoa importante. Se o alvo estiver presente, aumente o grau de sucesso de seu teste de perícia primário em um passo. Se você tiver somente informações vagas sobre o assunto antes de tentar o ritual, reduza o grau de sucesso de seu teste de perícia primário em um passo. Estes modificadores se cancelam se você tiver um assunto presente sem nenhuma informação inicial.

Sucesso Crítico Você recita lendas, contos e saberes sobre o assunto ao longo de uma hora após o ritual acabar. As informações são em sua maioria coerentes, enfatizando lendas mais precisas ou úteis ante aquelas de exageradas ao longo do tempo.

Sucesso Você recita lendas, contos e saberes sobre o assunto ao longo de uma hora após o ritual acabar. Isto fornece informações úteis para maiores pesquisas, mas geralmente são incompletas ou enigmáticas. Como é o normal para lendas, você provavelmente aprenderá várias versões contraditórias.

Falha Você falha em descobrir quaisquer lendas úteis.

Falha Crítica Sua mente fica perdida no passado. Você não pode sentir ou responder a qualquer coisa no presente por 1 semana exceto para realizar necessidades como respirar e dormir. Entretanto, quando retorna, você pode retreinar uma de suas perícias em uma perícia de Saber baseada no conhecimento do passado que você estava vendo incontrolavelmente, como se tivesse passado 1 semana retreinando.

Irrisen
Reino dos Senhores dos Mamutes
Cicatriz de Sarkoris
Mendev
Lago das Brumas e Véus
Terras dos Reis Linnorme
Terras das Sagas
Brevoy
Numeria
Montanhas Kodor
Nova Tassilônia
Forte de Belkzen
Ustalav
Terras Partidas
Varísia
Olho do Pavor
Reinos Fluviais
Mar Escaldante
Razmiram
Ilha do Terror
Nirmathas
Montanhas Rodopiamente
Lago Encarthan
Kyonin
Galt
Hermea
Sarcemaranha
Nidal
Oprak
Molthune
Druma
Altos Mares
Reinos Resplandecentes
Ravounel
Montanhas Menador
Isger
Montanhas dos Cinco Reis
Floresta Verdurana
Cheliax Antiga
Andoran
Taldor
Cheliax
Ilha de Kortos
O Mar Interior
Oceano Arcadiano
Absalom
Thuvia
Rahadoum
Rota Dourada
Osírion
Qadira
Paredão de Barreira
Ilha Mediogalti
Olho de Abendego
Terras Encharcadas
Katapesh
Kibwe
Nex
Usaro
Jalmeray
Grilhões
Nantambu
Vastidão Mwangi
Deserto de Mana
Cordilheira Estilhaçada
Enseada de Sangue
Terras Impossíveis
Geb
Senghor
Oceano Obari
Mar Febril
Vidrian
Mzali

Capítulo 8: A Era dos Presságios Perdidos

Há dez mil anos, o mundo de Golarion ficou à beira do fim. A Queda da Terra, como este evento a nível de extinção ficou conhecido, viu o mundo ser assolado por uma chuva de estrelas cadentes que afundou continentes, cavou novos mares e destruiu civilizações. Levaram séculos para o mundo se recuperar e mais séculos ainda para a sociedade se reconstruir, mas ela o fez.

Anões ascenderam à superfície vindos das extensões subterrâneas das Terras Sombrias em sua lendária Busca pelo Céu, elfos retornaram do planeta vizinho Castrovel através de uma rede de portais para reclamar suas terras e tradições e gnomos do misterioso Primeiro Mundo buscaram abrigo de um terror agora esquecido. Sobreviventes de outras ancestralidades que se abrigaram ao longo do terror e da destruição da Queda da Terra emergiram durante a Era da Escuridão para reclamar suas terras ancestrais — de tribos desorganizadas de goblins com um talento para sobreviver apesar de tudo estar contra eles a trabalhadores halflings que emergiram das ruínas para fundar sociedades próprias.

A humanidade foi quem teve a recuperação mais surpreendente. Menos de 2.000 anos depois da quase extinção pela Queda da Terra, a Era do Destino viu a ascensão de muitos novos impérios humanos ao redor do mundo. A humanidade construiu estruturas maravilhosas e suas escolas reaprenderam magias que se pensava estarem perdidas. Entre estas nações humanas caminhou um homem chamado Aroden — um sobrevivente imortal da devastação da Queda da Terra. Aroden há muito cultivava um grupo de súditos leais que o viam com admiração, pois a imortalidade era apenas uma das maravilhas que ele havia alcançado. A maior dentre estas foi a descoberta de um estilhaço de magia potente conhecido hoje como a *Pedra Estelar*, um fragmento das estrelas que caíram durante a Queda da Terra e que se alojou no fundo do Mar Interior. O contato com este artefato alienígena assolou Aroden com visões fantasmagóricas, sujeitando-o a uma série de testes marciais mortais e a exaustivos dilemas morais que desafiaram seus limites além de qualquer outra experiência árdua que já houvesse suportado. Ele emergiu do teste como um deus vivo, e seu primeiro ato divino foi erguer a *Pedra Estelar* e a massa de terra na qual havia caído no fundo do mar para formar a Ilha de Kortos — também conhecida como Ilha da Pedra Estelar — onde ele então estabeleceu a cidade de Absalom.

Nos séculos seguintes, Absalom se tornou uma das maiores cidades do mundo e o legado de Aroden cresceu com ela. Conforme milênios se passaram, as atenções dele cada vez mais se voltavam para longe das preocupações dos habitantes do Mar Interior e indo em direção a questões extraterrenas além da compreensão mortal — mas profecias falavam de um tempo onde ele retornaria a Golarion e lideraria a humanidade triunfantemente em uma Era de Glória. Conforme o tempo do retorno de Aroden se aproximava, nações inteiras faziam preparativos monumentais para recebê-lo de volta a Golarion.

Mas, em vez disso, Aroden morreu e com ele a confiabilidade da profecia. Golarion foi assolada por tempestades, guerras e devastações sobrenaturais conforme a morte de um deus marcava o começo de uma nova era — um tempo de incertezas, mas também um tempo de oportunidades. Assim começou a Era dos Presságios Perdidos, uma era que precisa de heróis como nunca antes.

Além do Mar Interior

A região do Mar Interior consiste no continente de Avistânia e na porção norte do continente de Garunda, mas ele é apenas uma parte de um mundo muito maior. O próprio Garunda se estende mais para o sul, e suas regiões meridionais são o lar de várias ancestralidades e culturas únicas. Conforme se viaja para o leste a partir do Mar Interior, a vasta extensão do continente de Casmarônia se estica para além do horizonte. Com o imenso e continental Mar Castrovino em seu coração, Casmarônia é o maior dos continentes de Golarion e lar de alguns dos impérios mais antigos e bem-sucedidos. Ainda mais a leste de Casmarônia jaz o continente de Tian Xia, uma região frequentemente chamada de Impérios Dracônicos. A parte norte de Tian Xia se conecta com o continente mais setentrional de Golarion, uma extensão congelada conhecida como a Coroa do Mundo. Este continente forma uma ponte entre Tian Xia e Avistânia ao longo do polo norte. Ao sul de Tian Xia fica o misterioso continente de Sarusana, sobre o qual pouco é conhecido devido às poderosas tempestades e correntezas conturbadas que cercam suas costas. Indo para oeste da região do Mar Interior, marinheiros encontram os restos fragmentados do perdido Azlante, um continente arruinado que abrigou um dos primeiros impérios da humanidade até que foi destruído pela Queda da Terra. Navegar ainda mais para o oeste destas ruínas eventualmente leva às costas de Arcádia, uma terra com tradições mágicas incomuns e poderosas nações próprias. E sob toda essa terra, esculpido na própria crosta do planeta, ficam os túneis retorcidos do reino subterrâneo tripartido conhecidos coletivamente como as Terras Sombrias — que abrigam grandes horrores e perigos, mas oportunidades igualmente grandes de triunfos e tesouros.

Além disso, Golarion é apenas um dos 11 mundos que orbitam seu sol. Para a vasta maioria dos habitantes do planeta, os outros 11 mundos são pouco mais do que pontos de luz no céu, mas não estão tão distantes quanto se imagina. Os planetas de Akiton e Castrovel são os vizinhos mais próximos de Golarion. Viajantes de ambos já visitaram e, em muitos casos, se assentaram em Golarion — mais notavelmente os elfos, que originalmente vieram de Castrovel. Mesmo o planeta mais distante — o remoto Aucturno — possui influência em Golarion, com seus habitantes alienígenas enxertando um toque sinistro no mundo, tendo recentemente colocado o planeta inteiro em perigo. Por isso, os sábios jamais desconsideram os perigos e maravilhas que habitam os outros planetas do sistema solar de Golarion.

O Grande Além

Existem incontáveis planetas além do sistema solar de Golarion, mas mesmo esta miríade de mundos do universo, conhecido como Plano Material, são apenas um fragmento se comparado ao que jaz no multiverso além. Outros planos de existência e dimensões estranhas distorcem esta realidade em uma série esferas agrupadas em camadas, conhecidas coletivamente como o Grande Além. Este modelo de realidade é tanto uma metáfora para conceitos que a mente mortal tem dificuldade de compreender quanto uma descrição física, pois dentro do Grande Além, tudo é possível.

Esfera Interna

O núcleo do multiverso é a Esfera Interna. Aqui pode ser encontrada a vasta extensão do Plano Material e seus incontáveis mundos. Os Planos Elementais cercam o Plano Material como camadas de conchas, com o Plano do Ar no interior, transitando para o Plano da Água, então para o Plano da Terra e finalmente para o Plano do Fogo, de forma inversa à ordem de frequência que estes elementos aparecem em planetas habitáveis. Os planos das Energias Positiva e Negativa também estão dentro da Esfera Interna — com seus nodos opostos de vida e morte, criação e destruição, luz e trevas — formando o começo e o fim de toda a existência.

Esfera Externa

O escopo da realidade dentro da Esfera Externa é difícil de compreender. Aqui habitam os deuses e também é onde as almas dos mortos se reúnem para serem julgadas pela deusa dos mortos, Pharasma, no topo de seu pináculo no Ossário. Qualquer coisa é possível na Esfera Externa, e seus reinos são manifestações tanto de filosofias e crenças quanto de qualquer outra coisa. Das imensas montanhas do Paraíso até os fossos sem fim do Abismo dos demônios, sejam as profundezas agonizantes do Inferno ou as maravilhas ilimitadas do Elísio, toda a realidade é representada dentro da Esfera Externa. Com o tempo, esta realidade é erodida e reciclada na matéria-prima da vida dentro do Plano de Energia Positiva.

Outros Planos e Dimensões

Alguns planos existem no mesmo espaço físico ou metafísico que outros, sobrepondo estes planos como camadas de realidade. Eles incluem o mundo fantasmagórico do Plano Etéreo, que se sobrepõe com a Esfera Interna; a vertiginosa vastidão do Plano Astral, que se sobrepõe a quase toda a realidade e preenche a distância quase sem fim entre a Esfera Interna e a Esfera Externa; e o Primeiro Mundo assombrado pelas fadas e o sinistro Plano das Sombras, ambos se sobrepondo ao Plano Material. Também existem locais mais estranhos no Grande Além; alguns, como as Terras dos Sonhos, são visitados frequentemente (mesmo que acidentalmente), enquanto outros, como a enigmática Dimensão do Tempo, raramente são visitados — se é que são visitados. Em todo caso, estas dimensões não podem ser acessadas por meios normais, e cada uma possui seu próprio método de entrar e sair.

A Região do Mar Interior

Embora infinitas oportunidades de aventura aguardem em outros continentes, mundos e planos, a região do Mar Interior é o foco do cenário de campanha do Pathfinder. Com dúzias de nações, impérios, fronteiras e terras selvagens, esta região apresenta uma imensa variedade de oportunidades para heroísmo e vilania, exploração e aventura!

As páginas a seguir separam a região do Mar Interior em 10 regiões, cada uma com tema próprio. Aqui é apresentado apenas um breve resumo de cada região — o suficiente para estabelecer o cenário e alimentar a imaginação. Se estiver interessado em explorar mais de Golarion e da região do Mar Interior, veja os volumes do Guia de Cenario, Aventuras e Trilhas de Aventuras de Pathfinder. Trilhas de aventuras apresentam não só material aprofundado sobre a região como também campanhas inteiras cujas aventuras levam um grupo de heróis novatos por todo o caminho até o ápice do poder!

O ano atual na região do Mar Interior é 4719 do Cômputo de Absalom (CA). Conforme o calendário avança no mundo real, o tempo também progride em Golarion. Este *Livro Básico* foi publicado no ano de 2019, com o ano correspondente na região do Mar Interior terminando nos mesmos dois dígitos. A história de Golarion é extensa, mas dois eventos de maior relevância para moldar o mundo ocorreram: um em –5293 CA — quando a Queda da Terra quase causou o fim do mundo — e o outro em 4606 CA — quando Aroden, o deus da humanidade, morreu e as profecias do mundo começaram a falhar, iniciando a Era dos Presságios Perdidos.

O mapa na página 416 mostra a região do Mar Interior subdivida em 10 subregiões que são exploradas nas páginas a seguir. As fronteiras destas regiões são temáticas, não políticas. Para uma exploração mais profunda sobre a região do Mar Interior e suas dezenas de nações e terras ermas, veja o *Pathfinder Guia de Cenário: Presságios Perdidos*.

Tempo

Como a Terra, Golarion gira em seu eixo uma vez a cada 24 horas. Uma semana possui 7 dias e um ano possui 52 semanas. Para manter o calendário sincronizado com o ano astronômico, um dia extra é adicionado no segundo mês do ano a cada 4 anos.

Meses e Dias

Os nomes dos meses do ano na região do Mar Interior são os seguintes:

- Abadius (Janeiro)
- Calistril (Fevereiro)
- Pharast (Março)
- Gozran (Abril)
- Desnus (Maio)
- Serenith (Junho)
- Erastus (Julho)
- Arodus (Agosto)
- Rova (Setembro)
- Lamashan (Outubro)
- Neth (Novembro)
- Kuthona (Dezembro)

Os nomes dos dias são os seguintes:

- Lua-feira (Segunda-feira)
- Labuta-feira (Terça-feira)
- Próspera-feira (Quarta-feira)
- Jura-feira (Quinta-feira)
- Flama-feira (Sexta-feira)
- Estrelábado (Sábado)
- Solmingo (Domingo

Absalom e a Ilha da Pedra Estelar

No coração do Mar Interior fica a Ilha de Kortos, erguida das águas há milhares de anos como o primeiro ato divino de Aroden. Este feito incrível marca o início da Era da Entronização e o primeiro ano do calendário no Cômputo de Absalom. A própria cidade de Absalom, a maior na região do Mar Interior, se espalha pela costa sul desta ilha — e no coração da cidade fica a lendária Catedral da Pedra Estelar. Dentro dos salões desta estrutura, a *Pedra Estelar* aguarda para testar seus próximos suplicantes — os poucos mortais que passam neste teste místico se tornam deuses. Isto transformou Absalom em uma metrópole frequentemente sitiada, mas em seus quase 5.000 anos, ela nunca caiu.

Absalom, chamada por muitos de Cidade no Centro do Mundo, ostenta uma população de mais de 300.000 habitantes e sua cultura é uma verdadeira mistura de ancestralidades e crenças. Mesmo a arquitetura da cidade reflete isto, como esperado de um assentamento de sua idade. Dos altos e majestosos templos na Corte Ascendente até as lojas e salões de guilda espremidos no Distrito da Pétala e os casebres frágeis nas Poças, as vizinhanças de Absalom nunca falham em apresentar uma vista memorável. Muitas organizações de alcance mundial nasceram em Absalom, sendo a mais notável a Sociedade Pathfinder (página 436).

A Ilha de Kortos, também conhecida como Ilha da Pedra Estelar, possui um ecossistema similarmente diverso. As florestas e planícies verdejantes do oeste fornecem muitos dos recursos que Absalom necessita; mas, para o leste, o deserto rochoso e escarpado conhecido como Raspa, as perigosas Colinas Fluviais e a recém-formada desolação conhecida como o Domínio do Tirano apresentam climas bem mais severos. A Ilha de Erran, logo ao norte da Ilha da Pedra Estelar, abriga a segunda maior cidade da área, Escadar. Sendo um porto severo com uma parte mais do que generosa de acordos escusos e tipos perigosos, Escadar também abriga grandes estaleiros e mantém a poderosa marinha que ajuda a manter seguras as águas próximas do Mar Interior. Várias ilhas menores também pontilham a costa da Ilha de Kortos — umas estéreis, outras servindo como esconderijos de criminosos e exilados.

Erguendo-se no centro da Ilha de Kortos estão os Montes Kortos, uma pequena e escarpada cadeia de picos rochosos que, ao longo dos anos, foi governada por dragões, harpias, minotauros e coisas piores. Algumas passagens perigosas permitem viagens através das montanhas, mas com a costa norte da Ilha de Kortos dominada pelo emaranhado encharcado de Lama Parda, esta extensão norte oferece pouco para atrair qualquer um que não sejam bandidos ou aventureiros a estas terras ainda indomadas.

Altos Mares

Das frotas de piratas unidos sob a Rainha Furação dos Grilhões ao antigo e subaquático império de monstros metamorfos liderados pelos sinistros mestres velados, os Altos Mares de Golarion apresentam perigos tanto acima quanto abaixo das ondas. Ainda assim eles também servem como importantes rotas comerciais, com navios mercantes viajando pelas águas para ligar nações poderosas em pontos opostos dos continentes. Capitães marítimos desbravam os perigos dos Altos Mares na esperança de participar das fortunas sendo feitas pelo comércio, ligando os portos do próprio Mar Interior àqueles nas costas do Oceano Arcadiano, das Vastidões Mwangi às Terras das Sagas.

A pirataria é um dos maiores perigos enfrentados ao se viajar nos Altos Mares. O imenso arquipélago vulcânico conhecido como os Grilhões serve como um refúgio para estes piratas, com sua Rainha Furacão fornecendo a estrutura mínima necessária para impedi-los de pularem nas gargantas uns dos outros. Uma grande variedade de monstros e ameaças povoa estas ilhas, e os piratas locais sabem quais são seguras e quais evitar. Ao norte dos Grilhões fica a Ilha Mediogalti. Embora seu único porto relevante, Ilizmagorti, também seja um famoso porto seguro para piratas, é a presença dos infames assassinos do Louva-a-Deus Vermelho que governam a ilha que concede a maior infâmia a esta região.

Outros portos apresentam complicações próprias. A cidade-porto de Promessa na remota ilha de Hermea a algumas centenas de quilômetros a oeste de Avistânia recompensa bem aqueles que conseguem negociar o privilégio do comércio — mas tal honra é difícil de se ganhar, pois o dragão que governa esta sociedade fechada não permite que simplesmente qualquer um visite. Rumores sobre o que ocorre além do distrito das docas de Promessa variam entre contos sobre uma sociedade perfeita aos de um governo opressivo que não tolera o livre arbítrio. Mais para o norte, os elfos do Pináculo Mordaz são ainda mais fechados a visitas, e para a maioria dos marinheiros, a única coisa que o Pináculo Mordaz oferece é um marco inconfundível para navegação, pois o pináculo retorcido pode ser visto por quilômetros.

Entretanto, de todas as regiões ao longo das costas de Avistânia e Garunda, nenhuma é mais perigosa de se viajar do que nas águas torturadas pelo Olho de Abendego. Este furação imenso se formou no início da Era dos Presságios Perdidos, quando tempestades assolaram Golarion inteiro na sequência da morte de Aroden. Entretanto, diferente destas outras tempestades, este furacão permanece existindo. Seus ventos e surtos tempestuosos destruíram várias nações e transformaram um golfo anteriormente fundamental em um pesadelo para a navegação. Contudo, até hoje nenhuma investigação sabe que força estranha causou e como se mantém perpétuo o Olho de Abendego.

Cheliax Antiga

Em seu ápice, o império de Cheliax possuía domínios que iam de Varísia a Garunda e para o leste até Galt. Estava profetizado que Aroden retornaria ao mundo dos mortais para iniciar uma nova Era de Glória e aquelas profecias prediziam que a cidade chelishita de Coroa-do-Oeste seria seu ponto de chegada. Ao invés disto, sua morte levou a uma guerra civil que durou décadas. Quando a Três-Vezes-Amaldiçoada Casa de Thrune emergiu como vitoriosa, Cheliax havia mudado para sempre. Sob o governo da Casa Thrune, Cheliax se transformou em uma nação que via o Inferno como um modelo de governo. A igreja de Asmodeus se tornou a religião oficial do estado e o diabolismo sua filosofia mais poderosa. Os diabos estavam em casa no governo e, enquanto os políticos e líderes da nação alegavam manter o controle sobre seus destinos — e que a Casa Thrune havia meramente formado uma aliança com o Inferno para manter seu poder e manter a ordem — os inimigos internos e externos da nação sabiam a verdade.

Muitas das províncias externas de Cheliax — como Andoran, Galt e Vídrian — se revoltaram e se tornaram nações independentes. A nação de Isger continua, pelo menos no papel, servil. Cheliax valoriza Isger por sua posição importante como rota comercial para a região do Lago Encarthan, mas quando Isger foi devastada pela violência das Guerras de Sangue Goblin há décadas, a Casa Thrune fez pouco para ajudar. Conforme as repercussões do retorno do Tirano Sussurrante ao poder enviou ondas de terror e nervosismo pela terra, o povo de Isger começou a temer que lhes faltava não apenas força política própria, mas também em seu suposto protetor e como resultado, Isger é um dos locais da região do Mar Interior que mais precisa de heróis.

Recentemente, vários levantes dentro de Cheliax testaram ainda mais a determinação da nação. Após uma perda náutica devastadora nos Grilhões que resultou na independência de Vídrian, uma nova rebelião iomedaeana chamada Reclamação Gloriosa ameaçou Cheliax de dentro. A Casa Thrune e a igreja asmodeana derrotaram a Reclamação Gloriosa, mas pagaram um preço — uma rebelião simultânea obteve sucesso, com um grupo de rebeldes chamados de Corvos Prateados negociando a secessão bem sucedida da nova nação de Ravounel.

Ao norte de Cheliax, a nação sombria de Nidal continua sendo o único aliado real da nação diabólica. Uma teocracia governada pela igreja de Zon-Kuthon, Nidal é a nação mais velha de Avistânia, pois seu povo se voltou para o Senhor da Meia Noite em busca de proteção durante a Era da Escuridão depois da Queda da Terra. Hoje, dor e terror são confortos para os cidadãos de Nidal e milênios de governo sob uma igreja que festeja a dor os deixou acostumados com a dor e recebendo bem a perda.

Olho do Pavor

O coração do continente de Avistânia apodreceu.

Esta região é dominada pelo Lago Encarthan, um grande mar continental que era — até recentemente — um polo comercial movimentado. No sudoeste se ergue a nação militarista de Molthune, que há tempos está engajada em uma guerra intermitente contra seu vizinho nortenho, Nirmathas, uma nação florestal povoada por pessoas que levam sua liberdade a sério. Um levante de hobgoblins se aproveitou deste conflito e, embora as hostilidades tenham diminuído, as duas nações agora partilham fronteiras com uma terceira: a recém-nascida nação hobgoblin de Oprak.

Ao norte destas nações assoladas pela guerra estão duas outras nações igualmente forjadas no crisol do conflito. Até recentemente, os paladinos e protetores da pequena e poderosa nação de Ultimuro se erguiam contra as invasões de orcs, mortos-vivos e semelhantes. Enquanto isso, o selvagem e escarpado Forte de Belkzen tem sido há muito mantido por esses orcs — desde que foram expulsos das Terras Sombrias abaixo pelos anões durante a Busca pelo Céu há milhares de anos.

Ainda mais ao norte está a nação de Ustalav, uma coleção de condados, cada um assediado por sua própria manifestação de horror e medo, variando do pesadelarmente cósmico ao terrivelmente infernal.

Foi de Ustalav que uma das maiores ameaças à região do Mar Interior emergiu. O antigo lich Tar-Baphon — conhecido como o Tirano Sussurrante — foi derrotado duas vezes no passado distante — uma por Aroden e outra pelos heróis da Cruzada Radiante; mas ele nunca foi verdadeiramente destruído. Quando os selos mágicos que o mantinham aprisionado abaixo do ameaçador Pináculo do Cadafalso foram finalmente violados em 4719 CA, Tar-Baphon emergiu, trazendo consigo uma devastação tão grande que a outrora nação de Ultimuro — que sofreu o peso de seu retorno ao mundo — foi completamente destruída. Atualmente ela existe apenas como as Terras Sepulcrais — a nação que outrora mantinha guarda contra levantes de mortos-vivos que eagora está entregue à sua própria não-vida. Embora heróis tenham temporariamente atrapalhado os planos imediatos do Tirano Sussurrante pouco depois que ele emergiu, o lich continua sendo uma ameaça ativa.

O Tirano Sussurrante agora governa um reino de mortos-vivos na apropriadamente chamada Ilha do Terror, que fica no centro do Lago Encarthan. Todas as nações que costeiam o Lago Encarthan sofreram em graus variados sob a influência renovada do Tirano Sussurrante, e algumas estão buscando alianças improváveis para resistir a ele. O lich está reunindo seus recursos na Ilha do Terror e ninguém sabe dizer onde ou quando ele irá atacar da próxima vez.

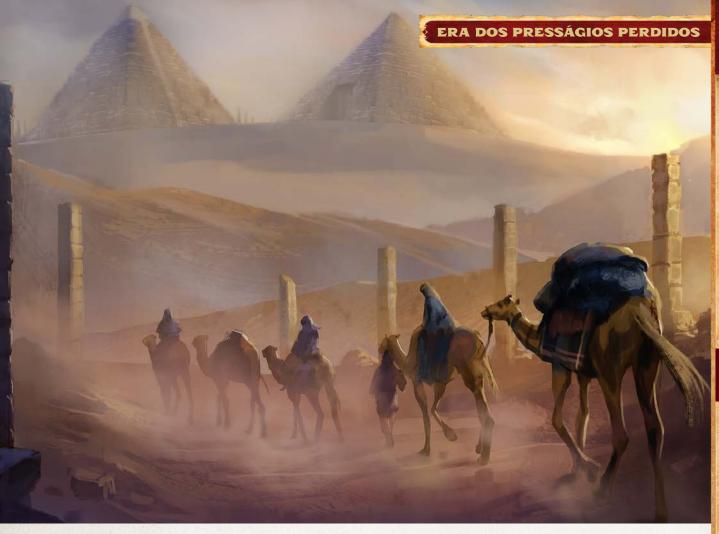
REINOS RESPLANDESCENTES

O império de Taldor foi, historicamente, o coração dos Reinos Resplandecentes. No início da Era do Entronamento, Taldor enviou vários Exércitos de Exploração para expandir as fronteiras da nação e colonizar as terras ao redor. Hoje, Taldor é uma sombra de sua glória antiga, mas depois de um surto recente de conflito interno, uma nova imperatriz progressiva clamou o trono, e Taldor pode estar no caminho para recuperar sua antiga glória pela primeira vez em séculos.

Para o oeste, a nação democrática de Andoran se ergue como uma estrela em ascensão no palco internacional. Desde que a província se separou da nação de Cheliax, os militares de Andoran ajudaram a diminuir o fluxo de escravos e seus heróis têm se colocado contra todo o tipo de perigo ao povo comum. Mas o futuro não parece inteiramente brilhante para Andoran, pois com os problemas recentes de Cheliax, correm rumores de que a Casa Thrune pode buscar retomar o controle de seu servo rebelde. Dada a ameaça crescente do Tirano Sussurrante, uma guerra aberta entre estas duas nações poderosas poderia ser desastrosa.

A nordeste de Andoran se espalham as cidades-estados enânicas das Montanhas dos Cinco Reis. Acostumados à guerra, tanto contra inimigos externos quanto internos, os anões dos Cinco Reis permanecem aliados de Andoran, mas possuem seus próprios problemas que ocupam a maior parte de sua atenção. Para o oeste do reino anão, a rica e poderosa nação de Druma controla quase metade da costa sulista do lago e usa sua posição para alimentar seus cofres e espalhar os ensinamentos das Profecias de Kalistrade, uma filosofia que ensina que a riqueza pode ser alcançada ao se aderir a práticas rígidas e abstêmias.

A nordeste de Druma ficam as florestais terras élficas de Kyonin, uma das nações mais antigas de Avistânia. Esta terra pertencia aos elfos muito antes da Queda da Terra, mas por milhares de anos após aquela devastação, eles deixaram seu reino abandonado. Naquele período, um poderoso demônio chamado Arrazárvore tomou controle da parte mais ao sul da floresta, corrompendo o terreno em um lamaçal desolado chamado Sarcemaranha. Embora os elfos tenham retornado, eles foram incapazes de expulsar Arrazárvore de sua fronteira sul.

Mais a leste ainda está a nação de Galt. Devastada por décadas de uma auto-perpetuante série de rebeliões e revoluções, esta terra foi partida vez após outra. Seu povo está cansado e desesperado conforme continuam a viver as vidas que conseguem nas sombras das *lâminas finais* — poderosas guilhotinas mágicas que clamam as almas daqueles que decapitam. Se quaisquer das regiões dos Reinos Resplandecentes está propenso a mudança significativa no futuro próximo, é com certeza a Galt devastada por revoluções.

Rota Dourada

Comércio e viagens governam os caminhos da assim chamada Rota Dourada, conhecida por suas areias brilhantes e força econômica. A maior parte desta região consiste de imensos desertos selvagens, mas isto não significa que ela possua uma população esparsa. Costas e rios servem como o sangue vital desta região, e algumas caravanas desbravam o calor e os perigos do deserto para negociar ao longo do norte de Garunda. Algumas das mais antigas nações na região do Mar Interior comandam esta região, e conhecimento antigo e tesouros valiosos podem ser encontrados entre suas areias mutáveis e cidades históricas.

A maior destas cidades é a cosmopolita Katapesh, onde o mercantilismo é supervisionado por um estranho grupo chamado de Mestres do Pacto. Muito do comércio em Katapesh envolve bens que podem ser exportados ou importados livremente por toda a região do Mar Interior, mas a cidade também faz tantos negócios quanto sobre assuntos normalmente relegados aos mercados negros de outras sociedades.

As cidades de Qadira podem não ser individualmente tão grandes quanto Katapesh, mas a economia da nação talvez seja mais forte. Elas certamente são as mais antigas na região, com o apoio do há muito estabelecido Império Padishah de Kelesh no leste. Isto, junto com a igreja de Sarenrae — talvez a exportação cultural mais bem-sucedida para o resto da região do Mar Interior — assegurou o status de Qadira como um dos mais importantes centros de influência na Rota Dourada.

Para o oeste, as cinco cidades-estados de Thuvia controlam o lendário artefato chamado de *elixir de orquídea solar*, que concede quase-imortalidade àqueles que o consomem. Esta preciosa comodidade é a chave para o lugar de Thuvia na Rota Dourada. Mais a oeste, a nação de Rahadoum talvez seja o elo mercante mais fraco, mas o fato desta sociedade ter abandonado a adoração aos deuses para colocar sua fé na indústria e talento dos mortais a fornece uma atração própria.

No centro da Rota Dourada fica a poderosa Osírion, uma das mais antigas nações da região do Mar Interior. Embora Osírion tenha sido governada por Qadira durante um período, os legados e monumentos de seus primeiros dias ainda resistem e são fonte de orgulho e identidade indisputáveis e icônicos para seu povo. A influência dos artesões, filósofos e conjuradores de Osírion se espalharam por toda a parte, particularmente através da Ordem Esotérica do Olho Palatino, bem ao norte em Ustalav, e a fé de Nethys cujo não-tão-humilde começo como um mago mortal pode ser rastreado até o começo da história de Osírion durante a antiga Era do Destino.

TERRAS IMPOSSÍVEIS

A magia permite feitos espantosos e, ainda assim, mesmo os que se consideram especialistas nas artes mágicas hesitam maravilhados perante os espetáculos encontrados nas Terras Impossíveis. O que é tido como certo nestas estranhas e ecléticas nações seria considerado impossível em outros lugares.

Tenha Geb como um exemplo. Lá, os vivos são minoria, e a não-vida é o meio de vida predominante. Crueldade, sadismo e violência são a norma em Geb, como se pode esperar de uma terra governada por um violento ditador morto-vivo. Este fantasma, de quem o lugar herdou o nome, tem governado sua nação por milhares de anos, embora há muitos séculos o governo diário da terra tenha recaído sobre sua rainha, Arazni. Seu recente desaparecimento (muitos chamariam de "fuga") e abandono de seus deveres revigorou o soberano fantasma para novamente assumir a liderança ativa de seu reino tomado pela escuridão.

Geb tem se oposto ao seu vizinho nortista, Nex, por toda a sua existência. Também batizado com o nome de seu governante, Nex é um reino cosmopolita onde a magia é mundana. O próprio Nex está desaparecido há eras, ainda que em sua ausência, os Arquelordes tenham governado de forma bem eficiente. Aqui, golens patrulham as ruas e a prática de muta-carne é uma indústria legítima e aceita.

Entre estas nações opostas há uma faixa de terra conhecida como Deserto de Mana, uma desolação assolada e destruída formada pelas antigas guerras entre Nex e Geb. A própria magia destas terras está danificada — ou em muitos pontos inteiramente morta — e mutantes peculiares vagam e espreitam pelas ruínas em busca de presas.

Apenas no ducado de Alkenstrela a vida se aproxima de qualquer coisa normal, mas mesmo ali as suposições do resto do mundo são voltadas contra ele. Com a magia sendo imprevisível, os cidadãos de Alkenstrela se voltaram à tecnologia para substituí-la. A nação é o lar de metalúrgicos e maquinistas, e a arte da fabricação de armas concede uma vantagem excelente nesta parte do mundo. As exportações de armas de fogo aumentaram consideravelmente ao longo dos anos e, devido a isso, Alkenstrela está emergindo como um poder de influência significativa.

Após as águas do Oceano Obari fica o úlitmo reino das Terras Impossíveis: a nação insular de Jalmeray. Aqui não apenas a magia permite impossibilidades, mas também o autocontrole focado e a perfeição espiritual. O povo de Jalmeray conquistou espantosos feitos físicos e alcançou notáveis avanços intelectuais usando nada além de antigas tradições místicas e auto-perfeição.

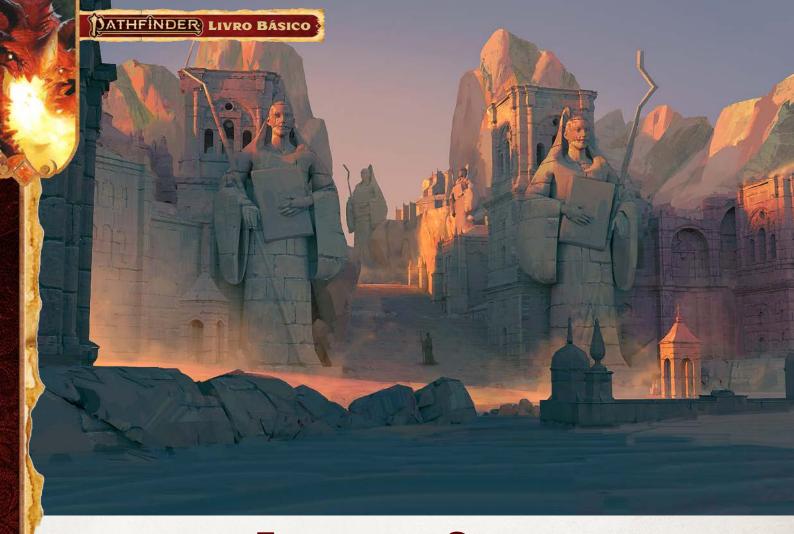
Terras Partidas

Bem ao norte de Absalom se estendem as Terras Partidas — nações e terras ermas unidas por seu estado partilhado como regiões fraturadas — lugares onde a própria vida sofreu um golpe e a luta pela sobrevivência é simplesmente uma parte da realidade diária. Nem todas as Terras Partidas são constantemente assoladas por perigos mas, independentemente de onde alguém se assenta nestes tempos tumultuados destas partes, o perigo raramente está longe de casa.

Em alguns casos, as divisões são políticas. No nordeste, a nação de Brevoy está há muitos anos à beira de uma guerra civil, enquanto uma antiga divisão entre as tradicionais casas nobres de Issia e os mercenários senhores das espadas de Correnterra mantém um constante estado de tensão — que pode estar se aproximando do ponto de ruptura. Mas, no caso dos sempre contestados Reinos Fluviais, estas divergências políticas chegaram a um impasse, pois diz-se que ali qualquer um pode se tornar o governante de uma nação — basta ter a tenacidade de tomar as rédeas do governo.

Em outros lugares das Terras Partidas, as fraturas são mais espirituais. Razmiran, por exemplo, é governada pelo deus vivo Razmir, que demanda a adoração de todos que morem dentro dos limites de suas fronteiras e não tolera competições à sua fé. Seus sacerdotes agem como polícia em toda a terra, impondo brutalmente as leis de sua divindade. Ao norte, em Mendev, estas fraturas espirituais são menos óbvias; esta terra luta para reclamar sua herança após um século de ocupação por uma força de cruzados que, há alguns anos, se erguia como um bastião contra os demônios que governavam as terras a oeste que fica depois do rio.

Estas terras a oeste estão verdadeiramente partidas — de forma física — pois no período caótico do início da Era dos Presságios Perdidos, poderosos agentes do lorde demônio Deskari rasgaram um buraco na realidade. A ferida resultante no local permitiu que legiões de demônios passassem e devastassem as terras outrora conhecidas como Sarkoris. Embora heróis da Quinta Cruzada tenham recentemente derrotado Deskari e fechado a fenda, estas terras ainda são conhecidas como a Ferida do Mundo. A principal ameaça foi vencida, mas demônios ainda habitam a região e a terra devastada luta para voltar ao normal.

Talvez a mais estranha das Terras Partidas fique próxima de seu centro. As colinas e planícies escarpadas de Numeria são o lar de muitos clãs Kellides. Entretanto, no passado distante, a queda de uma espaçonave cientificamente avançada trouxe alienígenas estranhos, monstruosidades mecânicas e maravilhas tecnológicas a Golarion — mas sua chegada flamejante deixou vastas regiões do terreno ao redor destruídas e arruinadas até os dias atuais.

Terras das Sagas

Embora a oportunidade para aventuras épicas existam por todo o mundo, nos anos recentes parece que as Terras das Sagas produziram os contos mais notáveis e lendários. Estas vastidões nortenhas ostentam reinos governados por vikings e bruxas, reinos que abrigam clãs Kellides que montam mamutes e uma região fronteiriça de cidades livres e ermos perigosos — todos com bases no antigo legado do há muito caído império da Tassilônia.

Há milênios, a nação da Tassilônia foi governada pelos pecadores e tirânicos senhores das runas. Estes magos esculpiram lendas feitas para durar por uma eternidade, mas mesmo os poderosos senhores das runas sucumbiram à devastação da Queda da Terra. Os sete senhores das runas reinantes no período recuaram para a segurança de domínios extradimensionais, e dormiram por eras, até que começaram a despertar em 4707 CA.

O reino fronteiriço de Varísia, outrora o coração da Tassilônia, suportou o grosso da ira do primeiro senhor das runas desperto, o sádico avarento chamado Karzoug. Um bando de heróis improváveis emergiu da pequena cidade costeira de Pontareia para eventualmente encarar e derrotar Karzoug, ainda assim, seu breve despertar alertaria outros senhores das runas adormecidos e um novo bando de heróis foi forçado a derrotar os tiranos despertos.

Enquanto as vizinhas Terras dos Reis Linnorme, os Reinos dos Senhores dos Mamutes e o assombrado por bruxas Irrisen nunca encararam as repercussões diretas dos senhores das runas, estas terras nortenhas abrigam perigos próprios. Uma antiga guerra fria entre os vikings dos Reinos Linnorme e as bruxas invernais de Irrisen no leste finalmente chegaram a um fim quando a filha da bruxa imortal Baba Yaga tentou desafiar sua mãe e usurpar as tradições de governo de Irrisen. Embora o inverno eterno de Irrisen, iniciado por Baba Yaga perdure, sua nova governante, Anastácia, pode se provar a primeira presença benevolente em séculos a se sentar no trono. Mais a leste, os clãs Kellides do Reino dos Senhores dos Mamutes tiveram uma função essencial própria ao desafiar os demônios da Ferida do Mundo.

Recentemente, uma nova nação se ergueu nas Terras das Sagas. Depois que os senhores das runas foram derrotados, dois senhores das runas sobreviventes decidiram ajustar suas tradições para se encaixar neste estranho novo mundo onde se encontraram. Agora, a recente nação de Nova Tassilônia se espalha pela fronteira norte de Varísia e ninguém sabe ainda se seus governantes adotarão completamente um caminho mais pacífico ou se é questão de tempo antes que as velhas tradições de pecado e violência surjam novamente.

Vastidão Mwangi

A Vastidão Mwangi é o lar de uma grande variedade de civilizações, tanto no passado quanto no presente, mesmo possuindo as mais extensas regiões selvagens do Mar Interior. De fato, uma das primeiras civilizações a se erguer das cinzas após a Queda da Terra se ergueu aqui, nesta terra — a nação Shory e suas impressionantes cidades voadoras, das quais derivam muitas das práticas modernas da magia.

Algumas cidades e reinos mwangi foram perdidos bem mais recentemente do que aquelas maravilhas antigas. Quando o Olho de Abendego se formou há pouco mais de um século, seus ventos e ondas inundaram dois reinos significativos ao longo da costa oeste de Garunda. Onde outrora se erguiam as nações de Lirgen e Yamasa agora se espalham apenas as Terras Encharcadas, uma região de pântanos e mangues ocupada por gangues rivais de saqueadores e monstros. Ainda mais recentemente, uma poderosa cidade-estado no coração da Selva Mwangi, Usaro, caiu quando seu líder brutal, Ruthazek, o Rei Gorila, foi morto por aventureiros. Usaro ficou sem um líder apenas por poucos anos, mas seus habitantes violentos já causaram danos significativos com suas revoltas anárquicas. Uma longa linhagem de Reis Gorilas demonicamente infundidos tem governado Usaro por séculos, e por isso, um novo provavelmente irá surgir para tomar o controle de Usaro, mas atualmente esta região sinistra não possui um líder para direcionar sua ira.

Á despeito destas instâncias de ruína e destruição, a Vastidão Mwangi abriga uma variedade de diversas e poderosas cidades-estados dentro de seu território. Na Enseada de Sangue, a impiedosa liga mercante do Consórcio Áspide governa. Mais para o sul ao longo da costa se ergue Senghor, cuja política contra pirataria e escravidão colocam a cidade em forte contraste com seu vizinho ao norte. A cidade-estado de Nantambu fica distante, a montante da Enseada de Sangue, no Rio Vanji, onde seus cidadãos mantêm as tradições antigas do Velho Mago Jatembe de combinar magia arcana e primal. Bem para o sudeste fica Mzali, que jaz sob o governo opressivo do rei-criança morto-vivo Walkena, embora um grupo dissidente chamado de Leões Reluzentes trabalhe para montar uma resistência ao reinado da múmia. E então temos a cidade de Kibwe, onde dentro de suas muralhas habita uma mistura eclética de pessoas que viajaram de longe em busca de comércio e companhia.

Mais ao sul destas cidades-estados independentes está a recém liberta nação de Vídrian. Originalmente estabelecida como a colônia chelishita de Sargava, Vídrian agora tomou seu próprio destino e se libertou de seus grilhões coloniais. Ao fazer isto, a jovem nação se expôs à predação de piratas e coisas piores, ainda assim, para seus cidadãos, a liberdade da opressão vale este preço.

CULTURAS

É claro, existe mais no mundo de Golarion do que fronteiras geopolíticas e regiões ermas. É o povo que habita estas nações e as criaturas que espreitam estes ermos que trazem vida ao mundo.

ETNIAS HUMANAS

Uma variedade de grupos étnicos forma a população humana dos continentes que cercam o Mar Interior de Golarion. Muitos destes grupos possuem origens em terras distantes, mas a região do Mar Interior possui uma população diversa atraída de todo o globo. Personagens humanos podem ser de qualquer destas etnias, independentemente da terra que chamarem de lar.

Personagens destas etnias falam Comum se vieram da região do Mar Interior e algumas etnias possuem acesso a um idioma regional ou outro idioma incomum (página 65). Meio-elfos e meio-orcs surgem em todas as etnias humanas e ostentam os traços tanto destas etnias quanto de seus pais não humanos.

GARUNDI

Garundi

Os Garundi se espalham pelas nações do norte de Garunda ao longo das costas do Mar Interior e seus clãs são conhecidos por sua força e empatia, tratando seus vizinhos com compaixão e respeito. Seus tons de pele frequentemente variam do marrom escuro ao bege e frequentemente são altos, com ombros largos e maçãs do rosto elevadas. Garundi têm acesso ao idioma Osiriani.

KELESHITA

Keleshita

Traçando suas origens ao Império Keleshita nos desertos ao leste, keleshitas frequentemente possuem cabelos pretos, olhos castanhos e pele marrom escura ou clara. Sua cultura se orgulha do legado de seu império, valorizando ousadia, sagacidade e luxo. Sua moda tende a incorporar tecidos esvoaçantes, toucados e turbantes. Keleshitas têm acesso ao idioma Kelish.

KELLIDE

Kellide

Nas montanhas e estepes no norte de Avistânia, Kellides vivem vidas difíceis para sobreviver às ameaças dos ermos, desconfiando da magia e dependendo de perícia e força quando caçam e lutam. Eles são um povo tipicamente musculoso de cabelos escuros, bronzeados e com olhos que frequentemente são pretos, azuis ou cinza. Kellides têm acesso ao idioma Hallit.

MWANGI

Mwangi

Espalhados pelo vasto continente de Garunda, dos desertos escaldantes no norte às densas selvas da Vastidão Mwangi, o povo mwangi é dividido em quatro subgrupos diversos: Bekyar, Bonuwat, Mauxi e Zenj. Os tons de pele mwangi variam de negro a marrom escuro a ocre e eles possuem cabelos pretos ou castanho escuros. Mwangi têm acesso ao idioma Mwangi.

NIDALÊS

Nidalês

Os nidaleses derivam de uma cultura que escapou da destruição durante a Queda da Terra, quando uma chuva de meteoros esculpiu o Mar Interior. Os antigos nidaleses juraram lealdade a uma sombria divindade maligna para obter a salvação, e o domínio de Zon-Kuthon maculou este povo desde então. Nidaleses tendem a tons de pele cinzentos e pálidos, com cabelos brancos, cinzentos ou pretos. Nidaleses têm acesso ao idioma Língua-das-Sombras.

Shoanti

Os clãs shoanti, chamados quahs, há muito foram afastados do território exuberante na nação de Varísia para as desolações inóspitas do Platô Storval. Intrépidos e tenazes, eles continuam devotados a, um dia, retomar o que perderam. Seu tom de pele normalmente varia de sépia a marrom avermelhado, e os membros dos quah são facilmente identificados por suas cabeças raspadas e tatuagens tradicionais. Shoanti têm acesso ao idioma Shoanti.

Taldano
Renomados como artistas, sábios e soldados, taldanos se espalharam por toda Avistânia, como o império de Taldor outrora se espalhou por quase metade do continente norte, Taldanos frequentemente possuem cabelos castanhos, pele branca pálida a bronzeada, e olhos verdes, cinza ou âmbar. Seu idioma nativo, Taldane, é tão difundido que também é chamado de Comum.

Tianês
Pouco numerosos na região do Mar Interior, tianeses originalmente vieram de uma miríade de nações em Tian Xia, um continente no lado oposto do mundo. Eles tipicamente possuem cabelo escuro, mas seu tipo de corpo, tons de pele e cor de olhos variam imensamente, pois "Tianês" é de fato um termo geral descrevendo várias etnias. Tianeses têm acesso ao idioma Tianês.

Ulfeno
Os saqueadores costeiros dos clãs ulfenos são marinheiros e guarda-costas talentosos. Eles são frequentemente altos, com pele pálida ou corada e cabelos louros, castanho claros ou ruivos. Eles normalmente têm orgulho de sua aparência, se adornando com peles, chifres e marfim. Ulfenos têm acesso ao idioma Skald.

Varisiano
Variasianos historicamente favorecem uma vida nômade em caravanas móveis, mas hoje em dia muitos levam um estilo de vida sedentário em lugares como Ustalav e a terra de seu nome. Seus tons de pele tipicamente variam de um bege moreno a cáqui. Eles têm uma ampla variedade de cores de cabelo de platinado a ruivo ou castanho e seus grandes e expressivos olhos variam até cores ainda mais raras como violeta e dourado. Varísianos têm acesso ao idioma Varísiano.

Vudrani
Embora o império de Vudra esteja no leste distante, ele possui uma base na ilha de Jalmeray. Uma crença difundida na reencarnação torna a dedicação ao auto-aprimoramento uma marca de toda a cultura vudrani. Vudranis normalmente têm olhos escuros e tons de pele que variam do fusco ao moreno. Seu cabelo é frequentemente preto e varia em grossura e textura. Piercings, jóias e maquiagem são adornos comuns entre os vudrani. Vudrani têm acesso ao idioma Vudrani.

Anões
Por incontáveis eras, o povo anão habitou as vastidões sem luz das Terras Sombrias. Não foi até a Queda da Terra que os anões começaram sua lendária Busca pelo Céu, onde a maioria dos anões fez uma peregrinação para se mudar para a superfície de Golarion. Ao fazê-lo, eles não apenas guiaram os orcs até a superfície antes deles, mas também estabeleceram imensas Cidadelas do Céu em cada lugar onde emergiram do reino abaixo. Atualmente, três etnias maiores de anões existem, cada uma associada uma faixa de altitude: os anões grondaksen (que ainda habitam os pontos mais elevados das Terras Sombrias), os anões ergaksen (a hereditariedade mais difundida, e aqueles que habitam o mundo da superfície ou adjacências) e os anões holtaksen (os menos populosos — anões que habitam apenas as montanhas mais elevadas).

Elfos
Golarion não é o mundo natal élfico original, mas os elfos que moram aqui atualmente são considerados nativos do planeta. Este povo veio primeiro a Golarion vindos do planeta vizinho Castrovel através de uma rede de portais conhecidos como *aiudara*. Embora os elfos tenham abandonado Golarion por vários milhares de anos depois da devastação da Queda da Terra, eles desde então retornaram com força. Os elfos mais populosos são os aiudeen, elfos que estão aclimatados a terras florestais temperadas. Estes são os elfos que governam a nação de Kyonin e são mais frequentemente encontrados em outras sociedades. Para o sul, os elfos mualijae se aclimataram com as selvas úmidas da Vastidão Mwangi, enquanto no norte distante estão elfos ilverani (conhecidos por alguns como conjuradores níveos) habitando a vastidão congelada de

ANÃO

ELFO

GNOMO

GOBLIN

HALFLING

MEIO-ELFO

MEIO-ORC

Irrisen e além, na Coroa do Mundo. Os elfos vourinoi dos desertos de Garunda são a mais reservada das etnias élficas.

GNOMOS

Os primeiros gnomos chegaram a Golarion em algum ponto após a Queda da Terra da dimensão extraterrena conhecida como o Primeiro Mundo, fugindo de um terror cuja natureza poucos podem recordar. Desde aquele tempo, gnomos viraram completamente criaturas do Plano Material, embora todos vivam com medo da condição potencialmente fatal conhecida como Descoloração. Gnomos filhos-das-fadas são os mais disseminados. Gnomos vislumbrantes retêm um elo forte com o Primeiro Mundo, enquanto outros conhecidos como gnomos caídos abraçaram as tradições mais obscuras de sua herança feérica. Gnomos faiscafiada (jocosamente chamados de "gnomos azedos") buscam evitar a descoloração ao explorar novas invenções ao invés de buscar novas experiências ou explorar o mundo.

GOBLINS

Embora muitos aventureiros possam assumir que um goblin é um goblin, este povo heterogêneo e criativo é tão diverso quanto qualquer outra ancestralidade. Os mais disseminados são os goblins rugosos, chamados assim pelo grande número que tradicionalmente morava ao longo da linha costeira acidentada da costa oeste de Varísia, uma região conhecida como as Rugas. Goblins da floresta tendem a ser menores do que as outras etnias e estão localizados majoritariamente no centro de Avistânia. Seus números só agora estão começando a se recuperar dos horrores das Guerras de Sangue Goblin. Os goblins gélidos do inverno eterno de Irrisen são incomuns entre seu povo por sua propensão a crescer pelos azuis pelo corpo, enquanto os goblins macacos da Ilha Mediogalti são conhecidos por suas caudas preênseis e hábitos arbóreos.

HALFLINGS

Muitos halflings têm vivido nas sombras das outras sociedades por tanto tempo quanto conseguem se lembrar, vivendo da mesma forma que suas culturas vizinhas e adicionando suas próprias variações únicas com o tempo ou conforme necessário. Entretanto, numerosas culturas halflings distintas existem foram do contexto de outros povos e nações. Em alguns casos, estas divisões foram alimentadas por separação ou circunstâncias, como os halflings oprimidos de Cheliax que foram forçados à escravidão e os halflings Cant'o, da Vastidão Mwangi, que se escondem de todas as outras culturas para evitar um destino similar. Outros halflings como os jaric, mihrini, othoban e uhlam, simplesmente formaram suas próprias tradições sem a influência de humanos e outras criaturas.

Idiomas Regionais

Estes idiomas são incomuns fora de sua região de origem. Um personagem oriundo de uma das regiões listadas abaixo automaticamente possui acesso ao idioma. Na região do Mar Interior, o idioma chamado de Comum em outros pontos das regras é o mesmo que o Taldane — um resultado do legado de controle e influência de Taldor sobre a região inteira. Quase todos os idiomas listados aqui são falados nas ruas cosmopolitas de Absalom.

TABELA 8-1: IDIOMAS REGIONAIS

Idioma	Regiões
Hallita	Irrisen, Mendev, Numeria, Reino dos Senhores dos Mamutes, Sarkoris, Ustalav
Kelishiano	Katapesh, Kelesh, Osírion, Qadira
Mwangi	Os Grilhões, Thuvia, Vastidão Mwangi, Vidrian
Osiriano	Deserto de Mana, Geb, Katapesh, Nex, Osírion, Rahadoum, Thuvia
Shoanti	Forte de Belkzen, Varísia
Escaldo	Irrisen, Terras dos Reis Linnorme
Tianês	Reino dos Senhores dos Mamutes, Terras dos Reis Linnorme, Tian Xia
Varisiano	Brevoy, Nidal, Nirmathas, Terras Sepulcras, Ustalav, Varísia
Vudrani	Jalmeray, Katapesh, Nex, Vudra

Criaturas

As seis ancestralidades humanoides estão longe de serem os únicos habitantes de Golarion. Muitas outras criaturas habitam esse mundo — algumas gentis e outras cruéis, algumas selvagens e outras organizadas, algumas antropomórficas e outras completamente monstruosas. Mesmo criaturas que normalmente são inimigas da civilização, e que bravos aventureiros enfrentam em batalha, pode-se às vezes argumentar com ou até mesmo fazer amizade. Nem todas são malignas e algumas são ativamente prestativas com seus vizinhos. E algumas, é claro, querem apenas ser deixadas sozinhas.

Listada nestas páginas está uma breve descrição de muitas criaturas que possuem importantes funções culturais, regionais ou históricas em Golarion, particularmente na região do Mar Interior.

Alghollthus

Talvez as criaturas inteligentes mais antigas em Golarion, os alghollthus governavam vastos impérios nas profundezas dos oceanos do mundo por eras antes dos primeiros humanos existirem. De fato, de acordo com alguns de seus entalhes em paredes, eles criaram os primeiros humanos. Se esta alegação é verdadeira ou não, é impossível de provar, mas estas criaturas — dos sinistros aboleths aos seus governantes metamorfos, os mestres velados — com certeza têm sido uma parte do mundo por um longo, longo tempo. Além disso, suas alegações de existirem em Golarion antes que os próprios deuses voltassem seus olhos divinos sobre o mundo trazem algumas implicações perturbadoras.

Demônios

Normalmente ligados ao Abismo, demônios podem ser encontrados onde quer que cultos ou conjuradores malignos existam para convocá-los a este mundo. Duas localidades notáveis, a Ferida do Mundo no norte e a Sarcemaranha no sul de Kyonin, merecem menção especial, pois ali os demônios do Abismo estabeleceram presenças duradouras.

Diabos

Embora os governantes de Cheliax sustentem que o Inferno é apenas um modelo e que os diabos são apenas uma ferramenta que os astutos conjuradores da Casa Thrune usam para manter o controle sobre sua própria nação (assim como seu estilo de vida decadente), os diabos possuem um domínio insidioso sobre esta nação. Com o estado formalmente devotado a Asmodeus e poderosas ordens de Cavaleiros Infernais servindo como árbitros mercenários da lei, não é surpresa que os diabos sejam extraordinariamente comuns em Cheliax e nos reinos vizinhos.

Dragões

Dragões são corretamente relacionados entre os mais lendários monstros da região do Mar Interior. A maioria prefere habitar covis remotos, descendo para interagir com a humanidade apenas quando seu temperamento violento os leva ao saque. Dragões bons podem parecer menos comuns do que seus parentes malignos, mas apenas porque possuem menos vontade de interagir com humanoides.

Gênios

A nação de Qadira possui um longo histórico com gênios, mas o envolvimento dos gênios com a região do Mar Interior certamente não está limitado àquela nação. Eles servem como arquitetos e criadores de impossibilidades na ilha de Jaleray e, em Katapesh, rumores dizem que estão infundidos na própria pedra e solo do lugar.

Gigantes

Incontáveis tribos e variedades destes humanoides massivos governam as vastidões severas do mundo, de cordilheiras vulcânicas e pântanos fedorentos a desolações isoladas e selvas fumegantes. Eles foram usados como escravos na antiga

Tassilônia, onde foram governados pelos gigantes das runas infundidos com magia e forçados a erigir enormes monumentos que permanecem até hoje em Varísia, Belkzen e nas Terras dos Reis Linnorme. Mas agora as tribos de gigantes do norte de Avistânia estão espalhadas por toda a terra, em grande parte ignorantes que outrora possuíam uma sociedade que foi destruída e remoldada pelo antigo império da Tassilônia.

GNOLLS

Gnolls com cabeça de hienas, sempre buscando novos escravos para trabalhos braçais, são mercenários instáveis mas excelentes em caçar presas inteligentes. Gnolls moram principalmente no norte de Garunda e são particularmente comuns em Osírion, Katapesh e Nex. Na verdade, gnolls podem ser encontrados operando abertamente como guarda-costas, mercenários e escravagistas em cidades como Katapesh.

GOBLINOIDES

Goblins são certamente o mais disseminado e reconhecido goblinoide, mas seus parentes mais altos e mais militaristas, os hobgoblins, governam o novo reino de Oprak perto do Lago Encarthan. As ameaçadoras criaturas assassinas conhecidas como ursogoblins continuam sendo solitários que desprezam estruturas sociais, preferindo perseguir seus passatempos sádicos sozinhos.

KOBOLDS

Diligentes e fecundos, kobolds prosperam onde puderem, frequentemente habitando confins estreitos e tocas retorcidas no interior de regiões rurais ou se espalhando pelos esgotos de regiões urbanas. Estes pequenos humanoides reptilianos partilham muitos traços com dragões — mas coragem, poder e uma presença intimidadora certamente não estão entre eles!

LESHYS

Os primeiros leshys foram plantados por druidas como lacaios, mas com o tempo estas estranhas criaturas parecidas com plantas se diversificaram e agora assumem muitas formas. Leshys ainda não se organizaram ou formaram nações próprias, mas considerando o quão rapidamente seus números cresceram e quão rapidamente eles se adaptam a novas regiões, uma nação leshy parece praticamente garantida no futuro próximo.

ORCS

A maioria dos orcs atualmente tratam o Forte de Belkzen como sua terra ancestral, a despeito do fato de que eles outrora chamavam de lar as partes mais elevadas das Terras Sombrias. Após viver em uma cultura violenta e brutal construída sobre conquista e força, alguns orcs do Forte de Belkzen começaram a considerar outros meios de assegurar suas terras.

POVO-LAGARTO

Outrora espalhados por Avistânia e Garunda, o isolacionista povo-lagarto, também conhecido como iruxis, foi forçado cada vez mais para o interior de suas florestas e pântanos pela mudança climática e rápida expansão dos outros humanoides. Normalmente pacíficos, o povo-lagarto pode ser levado à guerra pela civilização crescente e líderes do povo-lagarto famintos pelo poder — os últimos são perturbadoramente comuns na Vastidão Mwangi e nos Reinos Fluviais.

POVO-SERPENTE

O povo-serpente outrora governou a segunda camada das Terras Sombrias junto com boa parte da superfície de Garunda e Avistânia. A expansão Azlante para a região do Mar Interior muito antes da Queda da Terra levou a uma guerra terrível entre os dois povos. Quando os Azlante se provaram vitoriosos, o povo-serpente que sobreviveu fugiu para as Terras Sombrias; eles estão quase extintos atualmente.

PROLES PLANARES

Uma ampla variedade de proles planares habita a região do Mar Interior, incluindo os descendentes de celestiais e ínferos que misturaram suas linhagens com as dos mortais e outras linhagens que surgiram da influência dos Planos Elementais. Em Cheliax, aqueles que exibem influências diabólicas são particularmente desprezados, pois os líderes daquela nação os vêem como exemplos de mortais que sucumbiram à influência ínfera ao invés de comandar diabos como lacaios e escravos.

Facções

Embora nações e fés comandem vastos recursos e controlem regiões inteiras, elas ainda precisam competir pela lealdade de seus seguidores. Além de serem manejadas por igreja e estado, muitas pessoas são influenciadas por grupos sociais conhecidos como facções. Estes grupos variam imensamente em tamanho e propósito — de guildas de ladrões locais interessadas apenas em encherem os bolsos e barrigas de seus membros, a conglomerados comerciais internacionais de longo alcance com seus próprios exércitos privados.

As maiores facções competem com nações soberanas menores em termos de riqueza, poder e influência, e às vezes rivalizam até nações maiores. Em alguns casos, nações tomam o arriscado passo de depender destas poderosas facções, tornando-as uma extensão do próprio governo (como é o caso com alguns Cavaleiros Infernais em Cheliax, por exemplo). Em outros casos, como o do Louva-a-Deus Vermelho, nações inteiras se curvam ao poder destas organizações. Grupos menores, com menos riqueza em recursos, ainda assim inspiram grande fervor em seus membros. Estes grupos que lutam para crescer em tamanho, influência ou riqueza frequentemente atraem membros mais dedicados e motivados.

As facções resumidas abaixo representam uma amostra das ativas na região do Mar Interior. Algumas, como a Sociedade Pathfinder e o Consórcio Áspide, são disseminadas e poderosas; sua influência pode ser encontrada por todo o mundo. Outras, como os Agitadores e os Sczarni são desorganizadas ou de escopo regional. Todas encorajam aventureiros a se unir às suas fileiras, embora os benefícios que cada facção pode oferecer a um aventureiro variem imensamente.

AGITADORES

Nem todas as facções possuem bases centrais de operações ou hierarquia de comando organizada. Os vagamente afiliados combatentes da liberdade, heróis de capa e espada e artistas conhecidos como Agitadores são um destes grupos. Eles são unidos pelo desejo de combater a opressão, se opor a regimes tirânicos, libertar escravos, resgatar os acusados erroneamente e engajar e uma cooperação jovial com heróis de pensamento semelhante — tudo enquanto constroem suas riquezas e reputações individuais. Este grupo de defensores tem se provado surpreendentemente difícil de ser derrotado por governos opressores e religiões cruéis.

ARAUTOS DA NOITE

Os Arautos da Noite se voltaram para a atração da noite estrelada em busca de orientação, buscando conselhos e auxílio de forças muito distantes de Golarion. Os sinistros alienígenas do Domínio do Obscuro possuem especial importância para os Arautos da Noite e muitos Arautos da Noite adoram a estes seres inescrutáveis quase como a deuses. Arautos da Noite buscam e coletam textos obscuros e conhecimento misterioso do passado remoto e examinam os segredos que encontram para descobrir significados ocultos maiores e verdades obscurecidas de além da realidade. Sua esperança é que quando o mundo inevitavelmente cair sob a influência alienígena, eles serão recompensados por seu serviço pelos novos mestres do mundo.

CAPITÃES LIVRES

Para um observador ou mercador forasteiro cujo navio foi saqueado ou afundado, os piratas dos Grilhões podem parecer um flagelo desorganizado. Mas na verdade, estes piratas estão ligados por um complexo código de, se não honra, então reconhecimento mútuo de que é sempre bom ter aliados em mar aberto. Os Grilhões são governados por um conselho de lordes piratas que se chamam de Capitães Livres; eles velejam o Oceano Arcadiano ao sul e seguem seu próprio código de regras sobre quem pode ser saqueado e o que pode ser afundado — mesmo se, para suas vítimas, estas regras parecerem caprichosas e arbitrárias.

CAVALEIROS DA ÁGUIA

Os Cavaleiros da Águia são os protetores e defensores do povo de Andoran. O grupo em si consiste de quatro subfacções — os Falcões de Aço (que protegem os interesses de Andoran além de suas fronteiras), a Legião Dourada (defensores de Andoran e comandantes de seus exércitos), os Corsários Cinzentos (agentes náuticos que se especializam em combater o comércio de escravos) e as Garras do Crepúsculo (espiões e agentes profundamente infiltrados).

CAVALEIROS INFERNAIS

Várias ordens diferentes de mercenários conhecidos coletivamente como Cavaleiros Infernais operam em Avistânia, com a maior parte de seu efetivo estacionado na nação de Cheliax. Estes mercenários vêem a lei da terra como inviolável e oferecem seus serviços como impositores a qualquer um que pagar seus preços. Eles usam conjuntos distintos de armaduras intimidadoras e pegam as lendas do Inferno como inspiração, mas não vêem ninguém além de si mesmos como os verdadeiros árbitros da lei.

CAVALEIROS DE ULTIMURO

Por séculos, a nação de Ultimuro se manteve como um bastião contra os orcs de Belkzen e a ameaça persistente do Tirano Sussurrante.

Mas quando o Tirano Sussurrante escapou de sua prisão, ele trouxe um apocalipse devastador a seus inimigos em Ultimuro. Agora, Ultimuro está destruído e os cavaleiros que outrora serviram ali estão sem lar. Em sua ausência, eles formaram um grupo improvisado conhecido como os Cavaleiros de Ultimuro e continuam em seu dever de se colocar contra as legiões de mortos vivos do Tirano Sussurrante onde quer que suas perícias sejam necessárias.

CONSÓRCIO ÁSPIDE

O extenso interesse mercante conhecido como Consórcio Áspide é estruturado para garantir que a sobrevivência da facção seja mais importante do que a de qualquer membro individual. Originalmente fundado como um empreendimento comercial particular, o Consórcio cresceu para ser uma das maiores empresas de negócios na região do Mar Interior. A maioria dos membros do grupo são mercadores e mercenários talentosos e a organização construiu uma fama de impiedade e sanguinolência para si mesma quando se trata de garantir seus lucros. O Consorcio Áspide já enfrentou a Sociedade Pathfinder muitas vezes.

LÂMINAS DO LEÃO

As Lâminas do Leão de Taldor são uma organização secreta comprometida a proteger os interesses de Taldor e seu governante. Eles se opõem aos muitos inimigos de Taldor, estrangeiros ou domésticos, através de um programa de infiltração, espionagem e assassinato. Um dos maiores objetivos das Lâminas do Leão é reprimir a corrupção dentro do império (exceto a corrupção que for útil para eles); outro é impedir que qualquer facção da corte imperial fique poderosa o suficiente para perturbar o status quo. Através de suas escolas sombrias, as Lâminas do Leão treinam intensivamente novos recrutas antes de conceder a eles um elevado grau de liberdade e iniciativa.

LOUVA-A-DEUS VERMELHO

É fácil saber se um assassinato é o trabalho dos notórios Louva-a-Deus Vermelhos; eles tipicamente matam com um sabre serrilhado sagrado, possuem uma predileção por atacar suas vítimas em público ou em santuários que se acredita serem seguros e garantem que aqueles que eles são contratados para matar permaneçam mortos. Seus preços variam de acordo com a missão, mas não importa a oferta, os Louva-a-Deus Vermelhos nunca alvejam monarcas governando por direito, pois sua própria divindade, o deus louva-a-deus Achaekek, proíbe o assassinato daqueles com um mandato divino para governar.

MAGAAMBYA

Golarion cambaleou com o desastre da Queda da Terra, e seu povo demorou muito para se recuperar. Mas eles o fizeram e uma das primeiras instituições a se erguer das cinzas da quase obliteração foi a Magaambya, uma academia de aprendizado arcano fundada pelo lendário mago conhecido como Velho Mago Jatembe. Atualmente, os estudiosos da Magaambya não apenas preservam antigas tradições mágicas fundadas nestes primeiros dias, como também protegem o aprendizado e cultura do povo Mwangi como um todo.

ORDEM ESOTÉRICA DO OLHO PALATINO

Baseada na nação de Ustalav, os estudiosos e filósofos desta sociedade semi-secreta há muito têm se colocado contra o Caminho Sussurrante (página 440), mas eventos mais recentes os colocaram em oposição aos objetivos sinistros dos Arautos da Noite. Quando deixados para cuidar de seus próprios assuntos, entretanto, membros desta facção preferem explorar e estudar segredos empoeirados escondidos no passado, particularmente aqueles ainda aguardando a redescoberta na região da Rota Dourada — especialmente na nação de Osírion.

REDE DA CAMPÂNULA

A repulsiva prática da escravidão continua a ser uma força econômica poderosa na diabólica Cheliax. Ali, halflings são particularmente valorizados como escravos, pois eles trabalham duro e ocupam apenas metade do espaço de um trabalhador humano. Não deveria ser surpresa para ninguém, então, descobrir sobre a Rede da Campânula, uma organização fundada por combatentes da liberdade halflings que aceitam qualquer um em suas fileiras, conquanto auxiliem a rede em seu objetivo de libertar todos os escravos da servidão e ajudá-los a escapar de terras opressivas como Cheliax.

SCZARNI

Os Sczarni são uma coleção de bandidos, contrabandistas e ladrões Varísianos. Eles são organizados em grupos familiares próximos, cada um com pouco ou nada em comum com Sczarni em outros lugares além de perícias, técnicas e buscas partilhadas. Seus crimes focam em furto, estelionato e outros atos relativamente não violentos, mas como estes crimes têm uma tendência a escalonar fora de controle, seus esquemas frequentemente resultam em violência de uma forma ou de outra.

SOCIEDADE PATHFINDER

Muitos dos maiores exploradores e aventureiros da era moderna registraram suas descobertas na série contínua de livretos conhecidos como *Crônicas Pathfinder*, publicados irregularmente pela própria Sociedade Pathfinder. O grupo diverso é devotado a explorar o mundo, apoiando seus agentes em campo e garantindo que as descobertas que fizerem será documentada. A Sociedade frequentemente se encontra em conflito com o mais mercenário Consórcio Áspide. A busca por descobertas da Sociedade Pathfinder frequentemente coloca seus agentes no meio de enredos em desenvolvimento, forçando-os a escolher entre serem heróis ou vilões, conforme os eventos se desdobram.

Religiões

Escolher uma divindade é essencial para certas classes — como campeão e clérigo — mais a maioria dos personagens presta homenagens a pelo menos uma divindade para encontrar um foco na vida e orientar suas escolhas, especialmente em momentos difíceis ou de necessidade. Algumas pessoas insistem em adorar a um grupo de divindades organizadas em um panteão, seguir uma religião não-deífica como a Fé Verdejante ou aderir a uma filosofia específica. Note que bem mais divindades, religiões e filosofias existem em qualquer mundo, Golarion incluso, do que as detalhadas abaixo.

Divindades

Qualquer um pode adorar uma divindade, mas aqueles que o fazem com devoção devem procurar seguir os éditos da fé (comportamentos que a fé encoraja) e evitar seus anátemas (ações consideradas blasfemas). Cada divindade abaixo possui sua tendência listada em parênteses após seu nome, seguido de uma curta descrição e seus éditos, anátemas e as tendências permitidas para os seguidores. Seguidos dos benefícios disponíveis para os devotos mais ardorosos das divindades. Você recebe estes benefícios apenas se for um clérigo da divindade ou alguma outra regra especificamente der a você um benefício de devoto.

Abadar (ON)

O Mestre do Primeiro Cofre tem influência sobre cidades, leis, mercadores e riquezas. Abadar busca levar a civilização aos lugares selvagens do mundo, encoraja a aderência à lei e promove o comércio e as trocas na civilização. Ele também encoraja cooperação entre as várias ancestralidades.

Éditos leve a civilização às fronteiras, ganhe riqueza através de trabalho duro e comércio, siga o estado de direito

Anátema engaje em bandidagem ou pirataria, roube, enfraqueça um tribunal cumpridor da lei

Tendência dos Seguidores OB, ON, OM

Benefícios dos devotos

Fonte Divina *ferir* ou *curar*

Perícia Divina Sociedade

Arma Favorecida besta

Domínios cidades, terra, viagem, riquezas

Magias de Clérigo 1º: *objeto ilusório*, 4º: *criação*, 7º: *mansão magnífica*

Asmodeus (OM)

O Príncipe da Escuridão reina sobre contratos, orgulho, escravidão e tirania, e se regozija em tentar mortais para o caminho do mal. Ele promove hierarquias rígidas onde todos sabem seu lugar, e se aproveita da ordem para o seu próprio benefício egoísta.

Éditos negocie contratos em seu benefício, governe tiranicamente e torture seres mais fracos, mostre subserviência aos seus superiores

Anátema quebre um contrato, liberte um escravo, insulte Asmodeus ao mostrar misericórdia aos seus inimigos

Tendência dos Seguidores OM

Benefícios dos devotos

Fonte Divina *ferir*

Perícia Divina Dissimulação

Arma Favorecida maça

Domínios confiança, fogo, enganação, tirania

Magias de Clérigo 1º: *cativar*, 4º: *sugestão*, 6º: *despistar*

Calistria (CN)

A maliciosa divindade conhecida como a Doce Ferroada enaltece as virtudes da luxúria, da vingança e da enganação. Embora Calistria seja mais amplamente adorada por elfos, membros de muitas outras ancestralidades a seguem também.

Éditos persiga sua liberdade individual, busque emoções hedonistas, vingue-se

Anátema seja consumido demais por amor ou por necessidade de vingança, deixe uma ofensa passar em branco

Tendência dos Seguidores CB, CN, CM

Benefícios dos devotos

Fonte Divina *ferir* ou *curar*

Perícia Divina Dissimulação

Arma Favorecida chicote

Domínios dor, paixão, segredos, enganação

Magias de Clérigo 1º: *cativar*, 3º: *subjugar*, 6º: *despistar*

Cayden Cailean (CB)

O Herói Bêbado ascendeu da vida mortal devido a uma aposta bêbada, se tornando o deus da cerveja, da liberdade e do vinho. Cayden promove a liberdade e encoraja os outros a encontrarem seu próprio caminho na vida. Ele luta por causas justas e se regozija nas melhores indulgências.

Éditos beba, liberte escravos e auxilie os oprimidos, busque glória e aventura

Anátema desperdice álcool, seja malvado ou reservado quando bêbado, possua um escravo

Tendência dos Seguidores NB, CB, CN

Benefícios dos devotos

Fonte Divina *curar*

Perícia Divina Atletismo

Arma Favorecida rapieira

Domínios cidades, liberdade, indulgência, poder

Magias de Clérigo 1º: *passos velozes*, 2º: *toque da idiotice*, 5º: *alucinação*

DESNA (CB)

A gentil Canção das Esferas preside sobre sonhos, sorte, estrelas e viajantes. Uma deusa antiga, Desna se regozija na liberdade e no mistério e ela encoraja seus seguidores a fazer o mesmo.

Éditos auxilie companheiros viajantes, explore lugares novos, expresse-se através da arte e da canção, descubra o que a vida tem a oferecer

Anátema cause medo ou desespero, conjure *pesadelo* ou use uma magia similar para corromper sonhos, engaje em comportamento fanático

Tendência dos Seguidores OB, ON, OM

Benefícios dos devotos

Fonte Divina *curar*

Perícia Divina Acrobatismo

Arma Favorecida faca-estrela

Domínios sonhos, sorte, lua, viagem

Magias de Clérigo 1º: *sono*, 3º: *mensagem onírica*, 5º: *potencial onírico*

ERASTIL (OB)

O Velho Certeiro é o deus da família, das fazendas, da caça e do escambo. Há muito, ele era um deus chifrudo da caça, mas a sua adoração evoluiu para focar em comunidades rurais.

Éditos cuide de sua casa e família, cumpra seus deveres, mantenha a paz, proteja a comunidade

Anátema abandone seu lar em um momento de necessidade, escolha a si sobre sua comunidade, manche sua reputação, conte mentiras

Tendência dos Seguidores OB, ON, OM

Benefícios dos devotos

Fonte Divina *curar*

Perícia Divina Sobrevivência

Arma Favorecida arco longo

Domínios terra, família, natureza, riqueza

Magias de Clérigo 1º: *golpe certo*, 3º: *muralha de espinhos*, 5º: *deslocamento entre árvores*

GORUM (CN)

Soldados gritam orações ao Nosso Senhor em Ferro, deus da batalha, da força e das armas. Gorum enfatiza força e poder, encorajando seus seguidores a buscar a guerra e o combate como a forma definitiva de adoração a ele.

Éditos obtenha vitória em combate justo, force seus limites, use armadura em combate

Anátema mate prisioneiros ou oponentes rendidos, impeça o conflito através de negociação, vença uma batalha através de táticas desonestas ou magia indireta

Tendência dos Seguidores CN, CM

Benefícios dos devotos

Fonte Divina *ferir* ou *curar*

Perícia Divina Atletismo

Arma Favorecida espada larga

Domínios confiança, destruição, poder, fervor

Magias de Clérigo 1º: *golpe certo*, 2º: *aumentar*, 4º: *tempestade de armas*

GOZREH (N)

Uma divindade de dois aspectos, conhecido como o Vento e as Ondas, Gozreh governa a natureza, o mar e o clima. Gozreh é popular entre druidas e aqueles que buscam preservar as selvas.

Éditos celebre, proteja e respeite a natureza em todas as suas formas

Anátema leve a civilização a se infiltrar nas selvas, crie mortos-vivos, despoje áreas de beleza natural

Tendência dos Seguidores NB, OB, N, CN, NM

Benefícios dos devotos

Fonte Divina *curar*

Perícia Divina Sobrevivência

Arma Favorecida tridente

Domínios ar, natureza, viagem, água

Magias de Clérigo 1º: *lufada de vento*, 3º: *relâmpago*, 5º: *controlar a água*

IOMEDAE (OB)

Iomedae é a deusa da honra, da justiça, da regência e do valor, e é chamada de Herdeira por ter herdado seu manto quando o deus da humanidade pereceu. Antes de sua ascensão, Iomedae andou pelo planeta como mortal. Muitos paladinos seguem sua fé.

Éditos seja comedido, lute por justiça e honra, tenha valor em seu coração

Anátema abandone um companheiro necessitado, desonre-se, recuse um desafio de um igual

Tendência dos Seguidores OB, NB

Benefícios dos devotos

Fonte Divina *curar*

Perícia Divina Intimidação

Arma Favorecida espada longa

Domínios confiança, poder, verdade, fervor

Magias de Clérigo 1º: *golpe certo*, 2º: *ver o invisível*, 4º: *escudo de fogo*

IRORI (ON)

Quando o Mestre dos Mestres atingiu a iluminação verdadeira, ele se tornou o deus da história, do conhecimento e da autoperfeição. Irori promove a disciplina e ensina que aquele que consegue dominar a si mesmo encontra os maiores benefícios que o mundo pode fornecer.

Éditos seja humilde, ajude os outros a se aperfeiçoarem, aprimore seu corpo, mente e espírito até um estado mais perfeito, pratique disciplina

Anátema fique viciado em uma substância, destrua um texto histórico importante, falhe em manter o autocontrole repetidamente

Tendência dos Seguidores OB, ON, OM

Benefícios dos devotos

Fonte Divina *ferir* ou *curar*

Perícia Divina Atletismo

Arma Favorecida punho
Domínios conhecimento, poder, perfeição, verdade
Magias de Clérigo 1º: *salto*, 3º: *rapidez*, 4º: *pele rochosa*

LAMASHTU (CM)

A Mãe dos Monstros é a deusa das anomalias, dos monstros e dos pesadelos. Ela busca corromper mortais e povoar o mundo com sua prole monstruosa e distorcida.

Éditos traga poder aos exilados e desfavorecidos, doutrine crianças nos ensinamentos de Lamashtu, torne o belo monstruoso, revele a corrupção e as falhas em todas as coisas.
Anátema tente tratar uma doença mental ou deformidade, forneça socorro aos inimigos de Lamashtu
Tendência dos Seguidores CM

Benefícios dos devotos

Fonte Divina *ferir* ou *curar*
Perícia Divina Sobrevivência
Arma Favorecida falcione
Domínios família, poder, pesadelos, enganação
Magias de Clérigo 1º: *presa mágica*, 2º: *forma animal*, 4º: *pesadelo*

NETHYS (N)

O Olho que Tudo Vê, deus da magia, possui uma natureza dualística de destruição e preservação; sua habilidade de testemunhar todas as coisas estilhaçou sua mente.

Éditos busque poder mágico e o use
Anátema persiga caminhos mundanos no lugar dos mágicos
Tendência dos Seguidores NB, ON, N, CN, NM

Benefícios dos devotos

Fonte Divina *ferir* ou *curar*
Perícia Divina Arcanismo
Arma Favorecida cajado
Domínios destruição, conhecimento, magia, proteção
Magias de Clérigo 1º: *mísseis mágicos*, 2º: *boca mágica*, 3º: *levitação*, 4º: *piscar*, 5º: *olho bisbilhoteiro*, 6º: *muralha de força*, 7º: *distorcer mente*, 8º: *labirinto*, 9º: *disjunção*

NORGORBER (NM)

O deus da ganância, do homicídio, do veneno e dos segredos possui quatro aspectos: Dedos Negros, aliado de alquimistas e envenenadores; o homicida Pai Serrapele; o ladrão Mestre Cinzento; e o discreto Ceifador de Reputação.

Éditos mantenha sua verdadeira identidade em segredo, sacrifique quem for preciso, aproveite cada vantagem em uma luta, trabalhe das sombras
Anátema permita que sua verdadeira identidade seja conectada aos seus negócios escusos, partilhe um segredo livremente, mostre misericórdia
Tendência dos Seguidores OM, NM, CM, mais N se seguindo o Ceifador de Reputação

Benefícios dos devotos

Fonte Divina *ferir*
Perícia Divina Furtividade
Arma Favorecida espada curta
Domínios morte, segredos, enganação, riqueza
Magias de Clérigo 1º: *disfarce ilusório*, 2º: *invisibilidade*, 4º: *assassino fantasmagórico*

PHARASMA (N)

Mais antiga e poderosa até que a maioria dos outros deuses, a Senhora das Tumbas preside sobre nascimento, morte, destino e profecia. De seu trono no Ossário, ela julga as almas de todos os que perecem e garante que o ciclo de nascimento e morte – o Rio das Almas – não seja perturbado.

Éditos lute para compreender antigas profecias, destrua mortos-vivos, prepare os corpos para o descanso
Anátema crie mortos-vivos, profane um corpo, pilhe uma tumba
Tendência dos Seguidores NB, ON, N

Benefícios dos devotos

Fonte Divina *curar*
Perícia Divina Medicina
Arma Favorecida adaga
Domínios morte, destino, cura, conhecimento
Magias de Clérigo 1º: *vínculo mental*, 3º: *arma fantasmagórica*, 4º: *assassino fantasmagórico*

ROVAGUG (CM)

A Besta Violenta é o deus da destruição, do desastre e da ira. Ele há muito está aprisionado dentro do núcleo de Golarion pelas mãos de muitas outras divindades trabalhando juntas e busca um dia se libertar e levar destruição ao mundo.

Éditos destrua todas as coisas; liberte Rovagug de sua prisão
Anátema crie algo novo, deixe laços materiais o restringirem, torture uma vítima ou atrase sua destruição de qualquer forma
Tendência dos Seguidores NM, CM

Benefícios dos devotos

Fonte Divina *ferir*
Perícia Divina Atletismo
Arma Favorecida machado longo
Domínios ar, destruição, terra, fervor
Magias de Clérigo 1º: *mãos flamejantes*, 2º: *aumentar*, 6º: *desintegrar*

SARENRAE (NB)

A Flor do Alvorecer é a deusa da cura, da honestidade, da redenção e do sol. Outrora uma poderosa anjo e lorde empírica, Sarenrae liderou a investida para aprisionar Rovagug. Ela busca redimir o mal sempre que possível ou, se não for possível, destruí-lo rapidamente.

Éditos destrua as Proles de Rovagug, proteja aliados, forneça auxílio aos doentes e feridos, busque e permita redenção
Anátema crie mortos-vivos, minta, negue a oportunidade de redenção a uma criatura arrependida, falhe em acabar com o mal
Tendência dos Seguidores OB, NB, CB

Benefícios dos devotos

Fonte Divina *curar*
Perícia Divina Medicina
Arma Favorecida cimitarra
Domínios fogo, cura, sol, verdade
Magias de Clérigo 1º: *mãos flamejantes*, 3º: *bola de fogo*, 4º: *muralha de fogo*

SHELYN (NB)

A Rosa Eterna é a deusa da arte, da beleza, do amor e da música. Ela busca um dia redimir seu irmão corrompido, Zon-Kuthon. Shelyn promove a paz e o amor, e encoraja seus seguidores a criarem beleza em um mundo às vezes sombrio.

Éditos seja pacífico, escolha e aperfeiçoe uma arte, lidere pelo exemplo, veja beleza em todas as coisas
Anátema destrua arte ou permita que seja destruída, a menos que esteja salvando uma vida ou em busca de uma arte maior; recuse-se a aceitar rendição
Tendência dos Seguidores OB, NB, CB

Benefícios dos devotos

Fonte Divina *curar*
Perícia Divina selecione Manufatura ou Performance
Arma Favorecida glaive
Domínios criação, família, paixão, proteção
Magias de Clérigo 1º: *leque de cores*, 3º: *subjugar*, 4º: *criação*

TORAG (OB)

A divindade enânica chamada de Pai da Criação é o deus da forja, da proteção e da estratégia. Embora mais comumente adorado por anões, aqueles que valorizam a manufatura e a criação também seguem Torag.

Éditos seja honrado e direto, mantenha sua palavra, respeite a forja, sirva o seu povo
Anátema conte mentiras ou traia alguém, crie intencionalmente trabalhos inferiores, mostre misericórdia aos inimigos do seu povo
Tendência dos Seguidores OB, ON

Benefícios dos devotos

Fonte Divina *curar*
Perícia Divina Manufatura
Arma Favorecida martelo de guerra
Domínios criação, terra, família, proteção
Magias de Clérigo 1º: *vínculo mental*, 3º: *prender à terra*, 4º: *criação*

URGATHOA (NM)

A amoral Princesa Pálida supervisiona a doença, a gula e a não-vida.

Éditos torne-se um morto-vivo quando morrer, crie ou proteja os mortos-vivos, sacie seus apetites
Anátema negue seus apetites, destrua mortos-vivos, sacrifique sua vida
Tendência dos Seguidores OM, NM, CM

Benefícios dos devotos

Fonte Divina *ferir*
Perícia Divina Intimidação
Arma Favorecida segadeira
Domínios indulgência, magia, poder, não-vida
Magias de Clérigo 1º: *varíola goblin*, 2º: *vitalidade falsa*, 7º: *máscara do terror*

ZON-KUTHON (OM)

O Senhor da Meia Noite é o deus da escuridão, da inveja, da perda e da dor. Outrora um deus da arte, beleza e música como Shelyn, ele retornou horrivelmente mudado de uma jornada aos espaços escuros entre os planos.

Éditos traga dor ao mundo, mutile seu corpo
Anátema crie fontes de luz permanentes ou duradouras, forneça conforto para os que sofrem
Tendência dos Seguidores ON, OM, NM

Benefícios dos devotos

Fonte Divina *ferir*
Perícia Divina Intimidação
Arma Favorecida corrente com cravos
Domínios ambição, escuridão, destruição, dor
Magias de Clérigo 1º: *dor fantasma*, 3º: *muralha de espinhos*, 5º: *caminhar nas sombras*

Fés e Filosofias

É claro, a fé pode se expressar de mais meios do que a veneração de uma única divindade — ou qualquer divindade. Alguns poucos exemplos de religiões e filosofias não-deíficas são apresentadas abaixo. Clérigos podem trabalhar com fés e filosofias aliadas, mas as organizações aqui se voltam para outras classes — como feiticeiros de linhagens divinas, druidas ou monges — para servir como seus líderes. Estas fés e filosofias não possuem uma divindade externa que oferece benefícios aos devotos.

ATEÍSMO

Enquanto a maioria aceita que deuses existem, alguns não os vêem como dignos de adoração e uns poucos até mesmo negam inteiramente sua presença.

Éditos persiga seus próprios objetivos com fé em sua própria habilidade de se sobressair
Anátema oferte orações a uma divindade
Tendência dos Seguidores todas

CAMINHO SUSSURRANTE

Estes cultistas acreditam que a não-vida é a forma mais verdadeira de existência e que a vida é feita para ser gasta em preparação para a transição para a mais gloriosa não-vida após a morte.

Éditos busque métodos de se tornar um morto-vivo (um lich se possível), se oponha aqueles que buscam destruir mortos-vivos, proteja segredos necromânticos, sirva o Tirano Sussurrante
Anátema destrua textos necromânticos (a menos que eles revelem segredos do Caminho Sussurrante), ensine a outros sobre o Caminho Sussurrante de forma que não seja sussurrando, use energia positiva para ferir mortos-vivos
Tendência dos Seguidores OM, NM, CM

FÉ VERDEJANTE

Os adoradores da Fé Verdejante contam com muitos druidas entre os seus números. Eles vêem a natureza como divina e tiram sua força do conhecimento de seu lugar na ordem natural.

Éditos guie a civilização para crescer em harmonia com a natureza, preserve áreas naturais, proteja espécies ameaçadas

Anátema cause dano a ambientes naturais, mate animais por razões diferentes da autodefesa ou sustento, permita o abuso de recursos naturais

Tendência dos Seguidores CN, ON, N, NM, NB

PROFECIAS DE KALISTRADE

Os registros dos sonhos de um místico excêntrico ensina que a riqueza pode ser alcançada através de um rígido e abstêmio código de comportamento.

Éditos acumule riqueza pessoal, patrocine e auxilie buscas mercantes, receba bem os recém-chegados, independentemente de gênero ou ancestralidade

Anátema gaste frivolamente, ofereça dinheiro para os que não merecem riqueza, exagere nos prazeres físicos, comida ou bebida

Tendência dos Seguidores OB, ON, OM

DOMÍNIOS

Os domínios a seguir são usados pelas principais divindades de Golarion, conforme listado nas páginas 437 a 440.

TABELA 8-2: DOMÍNIOS

Domínio	Descrição	Magia de Domínio	Magia de Domínio Avançada
Água	Você controla água e corpos d'água.	*surto da maré*	*aguaceiro*
Ambição	Você se esforça para acompanhar e superar a competição.	*ambição cega*	*vantagem competitiva*
Ar	Você pode controlar ventos e o clima.	*lufada de empurro*	*dispersar no ar*
Cidades	Você possui poderes sobre ambientes e habitantes urbanos.	*rosto na multidão*	*pulso da cidade*
Confiança	Você supera seu medo e projeta orgulho.	*véu de confiança*	*soberba delirante*
Conhecimento	Você recebe intuições divinas.	*recordação acadêmica*	*conhecer o inimigo*
Criação	Você possui habilidades divinas relacionadas a manufatura e artes.	*salpico de arte*	*floreio artístico*
Cura	Você usa cura mágica de forma particularmente potente.	*benção do curandeiro*	*censurar a morte*
Destino	Você vê e compreende inevitabilidades ocultas.	*ler destino*	*tentar a sorte*
Destruição	Você é um conduíte para a devastação divina.	*brado de destruição*	*aura destrutiva*
Dor	Você pune aqueles que lhe desagradam com uma ferroada afiada de dor.	*temperar o ferrão*	*dor retributiva*
Enganação	Você engana os outros e causa prejuízos.	*mudança súbita*	*gêmeo do enganador*
Escuridão	Você opera na escuridão e afasta a luz.	*manto de sombras*	*olhos enegrecidos*
Família	Você auxilia e protege sua família e comunidade mais efetivamente.	*palavras tranquilizantes*	*unidade*
Fogo	Você controla chamas.	*raio de fogo*	*barreira de chamas*
Indulgência	Você banqueteia fortemente e pode ignorar os efeitos de excessos.	*empanturrar*	*seguir o rumo*
Liberdade	Você libera a si e aos outros de grilhões e restrições.	*deslocamento desimpedido*	*palavra de liberdade*
Lua	Você comanda poderes associados à lua.	*feixe lunar*	*toque da lua*
Magia	Você executa o inesperado e inexplicável.	*receptáculo de magia*	*farol místico*
Morte	Você possui o poder de encerrar vidas e destruir mortos-vivos.	*chamado da morte*	*erradicar a não-morte*
Não-morte	Você controla magia que possui vínculos próximos aos mortos-vivos.	*toque da não-morte*	*sustento maligno*
Natureza	Você detém poder sobre animais e plantas.	*espinhos vibrantes*	*fartura da natureza*
Paixão	Você evoca paixão, seja amor ou luxúria.	*toque cativante*	*adoração atraente*
Perfeição	Você se esforça para aperfeiçoar sua mente, corpo e espírito.	*mente aperfeiçoada*	*forma aperfeiçoada*
Pesadelos	Você inunda mentes com horror e pavor.	*pesadelo acordado*	*pesadelo compartilhado*
Poder	Você possui poder físico reforçado pelo divino.	*ímpeto atlético*	*poder de tolerância*
Proteção	Você protege a si e aos outros.	*sacrifício do protetor*	*esfera do protetor*
Riqueza	Você detém poder sobre riqueza, comércio e tesouro.	*advento de riqueza*	*metais preciosos*
Segredo	Você protege segredos e os mantém escondidos.	*quietude forçada*	*salvaguardar segredo*
Sol	Você maneja o poder do sol e outras fontes de luz e pune mortos-vivos.	*clarão ofuscante*	*luminância positiva*
Sonhos	Você possui o poder de entrar em sonhos e manipulá-los.	*sonho agradável*	*chamado do sonhador*
Sorte	Você é sobrenaturalmente sortudo e sempre fica longe do perigo.	*um pouco de sorte*	*golpe de sorte*
Terra	Você controla o solo e pedras.	*arremessar pedra*	*tremor localizado*
Tirania	Você empunha poder para governar e escravizar os outros.	*toque de obediência*	*chicotada de comando*
Verdade	Você vê através de mentiras e descobre a verdade.	*palavra da verdade*	*vislumbrar a verdade*
Viagem	Você possui poder sobre movimento e jornadas.	*pés ágeis*	*trajeto do viajante*
Zelo	Você tem sua proeza de combate aumentada pelo seu fogo interior.	*surto de arma*	*entusiasmo pela batalha*

Capítulo 9: Regras do Jogo

Neste momento, você tem um personagem e está pronto para jogar Pathfinder! Ou talvez você seja o MJ e esteja se preparando para narrar sua primeira aventura. De qualquer forma, este capítulo fornece os detalhes completos das regras esboçadas no Capítulo 1: Introdução. Este capítulo começa descrevendo as regras gerais e convenções de como o Pathfinder é jogado e depois apresenta explicações mais aprofundadas das regras para cada modo de jogo.

Antes de aprofundar-se em como jogar Pathfinder, é importante compreender os três modos de jogo que determinam o ritmo de sua aventura e as regras específicas que você utilizará em um cada momento. Cada modo de jogo fornece um ritmo variado e apresenta níveis de risco diferentes para seus personagens. O Mestre de Jogo (MJ) determina qual modo funciona melhor para a história e controla a transição entre elas. Você provavelmente falará sobre os modos menos formalmente durante sua sessão de jogo, transitando entre exploração e encontros durante a aventura antes de partir para um assentamento e fazer algo durante um recesso de aventuras.

O mais intrincado dos modos de jogo é o **modo de encontro**. É nele em que ocorre a ação intensa e onde as regras para combate ou outras situações de alto risco são aplicadas. O MJ tipicamente alterna para o modo de encontro ao pedir os jogadores para "rolarem iniciativa", assim determinando a ordem em que todos os atores agem em turnos durante o encontro. O tempo é dividido em uma série de rodadas, cada uma durando mais ou menos 6 segundos no mundo de jogo. A cada rodada, personagens jogadores, outras criaturas e às vezes até mesmo perigos (incluindo armadilhas) ou eventos fazem seu turno na ordem de iniciativa. No começo do turno de um participante, ele ganha o uso de uma quantidade de ações (normalmente 3, no caso de PJs e outras criaturas) e uma ação especial chamada de reação. Estas ações — e o que você faz com elas — são a forma como você afeta o mundo durante um encontro. As regras completas para jogar no modo de encontro são apresentadas a partir da página 468.

Em **modo de exploração**, o tempo é mais flexível e o jogo segue uma forma mais livre. Neste modo, minutos, horas ou até mesmo dias no mundo do jogo passam mais rapidamente no mundo real, conforme os personagens viajam pelo país, exploram seções inabitadas de uma masmorra ou são interpretados durante uma reunião social. Frequentemente, desenvolvimentos durante a exploração levam a encontros, fazendo o MJ alternar para esse modo de jogo até o final do encontro,em seguida retornando para o modo de exploração. As regras para exploração são descritas a partir da página 479.

O terceiro modo é o **recesso**. Durante o recesso de aventuras, os personagens correm baixo risco e a passagem do tempo é medida em dias ou às vezes mais do que isso. É neste período que você pode forjar uma espada mágica, pesquisar uma nova magia ou preparar-se para sua próxima aventura. As regras para recesso ocupam a página 481.

Regras Gerais

Antes de explorar as regras específicas de cada modo de jogo, é precisa compreender algumas regras gerais do jogo, que de alguma forma são utilizadas em todos os modos de jogo.

Fazendo Escolhas

Pathfinder é um jogo onde suas escolhas determinam o desenvolvimento da história. Durante todo o jogo, o MJ descreve o que está acontecendo no mundo e pergunta aos jogadores: "O que vocês fazem?". O que vocês, como jogadores, decidem fazer, e como o MJ responde a essas escolhas, é exatamente o que constrói uma história e experiência única. Todos os jogos são diferentes uns dos outros, pois, raramente — se é que alguma vez isso ocorre — um grupo toma as mesmas decisões que outro. Isto também é verdade para o MJ — dois MJs narrando exatamente a mesma aventura certamente darão ênfase e floreios diferentes na forma como apresentam cada cenário e encontro.

Frequentemente suas escolhas não têm risco ou consequências imediatos. Se você estiver viajando por um caminho na floresta e se deparar com uma bifurcação na trilha, o MJ lhe perguntará "Para que lado você vai?". Você pode escolher direita ou esquerda. Ou então você pode escolher deixar a trilha ou simplesmente voltar para a cidade. Uma vez feita sua escolha, o MJ diz o que acontece em seguida. Seguindo o curso da decisão, essa escolha pode impactar o que você encontra posteriormente no jogo, mas em muitos casos não acontece nada perigoso de imediato.

Contudo, às vezes, o que acontece como resultado de suas escolhas é incerto. Nesses casos, você faz um teste.

Testes

Quando o sucesso não é certo — esteja você manejando uma espada contra uma besta imunda, tentando saltar sobre um abismo ou se esforçando para lembrar o nome de um primo de segundo grau do conde durante um sarau — você faz um teste. O Pathfinder possui muitos tipos de testes, de jogadas de salvamento e rolagens de ataque a testes de perícia, mas todos seguem estes mesmos passos básicos.

1. Role um d20 e identifique modificadores, bônus e penalidades que se aplicam.
2. Calcule o resultado.
3. Compare o resultado à classe de dificuldade (CD).
4. Determine o grau de sucesso e o efeito.

Testes e classes de dificuldade (CD) surgem de muitas formas. Quando maneja sua espada contra uma besta imunda, você faz uma rolagem de ataque contra a Classe de Armadura dela (Classe de Armadura, ou CA, é a CD alvo para acertar outra criatura). Se estiver saltando sobre um abismo, você

CONVENÇÕES DE JOGO

O Pathfinder possui muitas regras específicas, mas você também deve ter estas diretrizes gerais em mente quando for jogar.

O MJ Tem a Palavra Final

Se estiver incerto sobre como aplicar uma regra, o MJ decide como aplicá-la. Obviamente, Pathfinder é um jogo, portanto, quando arbitrar as regras, o MJ é encorajado a ouvir as opiniões de todos e a tomar uma decisão que seja justa e divertida.

Específico Sobrepõe Geral

Um princípio básico do Pathfinder é que: regras específicas sobrepõem regras gerais. Se duas regras conflitarem, a mais específica tem precedência. Se ainda houver ambuiguidade, o MJ determina qual regra utilizar. Por exemplo: as regras afirmam que, quando atacar uma criatura ocultada, você deve realizar um teste simples CD 5 para determinar se a acerta. Testes simples não se beneficiam de modificadores, bônus ou penalidades, mas uma habilidade que seja especificamente projetada para superar ocultação pode sobrepor e alterar esta mecânica. Se uma regra não especificar o contrário, utilize as regras gerais padrão apresentadas neste capítulo. Embora algumas regras especiais também possam expor as regras normais para fornecer contexto, você sempre deve utilizar o padrão das regras normais mesmo se os efeitos não especificarem isso..

Arredondamento

Você pode precisar calcular a fração de um valor, como por exemplo quando precisar dividir dano pela metade. Sempre arredonde para baixo, exceto se especificado o contrário. Por exemplo, se uma magia causar 7 de dano e uma criatura sofrer metade do dano dela, essa criatura sofre apenas 3 de dano.

Multiplicação

Quanto mais de um efeito fosse multiplicar o mesmo número, não o multiplique mais de uma vez. Em vez disso, combine todos os multiplicadores em um único multiplicador, com cada múltiplo após o primeiro adicionando 1 a menos do que seu valor. Por exemplo, se uma habilidade dobrar a duração de uma de suas magias e outra habilidade também dobrasse a duração da mesma magia, você teria uma duração triplicada, e não quadruplicada.

Efeitos Duplicados

Quando você for afetado pela mesma coisa várias vezes, apenas uma instância se aplica utilizando o maior nível dos efeitos – ou então, aplica-se o efeito mais recente caso ambos sejam do mesmo nível. Por exemplo, se estiver usando armadura mística e conjurá-la novamente, você ainda continuaria se beneficiando somente de uma conjuração dessa magia. Conjurar uma magia novamente no mesmo alvo pode fornecer uma maior duração ou efeito se ela for conjurada em um nível superior na segunda vez que o fizer – caso contrário, fazê-lo não concede qualquer vantagem.

Regras Ambíguas

Às vezes, uma regra pode ser interpretada de várias formas. Se uma versão for muito boa para ser verdade, ela provavelmente o é. Se uma regra parecer ter sido escrita com repercussões problemáticas ou não funcionar como pretendido, trabalhe com seu grupo para encontrarem uma boa solução em vez de simplesmente jogar com a regra conforme ela está escrita.

faz um teste de perícia de Atletismo com uma CD baseada na distância que está tentando saltar. Quando recorrer à mente pelo nome do primo de segundo grau do conde, você faz um teste de Recordar Conhecimento. Você pode utilizar a perícia Sociedade ou uma perícia de Saber que seja relevante à tarefa, e a CD depende de quão comum é o conhecimento do nome do primo do conde — ou de quantos drinques seu personagem tomou quando foi apresentado a esse primo na noite anterior.

Não importam os detalhes, para qualquer teste você deve rolar o d20 e alcançar um resultado igual ou maior do que a CD para obter sucesso. Cada um destes passos é explicado abaixo.

PASSO 1: ROLE UM D20 E IDENTIFIQUE MODIFICADORES, BÔNUS E PENALIDADES RELEVANTES

Comece rolando seu d20. Você deve então identificar todos os modificadores, bônus e penalidades relevantes que se aplicam à rolagem. Um **modificador** pode ser positivo ou negativo; mas um **bônus** sempre é positivo e uma **penalidade** sempre é negativa. A soma de todos os modificadores, bônus e penalidades aplicados ao d20 é chamada de modificador total para a estatística relevante.

Quase todos os testes permitem adicionar um **modificador de atributo** à rolagem. Um modificador de atributo representa suas capacidades brutas e é derivado de um valor de atributo, conforme descrito na página 20. Exatamente qual modificador de atributo deve ser utilizado é determinado pelo que você está tentando realizar. Normalmente, manejar uma espada aplica seu modificador de Força, enquanto que lembrar o nome do primo do conde utiliza seu modificador de Inteligência.

Quando fizer um teste que envolver algo em que é treinado, você também adiciona seu **bônus de proficiência**. Este bônus depende de sua graduação de proficiência: destreinado, treinado, especialista, mestre ou lendário. Se for destreinado, seu bônus é +0 — você deve confiar somente no seu talento bruto e em quaisquer bônus pela situação. Caso contrário, o bônus é igual ao seu nível de personagem mais um determinado valor dependente de sua graduação. Quando sua graduação de proficiência for treinado, este bônus é igual ao seu nível + 2, e graduações de proficiência maiores aumentam o valor adicionado ao seu nível.

Graduação de Proficiência	Bônus de Proficiência
Destreinado	0
Treinado	Seu nível + 2
Especialista	Seu nível + 4
Mestre	Seu nível + 6
Lendário	Seu nível + 8

Há três outros tipos de bônus que aparecem com frequência: bônus de circunstância, bônus de estado e bônus de item. Se tiver tipos diferentes de bônus que se aplicam à mesma rolagem, você adiciona todos eles. Mas, se tiver vários bônus do mesmo tipo, você pode utilizar somente o maior bônus em uma mesma rolagem — em outras palavras, eles não se "acumulam". Por exemplo: se tiver um bônus de proficiência e um bônus de item, você adiciona ambos ao resultado do seu d20, mas se tiver dois bônus de item que se aplicariam ao mesmo teste, adiciona somente o maior dos dois.

Bônus de circunstância normalmente envolvem a situação em que você se encontra quando faz um teste. Por exemplo: usar Erguer um Escudo com um broquel lhe concede +1 de bônus de circunstância na CA. Ficar atrás de cobertura lhe concede +2 de bônus de circunstância na CA. Se estiver atrás de uma cobertura e Erguer um Escudo usando um broquel, você recebe somente os +2 de bônus de circunstância por cobertura, já que ambos são do mesmo tipo e o bônus de cobertura é maior.

Bônus de estado tipicamente surgem de magias, outros efeitos mágicos ou algo aplicando uma condição útil — frequentemente temporária — a você. Por exemplo: a magia *heroísmo* de 3º nível concede +1 de bônus de estado a jogadas de salvamento, rolagens de ataque, testes de Percepção e testes de perícias. Se estiver sob o efeito de *heroísmo* e alguém conjurar a magia *benção*, que também concede +1 de bônus de estado em ataques, suas rolagens de ataque recebem somente +1 de bônus de estado, já que ambas as magias concedem +1 de bônus de estado a essas rolagens e que você recebe somente o maior bônus de estado.

Bônus de item são concedidos pode algum item que você está vestindo ou usando, seja ele mundano ou mágico. Por exemplo, uma armadura fornece bônus de item na CA, enquanto ferramentas de alquimista expandidas concedem bônus de item em testes de Manufatura quando criar itens alquímicos.

Penalidades funcionam de forma muito similar a bônus. Você pode ter **penalidades de circunstância**, **penalidades de estado** e às vezes até mesmo **penalidades de item**. Assim como bônus do mesmo tipo, você sofre somente a pior de todas as penalidades de um mesmo tipo. Entretanto, você pode aplicar tanto um bônus quanto uma penalidade do mesmo tipo em uma mesma rolagem. Por exemplo, se tiver +1 de bônus de estado da magia *heroísmo*, mas sofrer –2 de penalidade de estado da condição enjoado, você aplicaria ambos à sua rolagem — portanto, *heroísmo* ainda lhe ajudaria mesmo que você não estivesse sentindo-se muito bem.

Ao contrário dos bônus, penalidades também podem ser **sem tipo**, caso em que elas não são classificadas como "de circunstância", "de estado" ou "de item". Ao contrário de outras penalidades, você sempre adiciona todas suas penalidades sem tipo em vez de simplesmente sofrer a pior delas. Por exemplo, quando usa ações de ataque, você incorre em uma penalidade por ataques múltiplos em cada ataque que desferir em seu turno após seu primeiro ataque, e quando ataca um alvo que está além do incremento de distância normal de sua arma, você incorre em uma penalidade por distância no ataque. Como ambas são penalidades sem tipo, se fizer ataques múltiplos contra um alvo muito distante, você aplica tanto a penalidade por ataques múltiplos quando a penalidade por distância à sua rolagem.

Após ter identificado todos seus vários modificadores, bônus e penalidades, você segue para o próximo passo.

PASSO 2: CALCULE O RESULTADO

Este passo é simples. Some todos os modificadores, bônus e penalidades identificados no Passo 1 — este é o seu modificador total. Em seguida, adicione a esse valor o número que saiu para cima no d20 rolado. Este é o resultado do seu teste.

PASSO 3: COMPARE O RESULTADO À CD

Este passo pode ser simples; ou pode criar suspense. Às vezes, você saberá a **Classe de Dificuldade (CD)** de seu teste. Nestes casos, se o resultado for igual ou maior que a CD, você obtém sucesso! Se o resultado for qualquer valor menor que a CD, você falha.

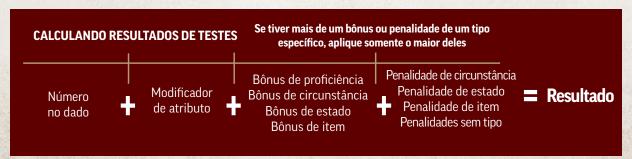
Outras vezes, pode ser que você não saiba a CD logo de início. Nadar por um rio pode exigir um teste de Atletismo, mas isso não possui uma CD especificada — portanto, como você saberá se obteve sucesso ou se falhou? Você informa seu resultado ao MJ e ele lhe diz se ele é um sucesso, falha ou outra coisa. Embora seja possível descobrir a CD exata através de tentativa e erro, às vezes elas mudam; portanto, a melhor forma de determinar se o teste foi bem-sucedido ou não é perguntar ao MJ se você alcançou ou excedeu a CD.

Calculando CDs

Sempre que fizer um teste, você compara seu resultado contra uma CD. Quando alguém ou alguma outra coisa fizer um teste contra você, em vez de ambas as forças rolarem uma contra a outra, o MJ (ou jogador, se o oponente for outro PJ) compara o resultado a uma CD fixada baseada em sua estatística relevante. Sua CD para uma estatística é 10 + seu modificador total para essa estatística.

PASSO 4: DETERMINE O GRAU DE SUCESSO E EFEITO

Muitas vezes, é importante determinar não apenas se você foi bem-sucedido ou se falhou, mas também quão espetacularmente isso ocorreu. Resultados excepcionais — sejam bons ou ruins — podem fazer você obter um sucesso crítico ou falha crítica no teste.

Você obtém um sucesso crítico em um teste quando o resultado alcançar ou exceder a CD por 10 pontos ou mais. Se o teste for uma rolagem de ataque, às vezes isto é chamado de acerto crítico. Também é possível falhar criticamente em um teste. As regras para falha crítica — às vezes chamado de trapalhada — são as mesmas que para sucesso crítico, mas em outra direção: se falhar em um teste por 10 pontos ou mais, o resultado é uma falha crítica.

Se tiver rolado um 20 no d20 (um "20 natural"), seu resultado é um grau de sucesso melhor do que seria somente pelos números. Se tiver rolado um 1 no d20 (um "1 natural"), seu resultado é um grau de sucesso pior do que seria somente pelos números. Isto significa que um 20 natural normalmente resulta em um sucesso crítico e que um 1 natural normalmente resulta em uma falha crítica. Entretanto, se estiver lidando contra uma CD muito alta, você pode obter apenas um sucesso rolando um 20 natural; ou até mesmo uma falha se a soma do 20 do dado mais seu modificador for 10 pontos ou mais menor que a CD. Da mesma forma, se o seu modificador para uma estatística for tão alto que a soma dele a um 1 rolado no d20 exceder a CD por 10 pontos ou mais, você pode ser bem-sucedido mesmo com um 1 natural! Se um item mágico, magia, talento ou outro efeito não listar um sucesso crítico ou falha crítica, trate o resultado como um sucesso ou falha ordinário em vez de um resultado crítico.

Outras habilidades também podem mudar o grau de sucesso para rolagens que você fizer. Quando resolver o efeito de dessas habilidades que muda seu grau de sucesso, sempre aplique o ajuste de um 20 ou 1 natural antes de qualquer coisa.

Testes Específicos

Embora a maioria dos testes siga estas regras básicas, é útil saber sobre alguns tipos específicos, como são utilizados e o quanto diferem uns dos outros.

Rolagens de Ataque

Quando usar uma ação Golpear ou qualquer outra ação de ataque, você faz um teste chamado de rolagem de ataque. Rolagens de ataque possuem uma variedade de formas e frequentemente variam bastante baseado na arma que você está usando para o ataque, mas há três tipos principais: rolagens de ataque corpo a corpo, rolagens de ataque à distância e rolagens de ataque de magia. Rolagens de ataque de magia funcionam um pouco diferente, portanto, são explicadas separadamente na próxima página.

Rolagens de ataque corpo a corpo, por padrão, utilizam Força como seu modificador de atributo. Se estiver usando uma arma ou ataque com o traço acuidade, você pode escolher utilizar seu modificador de Destreza em vez de seu modificador de Força.

Resultado da rolagem de ataque corpo a corpo = rolagem do d20 + modificador de Força (ou opcionalmente o modificador de Destreza para um ataque de acuidade) **+ bônus de proficiência + outros bônus + penalidades**

Rolagens de ataque à distância utilizam Destreza como seu modificador de atributo.

Resultado da rolagem de ataque à distância = rolagem do d20 + modificador de Destreza + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades

Quando atacar com uma arma, seja ela corpo a corpo ou à distância, você adiciona seu bônus de proficiência para a arma que estiver usando. Sua classe determina sua graduação de proficiência para várias armas. Às vezes, você terá graduações de proficiência diferentes para armas diferentes. Por exemplo: no 5º nível, um guerreiro recebe a característica de classe maestria com armas, que concede proficiência de mestre com armas simples e marciais de um grupo de armas, proficiência de especialista com armas avançadas desse grupo e com outras armas simples e marciais, e a proficiência treinado em todas as outras armas avançadas.

Os bônus que você pode aplicar a rolagens de ataque podem surgir de várias fontes. Bônus de circunstância podem originar-se do auxílio de um aliado ou de uma situação benéfica. Bônus de estado geralmente são concedidos por magias e outros auxílios mágicos. Os bônus de item em rolagens de ataque advêm de armas mágicas — notavelmente de uma runa de potência de arma (página 591).

Penalidades em rolagens de ataque também surgem de situações e efeitos. Penalidades de circunstância originam-se de táticas arriscadas ou situações prejudiciais, penalidades de estado originam-se de magias e efeitos mágicos trabalhando contra você e penalidades de item ocorrem quando você usa um item de má qualidade (página 273). Quando fizer rolagens de ataque, dois tipos mais comuns de penalidade sem tipo podem se aplicar. A primeira é a penalidade por ataques múltiplos, e a segunda é penalidade por distância. A primeira se aplica a qualquer momento em que você fizer mais de uma ação de ataque durante um mesmo turno, e a segunda se aplica somente com armas à distância ou de arremesso. Ambas são descritas abaixo.

Penalidade por Ataques Múltiplos

Quanto mais ataques desferir além de seu primeiro ataque em um único turno, menos preciso você fica, e isso é representado pela penalidade por ataques múltiplos. A segunda vez que usar uma ação de ataque durante seu turno, você sofre –5 de penalidade em sua rolagem de ataque. A terceira vez que atacar, e em quaisquer ataques subsequentes, você sofre –10 de penalidade em sua rolagem de ataque. Cada teste que tiver o traço ataque conta para sua penalidade por ataques múltiplos, incluindo Golpes, rolagens de ataque de magia, determinadas ações de perícia (como Empurrar) e muitos outros.

Algumas armas e habilidades reduzem penalidades por ataques múltiplos; tal como as armas ágeis, que reduzem estas penalidades para –4 no segundo ataque e para –8 nos demais ataques.

Ataque	Penalidade por Ataques Múltiplos	Ágil
Primeiro	Nenhuma	Nenhuma
Segundo	–5	–4
Terceiro ou subsequente	–10	–8

Sempre calcule sua penalidade por ataques múltiplos para a arma que estiver usando nesse ataque. Por exemplo, digamos que você esteja empunhando uma espada longa em uma mão e uma espada curta (que possui o traço ágil) na outra, e que você fará três Golpes com estas armas durante seu turno. O primeiro Golpe que desferido durante seu turno não sofrerá qualquer penalidade, não importa qual arma você esteja usando. O segundo Golpe sofrerá –5 de penalidade se usar a espada longa ou –4 de penalidade se usar a espada curta.

Assim como o segundo ataque, a penalidade para seu terceiro ataque é baseada em qual arma você usará para esse Golpe em particular. O ataque sofreria –10 de penalidade com a espada longa e –8 de penalidade com a espada curta, não importa qual arma você tenha usado para seus Golpes prévios.

A penalidade por ataques múltiplos se aplica somente durante seu turno, portanto, você não precisa continuar a acompanhá-la se puder realizar um Ataque de Oportunidade ou alguma reação que lhe permita desferir um Golpe no turno de outra pessoa.

Penalidade por Distância

Armas à distância e de arremesso possuem incrementos de distância, e ataques com elas ficam menos precisos contra alvos mais distantes (distância e incrementos de distância são abordados com mais detalhes na página 279). Enquanto seu alvo estiver até o limite do incremento de distância listado, também chamado de primeiro incremento de distância, você não sofre penalidade na rolagem de ataque. Se estiver atacando além desse incremento de distância, você sofre –2 de penalidade para cada incremento adicional além do primeiro. Você pode desferir um ataque com uma arma à distância ou de arremesso a até seis incrementos de distância, mas quanto mais longe estiver, mais difícil é acertar seu alvo.

Por exemplo: o incremento de distância de uma besta é de 36 metros. Se estiver disparando em um alvo no máximo a essa distância, você não sofre penalidade por distância. Se ele estiver a mais de 36 metros, mas no máximo a 72 metros, você sofre –2 de penalidade por distância. Se ele estiver a mais de 72 metros, mas no máximo a 108 metros, você sofre –4 de penalidade por distância; e assim por diante, até você alcançar o maior incremento de distância — entre 180 e 216 metros de distância — onde sofre –10 de penalidade por distância.

Classe de Armadura

Rolagens de ataque são comparadas a uma classe de dificuldade especial chamada de **Classe de Armadura (CA)**, que mede quão difícil é para seus adversários o atingirem com Golpes e outras ações de ataque. Assim como qualquer outro teste e sua CD relevante, o resultado de uma rolagem de ataque deve alcançar ou exceder sua CA para ser bem-sucedido, permitindo seu adversário causar dano a você.

A Classe de Armadura é calculada utilizando a seguinte fórmula:

Classe de Armadura = 10 + modificador de Destreza (até o limite de modificador de Destreza de sua armadura) + bônus de proficiência + bônus de item da armadura na CA + outros bônus + penalidades

Utilize o bônus de proficiência para a categoria (leve, média ou pesada) ou tipo específico de armadura que você estiver vestindo. Se não estiver vestindo armadura, utilize sua proficiência em defesa sem armadura.

A Classe de Armadura pode se beneficiar de bônus com uma variedade de fontes, similar às rolagens de ataque. A armadura em si já concede um bônus de item, portanto, outros bônus de item normalmente não se aplicam à sua CA, embora uma armadura mágica possa aumentar o bônus de item concedido por ela.

ANDAR E GOLPEAR

Duas das ações mais simples e comuns que você usará em combate são Andar e Golpear, descritas por completo na página 471.

Andar é uma ação que possui o traço movimento e que lhe permite mover-se uma quantidade de metros até sua Velocidade. Você frequentemente precisará Andar várias vezes para alcançar um adversário que está muito distante ou para correr do perigo! Ações de movimento frequentemente podem acionar reações ou ações livres. Entretanto, ao contrário de outras ações, uma ação de movimento pode acionar reações não somente quando você inicia a ação, mas também a cada 1,5 metros que você se mover durante essa ação, conforme descrito na página 474. A ação Dar um Passo (página 470) lhe permite se mover sem acionar reações, mas somente 1,5 metros.

Golpear é uma ação que possui o traço ataque e que lhe permite atacar com uma arma que estiver empunhando – ou desferir um ataque desarmado (tal como um soco).

Se estiver usando uma arma corpo a corpo ou um ataque desarmado, seu alvo deve estar dentro de seu alcance; se estiver atacando com uma arma à distância, o alvo deve estar dentro da distância de sua arma. Seu alcance é o quão longe você pode estender fisicamente uma parte de seu corpo para desferir um ataque desarmado, ou quão longe você pode alcançar com uma arma corpo a corpo. Este alcance normalmente é de 1,5 metros, mas armas especiais e criaturas maiores podem ter alcances maiores. Sua distância é o quão longe você pode atacar com uma arma à distância ou com alguns tipos de ataques mágicos. Armas e ataques mágicos podem ter distâncias máximas diferentes, e armas à distância ficam menos eficazes conforme você excede seus incrementos de distância.

Golpear várias vezes em um turno gera resultados cada vez piores. A penalidade por ataques múltiplos (detalhada na página 446) se aplica a cada ataque após o primeiro, sejam eles Golpes, ataques especiais (como a ação Agarrar da perícia Atletismo) ou rolagens de ataque de magia.

Penalidades na CA surgem de situações e efeitos de formas similares aos bônus. Penalidades de circunstância surgem de situações desfavoráveis, e penalidades de estado surgem de efeitos que impedem suas habilidades ou de armaduras quebradas. Você sofre uma penalidade de item quando veste uma armadura de má qualidade (página 273).

ROLAGENS DE ATAQUE DE MAGIA

Se conjurar magias, você pode ser capaz de realizar uma rolagem de ataque de magia. Estas rolagens normalmente são feitas quando uma magia faz um ataque contra a CA de uma criatura.

O modificador de atributo para um ataque de magia depende de como você obteve acesso às suas magias. Se sua classe concede a característica de classe conjuração de magias, utilize o modificador de seu atributo chave. Magias inatas, por sua vez, utilizam seu modificador de Carisma — exceto se a habilidade que as concedeu especificar o contrário. Magias de foco e outras fontes de magia especificam qual modificador de atributo você utiliza para fazer suas rolagens de ataque de magia. Se tiver magias de várias fontes ou tradições, você pode ter de utilizar modificadores de atributo diferentes para rolagens de ataque de magia de cada uma dessas fontes. Por exemplo: uma anã clériga com o talento de ancestralidade Caminhante das Pedras utilizaria

seu modificador de Carisma quando conjurar *mesclar-se às rochas* por esse talento (já que ela é uma magia divina inata), mas utilizaria seu modificador de Sabedoria quando conjurar *curar* e outras magias utilizando sua conjuração divina de clériga.

Determine a rolagem de ataque de magia utilizando a seguinte fórmula:

Resultado da rolagem de ataque de magia = rolagem do d20 + modificador do atributo utilizado para conjuração + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades

Se tiver a habilidade de conjurar magias, você terá uma graduação de proficiência para suas rolagens de ataque de magia; portanto, sempre adicionará um bônus de proficiência. Como seu modificador de atributo, este bônus de proficiência pode variar de uma magia para outra se você tiver magias de várias fontes. Rolagens de ataque de magia podem se beneficiar de bônus de circunstância e de bônus de estado, assim como de bônus de item, embora esses últimos sejam raros em rolagens de ataque de magia. Penalidades afetam rolagens de ataque de magia como qualquer outra rolagem de ataque — incluindo sua penalidade por ataques múltiplos.

Muitas vezes, em vez de requerer que você faça uma rolagem de ataque de magia, magias exigem que os alvos dela (ou quem estiver dentro de sua área de efeito) tentem uma jogada de salvamento contra sua **CD de magia** para determinar como ela os afeta.

Sua CD de Magia é calculada utilizando a seguinte fórmula:

CD de magia = 10 + modificador do atributo utilizado para conjuração + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades

PERCEPÇÃO

Percepção mede sua habilidade de estar alerta ao ambiente. Toda criatura possui Percepção, que trabalha com os sentidos de uma criatura e é limitada por eles (descrito na página 464). Sempre que fizer um teste baseado em sua consciência sobre as coisas ao seu redor, você fará um teste de Percepção. Sua Percepção utiliza seu modificador de Sabedoria, portanto, você utilizará a fórmula a seguir quando fizer um teste de Percepção.

Resultado do teste de Percepção = rolagem do d20 + modificador de Sabedoria + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades

Quase todas as criaturas são pelo menos treinadas nessa estatística, portanto, você quase sempre adicionará um bônus de proficiência em seu modificador de Percepção. Você pode adicionar um bônus de circunstância por situações ou ambientes vantajosos e normalmente recebe bônus de estado de magias ou outros efeitos mágicos. Itens também podem conceder um bônus em Percepção, geralmente em uma situação específica. Por exemplo, uma luneta excelente concede +1 de bônus de item em Percepção quando tentar ver algo a longa distância. Penalidades de circunstância em Percepção ocorrem quando um ambiente ou situação (tal como névoa) prejudica seus sentidos, enquanto penalidades de estado costumam surgir de condições, magias e efeitos mágicos que enganam os sentidos. Você raramente sofrerá penalidades de item ou penalidades sem tipo em Percepção.

Muitas habilidades são comparadas à sua **CD de Percepção** para determinar quando são bem-sucedidas. Sua CD de Percepção é igual a 10 + seu modificador total de Percepção.

Percepção para Iniciativa

Frequentemente, você rolará um teste de Percepção para determinar sua ordem na iniciativa. Quando fizer isto, em vez de comparar o resultado contra uma CD,

todos envolvidos no encontro comparam seus resultados. A criatura com o maior resultado age primeiro, a criatura com o segundo maior resultado age em segundo e assim por diante. Às vezes, você pode ser solicitado a rolar um teste de perícia para sua iniciativa em vez de Percepção, mas irá comparar os resultados normalmente como se tivesse rolado Percepção. As regras completas para iniciativa são encontradas no modo de encontro, na página 468.

JOGADAS DE SALVAMENTO

Há três tipos de jogadas de salvamento: Fortitude, Reflexos e Vontade. Em todos os casos, jogadas de salvamento medem sua habilidade de livrar-se de efeitos nocivos expressados na forma de aflições, dano ou condições. Você sempre adicionará um bônus de proficiência a cada salvamento. Sua classe pode conceder uma proficiência diferente para cada salvamento, mas você sempre será pelo menos treinado em todos eles. Algumas circunstâncias e magias podem conceder bônus de circunstância ou bônus de estado em salvamentos, e você pode encontrar armaduras *resilientes* ou outros itens mágicos que fornecem bônus de item.

Jogadas de salvamento de Fortitude lhe permitem reduzir os efeitos de habilidades e aflições que podem debilitar o corpo. Elas utilizam seu modificador de Constituição e são calculadas como mostrado na fórmula abaixo.

Resultado do salvamento de Fortitude = rolagem do d20 + modificador de Constituição + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades

Jogadas de salvamento de Reflexos medem quão rápido você é capaz de responder a uma situação e quão graciosamente é capaz de evitar efeitos que seriam lançados contra você. Elas utilizam seu modificador de Destreza e são calculadas como mostrado na fórmula abaixo.

Resultado do salvamento de Reflexos = rolagem do d20 + modificador de Destreza + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades

Jogadas de salvamento de Vontade medem quão bem você é capaz de resistir a ataques contra sua mente e espírito. Elas utilizam seu modificador de Sabedoria e são calculadas como mostrado na fórmula abaixo.

Resultado do salvamento de Vontade = rolagem do d20 + modificador de Sabedoria + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades

Às vezes, você precisará saber qual sua CD para uma jogada de salvamento. A CD para uma jogada de salvamento é 10 + seu modificador total para essa jogada de salvamento.

Na maioria das vezes, quando tentar uma jogada de salvamento, você não precisará usar ações ou uma reação. Você nem mesmo precisará estar apto a agir para tentar uma jogada de salvamento. Entretanto, em alguns casos especiais, você pode ter de realizar uma ação para tentar um salvamento. Por exemplo, você pode tentar recuperar-se da condição enjoado ao gastar uma ação para tentar um salvamento de Fortitude.

EFEITOS DE FORTUNA E INFORTÚNIO

Efeitos de fortuna e infortúnio podem alterar como você rola seus dados. Estas habilidades podem permiti-lo rerrolar um resultado fracassado, forçá-lo a rerrolar um resultado bem-sucedido, permiti-lo rolar duas vezes e usar o melhor resultado ou forçá-lo a rolar duas vezes e usar o pior resultado.

Você nunca pode ter mais de um efeito de fortuna e mais de um efeito de infortúnio agindo sobre uma mesma rolagem. Por exemplo: se um efeito permiti-lo rolar duas vezes e usar o melhor resultado, você não pode usar Sorte de Pequenino (um efeito de fortuna) para rerrolar em caso de falha. Se múltiplos efeitos de fortuna fossem se aplicar, você deve escolher qual utilizar. Se dois efeitos de infortúnio se aplicarem, o MJ decide qual é pior e o aplica.

Se um efeito de fortuna e um efeito de infortúnio fossem se aplicar à mesma rolagem, os dois se cancelam e você faz a rolagem normalmente.

Jogadas de Salvamento Básicas

Às vezes, você será solicitado a tentar uma jogada de salvamento básica. Este tipo de jogada de salvamento funciona como qualquer outra jogada de salvamento — a parte do "básica" se refere aos efeitos dela. Para um salvamento básico, você tenta a jogada e determina se obteve um sucesso crítico, sucesso, falha ou falha crítica como faria com qualquer outra jogada de salvamento. Então, um dos resultados a seguir é aplicado baseado em seu grau de sucesso — não importa o que causou a jogada de salvamento.

Sucesso Crítico Você não sofre o dano listado pelo efeito, magia ou perigo que lhe obrigou a tentar o salvamento.
Sucesso Você sofre metade do dano listado pelo efeito.
Falha Você sofre o dano inteiro listado pelo efeito.
Falha Crítica Você sofre o dobro do dano listado pelo efeito.

TESTES DE PERÍCIA

O Pathfinder possui uma variedade de perícias, de Atletismo a Medicina e Ocultismo. Cada uma lhe concede um conjunto de ações relacionadas que se baseiam na rolagem de um teste de perícia. Cada perícia possui um atributo chave baseado no escopo da perícia em questão. Por exemplo: Atletismo lida com feitos de proeza física como nadar e saltar, portanto, seu atributo chave é Força. Medicina lida com a habilidade de diagnosticar e tratar ferimentos e padecimentos, portanto, seu atributo chave é Sabedoria. O atributo chave de cada perícia é listado no Capítulo 4: Perícias. Não importa qual perícia esteja utilizando, testes relacionados a perícias são calculados utilizando a seguinte fórmula:

Resultado do teste de perícia = rolagem do d20 + modificador do atributo chave da perícia + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades

Você provavelmente não será treinado em todas as perícias. Quando utilizar uma perícia na qual for destreinado, seu bônus de proficiência é +0; caso contrário, ele é igual ao seu nível mais 2 para treinado — ou ainda maior quando você se tornar especialista, mestre ou lendário. Uma graduação de proficiência é específica para a perícia que você está utilizando. O auxílio de

outro personagem ou alguma outra situação benéfica pode lhe conceder um bônus de circunstância. Um bônus de estado pode surgir de uma magia ou efeito mágico útil. Às vezes, ferramentas relacionadas à perícia concedem um bônus de item em seus testes de perícia. Controversamente, situações desfavoráveis podem impor uma penalidade de circunstância em seu teste de perícia, enquanto condições, magias ou efeitos nocivos também impõem uma penalidade de estado. Usar itens de má qualidade ou improvisados pode resultar numa penalidade de item. Às vezes, uma ação de perícia pode ser um ataque e, nestes casos, o teste de perícia pode sofrer uma penalidade por ataques múltiplos, conforme descrito na página 446.

Quando uma habilidade lhe pedir para utilizar sua CD para uma perícia específica, você por calculá-la ao somar 10 + seu modificador total para essa perícia.

ANOTANDO MODIFICADORES TOTAIS

Quando criar seu personagem e aventurar-se, você deverá registrar o modificador total para vários testes importantes em sua ficha de personagem. Como muitos bônus e penalidades ocorrem devido a circunstâncias imediatas, magias e outros efeitos temporários, você normalmente não os aplica nas anotações de seus modificadores totais.

Bônus e penalidades de item são frequentemente mais persistentes, portanto, muitas vezes você deverá anotá-los previamente. Por exemplo: se estiver usando uma arma com uma runa de *potência de arma +1*, você deve somar o +1 de bônus de item da runa nas anotações de suas rolagens de ataque com essa arma — já que incluirá esse bônus toda vez que atacar com essa arma. Mas, se tiver uma luneta excelente, você não deve somar o bônus de item dela ao seu teste de Percepção, já que você recebe esse bônus somente se estiver usando sua visão — e a luneta! — para ver a longas distâncias.

TESTES ESPECIAIS

Algumas categorias de testes seguem regras especiais. Os mais notáveis são testes secretos e testes simples.

TESTES SECRETOS

Às vezes, como jogador, você não deve saber o resultado exato e o efeito de um teste. Nestas situações, as regras (ou o MJ) indicam um teste secreto. O traço secreto aparece em qualquer coisa que utilizar testes secretos. Um teste secreto utiliza as mesmas fórmulas que você normalmente utilizaria para esse teste, mas ele é rolado pelo MJ e não tem seu resultado revelado. Em vez disso, o MJ simplesmente descreve a informação ou efeito determinado pelo resultado do teste. Se não souber que um teste secreto está acontecendo (por exemplo, se o MJ rolar um salvamento secreto de Fortitude contra um veneno que você falhou em perceber), você não pode usar quaisquer habilidades de fortuna ou infortúnio (veja o quadro na página 449) nesse teste; mas se um efeito de fortuna ou infortúnio fosse ser automaticamente aplicado, o MJ deve aplicá-lo ao teste secreto. Se souber que o MJ está fazendo um teste secreto — como frequentemente ocorre com Buscar ou Recordar Conhecimento — normalmente você pode ativar habilidades de fortuna ou infortúnio para esse teste. Basta informar ao MJ e ele irá aplicá-la ao teste.

O MJ pode decidir tornar qualquer teste secreto, mesmo que normalmente ele não devesse ser rolado secretamente. Controversamente, o MJ pode optar permiti-lo rolar qualquer teste, mesmo que normalmente ele devesse ser rolado secretamente. Alguns grupos acham mais simples que os jogadores rolem todos os testes secretos e simplesmente tentem evitar agir com qualquer conhecimento "fora-do-personagem", enquanto outros apreciam o mistério dos dados sendo rolados em segredo.

TESTES SIMPLES

Quando a chance de algo acontecer ou a chance de falha forem baseadas em chances puras, você faz um teste simples. Um teste simples nunca inclui quaisquer modificadores, bônus ou penalidades — você simplesmente rola um d20 e compara o resultado do dado à CD. Somente habilidades que especifiquem claramente que se aplicam a testes simples podem alterar as CDs desses testes; e a maioria desses efeitos afeta somente tipos pré-determinados de testes simples.

Se mais de um teste simples fosse causar ou impedir a mesma coisa, você rola somente uma vez contra a maior CD. Na rara circunstância de um teste simples ter CD 1 ou menor, ignore a rolagem; você é automaticamente bem-sucedido. Controversamente, se um teste simples tiver CD 21 ou maior, você falha automaticamente.

DANO

No meio do combate, você faz testes para determinar se é capaz de causar dano ao seu adversário usando armas, concocções alquímicas ou magias. Em um teste bem-sucedido, você acerta o ataque e causa dano. Cada ponto de dano reduz os Pontos de Vida de uma criatura em um (portanto, uma criatura que sofrer 6 pontos de dano perde 6 Pontos de Vida). As regras completas podem ser encontradas na seção Pontos de Vida, Cura e Morte na página 459.

Em alguns casos, o dano terá uma quantidade fixa, mas com maior frequência você terá de fazer uma rolagem de dano para determinar quanto dano causou. Como em testes, uma rolagem de dano normalmente utiliza um número e o tipo de dado determinado pela arma ou ataque desarmado usado — ou pela magia conjurada — e é frequentemente melhorado por vários modificadores, bônus e penalidades. Isto é especialmente comum em rolagens de dano com armas corpo a corpo. Quando fizer uma rolagem de dano, siga os passos abaixo explicados em detalhes.

1. Role os dados indicados pela arma, ataque desarmado ou magia e aplique os modificadores, bônus e penalidades que se aplicam ao resultado da rolagem.
2. Determine o tipo de dano.
3. Aplique as imunidades, fraquezas e resistências do alvo ao dano, nessa ordem.
4. Se restar qualquer dano, reduza os Pontos de Vida do alvo nessa mesma quantidade.

PASSO 1: ROLE OS DADOS DE DANO E APLIQUE MODIFICADORES, BÔNUS E PENALIDADES

Sua arma, ataque desarmado ou magia — e às vezes até mesmo um item mágico — determina qual tipo e quantidade de dados você rola para o dano. Por exemplo, se estiver usando uma espada longa normal, você rola 1d8. Se estiver

conjurando a magia *bola de fogo* de 3º nível, você rola 6d6. E muitas vezes, especialmente no caso de armas, você aplicará modificadores, bônus e penalidades ao dano.

Quando usar armas corpo a corpo, ataques desarmados e armas à distância de arremesso, o modificador mais comum que você adicionará ao dano é seu modificador de Força. Armas com o traço propulsivo adicionam metade de seu modificador de Força. Normalmente você não adiciona um modificador de atributo ao dano de uma magia, ao dano da maioria das armas à distância ou ao dano de bombas alquímicas e itens similares.

Assim como ocorre em testes, você pode adicionar bônus de circunstância, de estado ou de item às suas rolagens de dano — mas, se tiver vários bônus do mesmo tipo, adiciona somente o maior bônus desse tipo. Novamente, assim como ocorre em testes, você pode aplicar penalidades de circunstância, de estado, de item e sem tipo às suas rolagens de dano, e também aplica somente a maior penalidade de um tipo específico — mas, se houver, aplica todas as penalidades sem tipo.

Utilize as fórmulas abaixo.

Rolagem de dano corpo a corpo = dado de dano da arma ou ataque desarmado + modificador Força + bônus + penalidades

Rolagem de dano à distância = dado de dano da arma + modificador Força para armas de arremesso + bônus + penalidades

Rolagem de magia (e efeitos similares) = dado de dano do efeito + bônus + penalidades

Após seus dados de dano terem sido rolados e você ter aplicado quaisquer modificadores, bônus e penalidades relevantes, siga para o Passo 2. Contudo, fique atento que às considerações especiais que às vezes devem ser observadas, conforme descrito abaixo.

Aumentando Dano

Em alguns casos, você aumenta a quantidade de dados utilizados quando faz rolagens de dano com armas. Armas mágicas gravadas com a runa *impactante* podem adicionar um ou mais dados de dano da arma à sua rolagem de dano. Estes dados extras são do mesmo tamanho que o dado de dano da arma. Em determinados níveis, a maioria dos personagens recebe a habilidade de causar dano extra pela característica de classe especialização em armas.

Dano Persistente

Dano persistente é uma condição que faz o dano ocorrer além do efeito original. Ao contrário do dano normal, quando sujeito a dano persistente, você não o sofre imediatamente. Em vez disso, você sofre o dano especificado somente ao final de seus turnos, e após sofrê-lo você faz um teste simples CD 15 para verificar se continua a sofrê-lo ou se recupera-se dele. Veja o Apêndice de Condições nas páginas 618 a 623 para conferir as regras completas a respeito da condição dano persistente.

Dobrando e Dividindo Dano

Em alguns momentos você terá de dobrar ou dividir uma quantidade de dano pela metade, como em situações quando o resultado de seu Golpe é um acerto crítico ou quando você obtém sucesso em um salvamento básico de Reflexos contra uma magia. Quando isto ocorrer, você rola o dano normalmente, adicionando todos os modificadores, bônus e penalidades relevantes a ele. Em seguida, você dobra ou divide pela metade a quantidade de dano apropriadamente (arredondando para baixo caso resulte em frações). Como opção, em vez de simplesmente dobrar o resultado inteiro, o MJ pode lhe permitir rolar os dados duas vezes e dobrar os modificadores, bônus e penalidades — embora isto normalmente funcione melhor para ataques ou magias de alvo único em níveis inferiores, quando você possui uma pequena quantidade de dados de dano para rolar. Benefícios que você recebe especificamente de um acerto crítico, como o dano persistente de fogo da runa de uma arma *flamejante* ou os dados de dano extra do traço fatal para uma arma, não são dobrados.

Passo 2: Determine o Tipo de Dano

Após ter calculado quanto dano causou, você precisará determinar o tipo de dano. Há muitos tipos de dano e, às vezes, determinados tipos são aplicados de formas diferentes. A pancada de uma clava causa dano contundente. A apunhalada de uma lança causa dano perfurante. O crepitar ininterrupto da magia *relâmpago* causa dano de eletricidade. Algumas vezes, você pode aplicar dano de precisão, causando mais dano por acertar uma criatura em um local vulnerável ou quando o alvo estiver vulnerável de alguma outra forma. Os tipos de dano são descritos na página 452.

Tipos e Traços de Dano

Quando um ataque causar um tipo de dano, a ação ataque recebe o traço referente a ele. Por exemplo, os Golpes e ações de ataque que você usar quando estiver empunhando uma espada com sua runa *flamejante* ativa recebem o traço fogo, já que a runa concede a habilidade de causar dano de fogo.

Passo 3: Aplique as Imunidades, Fraquezas e Resistências do Alvo

Defesas contra determinados tipos de dano e efeitos são chamadas de imunidades ou resistências, enquanto vulnerabilidades são chamadas de fraquezas. Aplique imunidades primeiro, depois as fraquezas e, por fim, resistências. Imunidade, fraqueza ou resistência a uma tendência se aplicam somente contra esse tipo de dano, não ao dano de uma criatura dessa tendência que esteja fazendo o ataque.

Imunidade

Quando tiver imunidade a um tipo específico de dano, você ignora todo o dano desse tipo. Se tiver imunidade a uma condição ou tipo de efeito específico, você não pode ser afetado por essa condição ou qualquer efeito desse tipo. Se tiver imunidade a efeitos com um determinado traço (como efeitos de doenças, morte ou venenos), você não é afetado por qualquer efeito com esse traço. Frequentemente, um efeito pode ser tanto um traço quanto um tipo de dano (isto é especificamente verdade no caso de tipos de dano

TIPOS DE DANO

Os danos causados em Pathfinder possuem vários tipos e categorias diferentes, que são descritos abaixo.

Dano Físico

O dano causado por armas, vários perigos físicos e um punhado de magias é coletivamente chamado de dano físico. Os principais tipos de dano físico são: contundente, cortante e perfurante. **Dano contundente** é causado por armas e perigos que causam trauma brusco, como o golpe de uma clava ou ser jogado contra rochas. **Dano cortante** é causado através de um corte, seja ele do fio de uma espada ou de uma armadilha com lâminas de foice. **Dano perfurante** é causado por apunhaladas e punções, seja pelas presas de um dragão ou pela estocada de uma lança.

Fantasmas e outras criaturas incorpóreas possuem alta resistência a ataques físicos não-mágicos (ataques que não tenham o traço mágico). Além disso, a maioria das criaturas incorpóreas possui resistências adicionais, embora menores, a danos físicos mágicos (tal como o dano causado por uma maça com o traço mágico) e à maioria dos outros tipos de dano.

Dano de Energia

Muitas magias e outros efeitos mágicos causam dano de energia. Dano de energia também é causado por efeitos no mundo, como o frio castigante de uma nevasca a uma floresta em chamas. Os principais tipos de dano de energia são ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico. **Dano de ácido** pode ser causado por gases, líquidos e certos sólidos que dissolvem carne e, às vezes, materiais ainda mais duros. **Dano de eletricidade** surge da descarga de faíscas e relâmpagos poderosos. **Dano de fogo** queima através de calor e combustão. **Dano de frio** congela materiais pelo contato com gases refrigerantes e gelo. **Dano sônico** ataca a matéria com vibração de alta frequência e ondas sônicas. Muitas vezes você causa dano de energia ao conjurar magias, e fazê-lo é frequentemente útil contra criaturas que possuem imunidades ou resistências a dano físico.

Dois tipos especiais de dano de energia miram os vivos e mortos-vivos. Energia positiva frequentemente se manifesta como energia de cura para criaturas vivas, mas também pode gerar **dano positivo** que destrói mortos-vivos com corpo físico e que irrompe e fere mortos-vivos incorpóreos. Energia negativa frequentemente revivifica o poder sobrenatural da não-vida dos mortos-vivos, mas também se manifesta como **dano negativo** que corrói os vivos.

Uma energia mágica pura e poderosa pode se manifestar como **dano de força**. Poucas coisas podem resistir a este tipo de dano — nem mesmo criaturas incorpóreas como fantasmas e aparições.

Dano de Tendência

Armas e efeito ligados a uma tendência em particular podem causar dano **bondoso, caótico, maligno** e **ordeiro**. Estes tipos de dano se aplicam somente a criaturas que possuem o traço referente à tendência oposta. Dano caótico fere somente criaturas ordeiras; dano bondoso fere somente criaturas malignas; dano maligno fere somente criaturas bondosas; e dano ordeiro fere somente criaturas caóticas.

Dano Mental

Às vezes, um efeito pode mirar a mente com força psíquica o suficiente para de fato causar dano à criatura. Quando o fizer, ele causa **dano mental**. Criaturas acéfalas e que tenham apenas inteligência programada ou rudimentar são frequentemente imunes a efeitos e dano mental.

Dano de Precisão

Em algumas situações você é capaz de obter melhor resultado de seu ataque através de pura precisão. Quando atingir uma criatura com uma habilidade que causa **dano de precisão**, você aumenta o dano causado pelo ataque conforme o valor listado, utilizando o mesmo tipo de dano (em vez de fazer uma contagem de dano separada). Por exemplo, um Golpe com uma adaga não-mágica que causa 1d6 de dano de precisão através do ataque furtivo de um ladino aumenta o dano perfurante em 1d6.

Algumas criaturas são imunes a dano de precisão, independentemente do tipo do dano — frequentemente, criaturas amorfas que não possuem anatomia vulnerável. Uma criatura imune a dano de precisão ignoraria os 1d6 de dano de precisão do exemplo acima, mas ainda sofreria o resto do dano perfurante do Golpe. Da mesma forma, como o dano de precisão é sempre do mesmo tipo de dano que o ataque que sendo aumentado, uma criatura que seja resistente a dano não-mágico (como um fantasma ou outra criatura incorpórea), resistiria não somente ao dano da adaga exemplificada acima, como também ao dano de precisão, mesmo que não seja especificamente resistente a dano de precisão.

Dano de Sangramento

Um tipo especial de dano físico é o **dano de sangramento**. Este tipo de dano é um dano persistente que representa a perda de sangue. Por isso, ele não surte efeito em criaturas não-vivas nem em criaturas vivas que não precisam de sangue para sobreviver. Fraquezas e resistências a dano físico se aplicam a ele.

Dano de Veneno

Outro tipo especial de dano físico é o **dano de veneno**, que ataca criaturas pelo contato, ferimento ou ingestão. Embora venenos tenham suas próprias regras (descritas em Aflições, na página 457), o dano de veneno é dano físico, portanto, fraquezas e resistências a dano físico se aplicam a ele.

Materiais Preciosos

Embora não tenham sua própria categoria de dano, materiais preciosos podem modificar dano para penetrar as resistências de uma criatura ou tirar vantagem das fraquezas dela. Por exemplo, armas de prata são particularmente efetivas contra licantropos e ultrapassam as resistências a dano físico que a maioria dos diabos possui.

de energia). Nestes casos, a imunidade se aplica ao efeito inteiro, não somente ao dano. Você ainda pode ser alvo de uma habilidade com um efeito ao qual é imune, mas simplesmente não aplica o efeito dela. Entretanto, alguns efeitos complexos podem ter partes que lhe afetam mesmo quando você é imune a um dos traços deles; por exemplo, uma magia que cause dano de fogo e de ácido ainda pode lhe causar dano de ácido mesmo que você seja imune a fogo.

A imunidade a acertos críticos funciona um pouco diferente. Quando uma criatura imune a acertos críticos sofre um acerto crítico de um Golpe ou outro ataque que causa dano, ela sofre somente o dano inteiro em vez do dano dobrado. Esta imunidade não a torna imune a quaisquer outros efeitos de sucesso crítico ou outras ações que possuem o traço ataque (como Agarrar e Empurrar).

Outra exceção é a imunidade a ataques não-letais. Se for imune a ataques não-letais, você é imune a todo o dano de ataques com o traço não-letal, não importa qual outro tipo o dano tenha. Por exemplo, um golem de pedra possui imunidade a ataques não-letais. Isto significa que, não importa quão forte o acerte com seu punho, você não causará dano a ele — a menos que seus punhos não tenham o traço não-letal (como no caso de um monge).

Imunidade Temporária

Alguns efeitos concedem imunidade ao mesmo efeito por um determinado período de tempo. Se um efeito conceder imunidade temporária, aplicações repetidas desse efeito não lhe afetam enquanto a imunidade temporária persistir — a menos que o efeito diga que ele se aplica à habilidade de uma determinada criatura, não importa quem criou o efeito. Por exemplo: a magia *cegueira* diz que "o alvo fica temporariamente imune a *cegueira* por 1 minuto". Se qualquer pessoa conjurar *cegueira* nessa criatura novamente antes de se passar 1 minuto, a magia não surte efeito.

Imunidade temporária não impede ou encerra efeitos contínuos da fonte da imunidade temporária. Por exemplo: se uma habilidade lhe deixar assustado e fosse conceder imunidade temporária a essa habilidade, você não perderia imediatamente a condição assustado devido à imunidade que acabou de receber — você simplesmente não fica assustado se for alvo da habilidade novamente antes da imunidade encerrar.

Fraqueza

Se tiver fraqueza a um determinado tipo de dano ou dano de uma determinada fonte, esse tipo de dano é extra efetivo contra você. Sempre que sofrer esse tipo de dano, aumente o dano que sofrido por um valor igual ao valor da fraqueza. Por exemplo, se sofrer 2d6 de dano de fogo e tiver fraqueza 5 a fogo, você sofre 2d6+5 de dano de fogo.

Se tiver mais de uma fraqueza que seria aplicada ao mesmo dano, utilize somente o valor da maior fraqueza aplicável. Isto normalmente acontece quando um monstro é fraco contra um tipo de dano físico e ao material do qual a arma é feita.

Resistência

Se tiver resistência a um tipo de dano, cada vez que sofrer esse tipo de dano, você reduz a quantidade de dano sofrido pelo valor listado (até um mínimo de 0 de dano). Resistência pode especificar combinações de tipos ou traços de dano. Por exemplo, você pode encontrar um monstro que seja resistente a dano contundente não-mágico, significando que ele sofreria menos dano de ataques contundentes que não sejam mágicos, mas sofreria dano inteiro de sua *maça +1* (por ela ser mágica) ou de uma lança não-mágica (por ela causar dano perfurante). Uma resistência também pode ter uma exceção. Por exemplo, resistência 10 a dano físico (exceto prata) reduziria qualquer dano físico em 10 pontos, a menos que esse dano fosse causado por uma arma de prata.

Se tiver mais de uma resistência que seria aplicada ao mesmo dano, utilize somente o valor da maior resistência aplicável.

É possível ter resistência a todos os danos. Quando um efeito causar dano de vários tipos e você tiver resistência a todos os danos, aplique a resistência de cada tipo de dano separadamente. Se um ataque fosse causar 7 de dano cortante e 4 de dano de fogo, resistência 5 a todo dano reduziria o dano cortante a 2 e anularia o dano de fogo por completo.

Passo 4: Se Restar Dano, Reduza os Pontos de Vida do Alvo

Após aplicar as imunidades, resistências e fraquezas do alvo ao dano, qualquer dano que tenha restado deve reduzir os Pontos de Vida do alvo, na proporção de um Ponto de Vida para cada ponto de dano causado. Mais informações sobre Pontos de Vida podem ser encontradas na seção Pontos de Vida, Cura e Morte na seção 459.

Ataques Não-Letais

Você pode desferir um ataque não-letal em um esforço de nocautear alguém em vez de matá-lo (veja Nocauteado e Morrendo, na página 459). Armas com o traço não-letal (incluindo punhos) fazem isto automaticamente. Você sofre –2 de penalidade de circunstância na rolagem de ataque quando fizer um ataque não-letal usando uma arma que não tenha o traço não-letal. Você também sofre esta penalidade quando realizar um ataque letal usando uma arma não-letal.

Condições

Os resultados de vários testes podem aplicar condições a você ou, menos frequentemente, a um item. De alguma forma, condições mudam seu estado. Você pode estar com medo ou ficar mais rápido através de uma magia ou item mágico. Uma condição pode representar o que acontece quando uma criatura obtém sucesso em drenar seu sangue ou essência vital, enquanto outras podem representar as atitudes de criaturas em relação a você e como elas interagem contigo.

Condições são persistentes; quando você é afetado por uma condição, seus efeitos duram até o final do tempo especificado para ela, até a condição ser removida ou até outros termos ditos na condição a encerrarem. As regras para condições são resumidas na página 453 e descritas por completo nas páginas 618 a 623.

Efeitos

Qualquer coisa que você fizer no jogo tem um **efeito**. Muitos destes resultados são fáceis de arbitrar durante o jogo. Se disser ao MJ que saca sua espada, nenhum teste é necessário e o resultado é que seu personagem agora está segurando uma

CONDIÇÕES

Estas condições aparecem frequentemente no jogo e são definidas em detalhes no Apêndice de Condições, nas páginas 618 a 623. Abaixo é apresentado um breve resumo de cada uma delas.

Acelerado: Você recebe uma ação extra a cada turno.

Agarrado: Uma criatura, objeto ou magia o segura no lugar.

Amistoso: Um PdM com esta condição possui uma boa atitude em relação a você.

Assustado: Medo lhe torna menos capaz de atacar ou defender-se.

Atordoado: Você não pode usar ações.

Cego: Você é incapaz de enxergar.

Condenado: Com sua alma em perigo, você está mais perto da morte.

Confuso: Você ataca indiscriminadamente.

Controlado: Outra criatura determina suas ações.

Dano Persistente: Você continua sofrendo dano a cada rodada.

Desajeitado: Você não pode se mover tão facilmente ou com a graciosidade usual.

Despercebido: Uma criatura está completamente insciente de sua presença.

Desprevenido: Você é incapaz de se defender com sua capacidade total.

Drenado: Perda de sangue ou algo similar esvaeceu sua vitalidade.

Enfraquecido: Sua força foi exaurida.

Enjoado: Você está sentindo dor no estômago.

Escondido: Uma criatura para a qual você está escondido sabe qual sua localização, mas é incapaz de lhe ver.

Estupefato: Você não pode acessar suas faculdades mentais completas e tem problema em conjurar magias.

Fascinado: Você está compelido a focar sua atenção em algo.

Fatigado: Suas defesas estão baixas e você é incapaz de se focar enquanto explora.

Ferido: Você foi trazido de volta da beira da morte, mas não está completamente recuperado.

Fugindo: Você deve correr.

Hostil: Um PdM com esta condição quer lhe ferir.

Imobilizado: Você não pode se mover.

Inamistoso: Um PdM com esta condição não gosta de você.

Inconsciente: Você está dormindo ou nocauteado.

Indetectado: Uma criatura para a qual você está indetectado não sabe onde você está.

Indiferente: Um PdM com esta condição não possui opinião formada sobre você.

Invisível: Criaturas não podem lhe ver.

Lento: Você perde ações todos os turnos.

Morrendo: Você está cada vez mais perto da morte.

Observado: Você está à vista.

Ocultado: Névoa ou obscurecimento similar o torna difícil de ser visto e mirado.

Ofuscado: Tudo está ocultado para você.

Paralisado: Seu corpo está paralisado no local.

Petrificado: Você foi transformado em pedra.

Prestativo: Um PdM com esta condição quer lhe ajudar.

Prostrado: Você está deitado no chão e é mais fácil ser atacado.

Quebrado: Este item não pode ser usado para sua função normal até ser reparado.

Restringido: Você está amarrado e não pode se mover, ou uma criatura lhe agarrando o prendeu.

Sobrecarregado: Você está carregando mais peso do que dá conta.

Surdo: Você é incapaz de ouvir.

espada. Outras vezes, o efeito específico requer regras mais detalhadas governando como sua escolha é resolvida. Muitos itens mágicos, magias e talentos criam efeitos específicos, e seu personagem estará sujeito aos efeitos causados pelo ambiente, por monstros, perigos e outros personagens.

Embora um teste possa determinar o impacto geral ou a força de um efeito, nem sempre um teste é parte de criar um efeito. Conjurar a magia *voar* em si cria um efeito que lhe permite flutuar pelo ar, mas conjurar a magia não requer um teste. Controversamente, utilizar a perícia Intimidação para Desmoralizar um adversário exige um teste, e seu resultado nesse teste determina o resultado do efeito.

As regras gerais a seguir são utilizadas para compreender e aplicar efeitos.

DURAÇÃO

A maioria dos efeitos são discretos, criando algo instantâneo quando você informa ao MJ quais ações irá usar. Disparar um arco, mover-se para um novo espaço ou pegar algo em sua mochila, tudo isso é resolvido instantaneamente. Por outro lado, outros efeitos duram por um tempo predeterminado. Após a duração passar, o efeito acaba. As regras geralmente utilizam as convenções a seguir para durações, embora magias tenham algumas durações especiais detalhadas nas páginas 304 e 305.

Para um efeito que dura uma quantidade de rodadas, a duração remanescente diminui em 1 rodada no início de cada turno da criatura que criou o efeito. Isto é comum para efeitos benéficos que miram você ou seus aliados. Efeitos prejudiciais frequentemente duram "até o final do próximo turno do alvo" ou "durante" uma quantidade de turnos dele (como "durante os próximos 3 turnos do alvo"), o que significa que a duração do efeito diminui ao final do turno da criatura, em vez de no início.

Em vez de durar uma quantidade de rodadas fixa, uma duração pode se encerrar somente quando determinadas condições forem (ou deixarem de ser) cumpridas. Se for o caso, os efeitos duram até essas condições ocorrerem.

DISTÂNCIA E ALCANCE

Ações e outras habilidades que geram um efeito normalmente funcionam dentro de uma distância ou alcance especificado. A maioria das magias e habilidades lista uma **distância** — a distância máxima da criatura ou objeto criando o efeito na qual ele (o efeito) pode ocorrer.

Armas à distância e de arremesso possuem um **incremento de distância.** Ataques com essas armas normalmente funcionam até essa distância. Ataques contra alvos além dessa distância sofrem –2 de penalidade, que piora em 2 pontos para cada múltiplo adicional dessa distância, até o máximo de –10 de penalidade após cinco incrementos de distância adicionais. Ataques além desta distância não são possíveis. Por exemplo, se estiver usando um arco curto, seus ataques não sofrem penalidade contra um alvo a até 18 metros de distância, sofrem –2 de penalidade se um alvo estiver além de 18 metros e até 36 metros, –4 de penalidade se um alvo estiver além de 36 metros e até 54 metros, e assim por diante, até a distância máxima de 108 metros.

Alcance é quão longe você pode fisicamente alcançar com seu corpo ou com uma arma. Golpes corpo a corpo utilizam seu alcance. Seu alcance também cria uma área ao redor de seu espaço onde outras criaturas podem acionar suas reações. Seu alcance normalmente é de 1,5 metros, mas armas com o traço alcance podem estender este valor. Criaturas maiores

podem ter alcance maior; por exemplo: um ogro possui um alcance de 3 metros. Ao contrário de quando estiver medindo a maioria das distâncias, um alcance de 3 metros pode alcançar 2 quadrados diagonalmente. Um alcance maior do que 3 metros é medido normalmente; um alcance de 6 metros pode alcançar 3 quadrados diagonalmente, um alcance de 7,5 metros pode alcançar 4 quadrados diagonalmente e assim por diante.

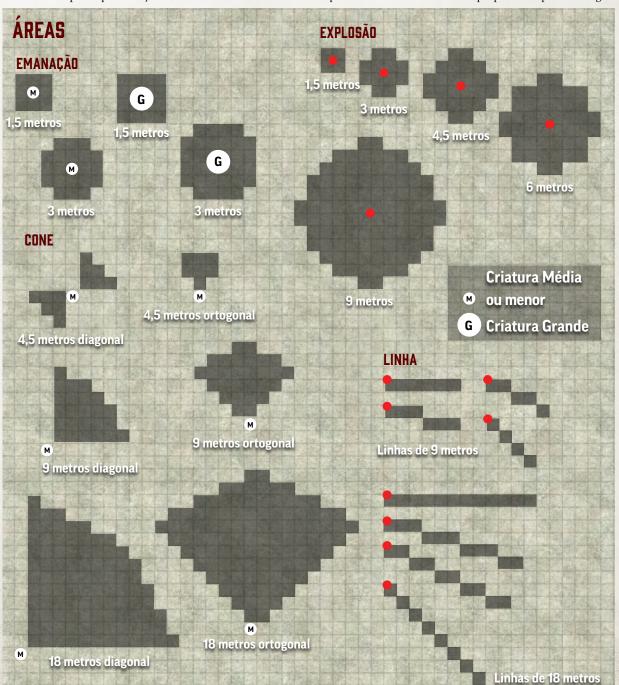
ALVOS

Alguns efeitos requerem que você escolha alvos específicos. Pode ser difícil ou impossível mirar se a criatura alvo escolhida estiver indetectada por você, se ela não condisser com restrições de quem você pode mirar ou se alguma outra habilidade impedir que ela seja um alvo.

Alguns efeitos requerem que um alvo seja voluntário. Somente você pode decidir se seu PJ é voluntário, e o MJ decide se um PdM é voluntário. Mesmo que você ou seu personagem não saiba qual é o efeito (como se seu personagem estiver inconsciente), você ainda decide se é voluntário ou não a um efeito.

Alguns efeitos miram, requerem ou de alguma forma se referem a um aliado. Este aliado deve ser alguém do seu lado na disputa (frequentemente outro PJ), mas pode ser um transeunte que você está tentando proteger. Você não é seu próprio aliado. Se não estiver claro, o MJ decide quem é considerado um aliado ou inimigo.

ÁREAS

Alguns efeitos ocupam uma área de formato e tamanho especificado. Um efeito de área sempre possui um ponto de origem

e se estende a partir desse ponto. Há quatro tipos de áreas: cones, emanações, explosões e linhas. Quando estiver jogando no modo de encontro e utilizando um quadriculado, áreas são medidas da mesma forma que movimento (página 456), mas distâncias de áreas nunca são reduzidas ou afetadas por terreno difícil (página 475) ou cobertura menor (página 476). Você pode utilizar os diagramas abaixo como modelos de referência comuns para áreas em vez de medir os quadrados todas as vezes. Muitos efeitos de área descrevem somente os efeitos sobre criaturas na área. O MJ determina quaisquer efeitos ao ambiente e objetos desapossados.

Cone

Um cone dispara de você em um quarto de círculo no quadriculado. Quando mirar um cone, o primeiro quadrado desse cone deve compartilhar um lado com seu quadrado se estiver mirando ortogonalmente, ou deve tocar um canto de seu espaço se estiver mirando diagonalmente. Se você for Grande ou maior, o primeiro quadrado pode tocar o lado de qualquer quadrado de seu espaço. Você não pode mirar um cone para que ele sobreponha seu espaço. O cone se estende por uma quantidade de metros e é alargado conforme se afasta, conforme demonstrado no diagrama de Áreas. Por exemplo, quando um dragão verde usa o sopro, ele expele um cone de gás venenoso que se origina no lado de um quadrado do espaço dele e que afeta uma área de quarto de círculo de 9 metros nessa mesma direção.

Se fizer um cone originar-se de alguém ou alguma outra coisa, siga estas mesmas regras com o primeiro quadrado do cone utilizando um lado ou canto do espaço dessa criatura ou objeto em vez do seu.

Emanação

Uma emanação é emitida a partir de cada lado de seu espaço, estendendo-se em uma quantidade de metros em todas as direções. Por exemplo, a emanação da magia *benção* irradia 1,5 metros ou mais além do conjurador. Como os lados do espaço de um alvo são utilizados como o ponto de partida para a emanação, uma emanação de uma criatura Grande ou maior afeta uma área geral maior do que a de uma criatura Média ou menor.

Explosão

Um efeito de explosão é emitido em todas as direções a partir de um único canto de um quadrado dentro da distância do efeito, propagando em todas as direções até um raio especificado. Por exemplo, quando conjura *bola de fogo*, ela detona no canto de um quadrado a até 150 metros de você e cria uma explosão de 6 metros. Isso significa que ela se estende por até 6 metros em qualquer direção a partir do canto do quadrado escolhido por você, afetando cada criatura cujo espaço (ou mesmo somente um quadrado do espaço dela) esteja dentro da explosão.

Linha

Uma linha parte de você em uma trajetória reta em uma direção à sua escolha. A linha afeta cada criatura cujo espaço ela sobrepor. A menos que um efeito de linha especifique o contrário, ela possui 1,5 metros de largura. Por exemplo, a área da magia *relâmpago* é uma linha de 18 metros de comprimento que possui 1,5 metros de largura.

LINHA DE EFEITO

Quando criar um efeito, normalmente você precisa de um caminho desbloqueado até o alvo de uma magia, até o ponto de origem da área de um efeito ou até o lugar onde você cria algo com uma magia ou outra habilidade. Isto é chamado de linha de efeito. Você tem uma linha de efeito até uma criatura a menos que ela esteja completamente atrás de uma barreira física sólida. Visibilidade, rastrilhos e outras barreiras que não sejam totalmente sólidas não importam para linha de efeito. Normalmente, um espaço de 30 centímetros é suficiente para manter uma linha de efeito — contudo, se não tiver certeza se uma barreira é sólida o suficiente, o MJ decide quando há ou não uma linha de efeito.

Em uma área de efeito, criaturas ou alvos devem ter linha de efeito até o ponto de origem para serem afetados. Se não houver linha de efeito entre a origem de uma área e o alvo, o efeito não se aplica a ele. Por exemplo: se houver uma parede sólida entre a origem de uma *bola de fogo* e uma criatura que esteja dentro do raio da explosão, a parede bloqueia o efeito — essa criatura não é afetada pela *bola de fogo* e não precisa tentar um salvamento contra a magia. Da mesma forma, efeitos contínuos criados por uma habilidade que tenha uma área param de afetar qualquer criatura que se mover para fora da linha de efeito.

LINHA DE VISÃO

Alguns efeitos requerem que você tenha linha de visão até seu alvo. Desde que possa precisamente sentir a área (conforme descrito em Percepção, na página 464) e não seja bloqueado por uma barreira sólida (conforme descrito em Cobertura nas páginas 476 e 477), você possui linha de visão. Uma área de escuridão impede linha de visão se você não possuir visão no escuro, mas rastrilhos e outros obstáculos que não sejam totalmente sólidos não o fazem. Normalmente, um espaço de 30 centímetros é suficiente para manter uma linha de visão — contudo, se não tiver certeza se uma barreira é sólida o suficiente, o MJ decide quando há ou não uma linha de visão.

Aflições

Doenças e venenos são tipos de aflições, assim como maldições e radiação. Uma aflição pode infectar uma criatura por um longo tempo, progredindo através de estágios diferentes e muitas vezes sendo cada vez mais debilitantes. O nível de uma aflição é igual ao nível do item, monstro ou perigo ou que a causou; ou, no caso de uma magia, esse nível é listado no texto da aflição para essa magia.

FORMATO

Seja através de uma magia, como um item ou aparecendo no bloco de estatísticas de uma criatura, aflições são apresentadas no formato a seguir.

Nome e Traços

O nome da aflição é dado seguido por seus traços em parênteses — incluindo o traço para o tipo de aflição (doença, maldição, veneno e assim por diante). Se a aflição precisar ter um nível especificado, ele segue os parênteses, acompanhado por quaisquer detalhes inusitados (como restrições para remover as condições impostas por uma aflição).

EXEMPLO DE AFLIÇÃO

Para ver como um veneno funciona, veja o item alquímico arsênico (página 551). O item nota que você não pode reduzir sua condição enjoado enquanto estiver afetado por arsênico, e possui o texto a seguir para explicar como a aflição funciona.

Salvamento Fortitude CD 18; **Latência** 10 minutos; **Duração Máxima** 5 minutos; **Estágio 1** 1d4 de dano de veneno e enjoado 1 (1 minuto); **Estágio 2** 1d6 de dano de veneno e enjoado 2 (1 minuto); **Estágio 3** 2d6 de dano de veneno e enjoado 3 (1 minuto)

Por exemplo: se beber um copo de vinho contaminado com arsênico, você deve tentar um salvamento inicial de Fortitude contra a CD 18 listada. Se falhar, você avança para o estágio 1. Devido ao período de latência, nos 10 minutos seguintes à ingestão do veneno, nada acontece. Contudo, após passar o período de latência, você sofre 1d4 de dano de veneno e fica enjoado 1. Conforme destacado, você é incapaz de reduzir a condição enjoado sofrida pelo arsênico. O intervalo do estágio 1 é de 1 minuto (conforme mostrado em parênteses), portanto, você tenta um novo salvamento após se passar 1 minuto. Se obtiver sucesso, você reduz o estágio em 1 passo, recuperando-se do veneno. Se falhar novamente, o estágio aumenta do estágio em 1 passo — mudando para o estágio 2, sofrendo 1d6 de dano de veneno e ficando enjoado 2.

Se seu salvamento inicial contra o arsênico fosse uma falha crítica, você avançaria direto para o estágio 2. Após o período de latência de 10 minutos, você sofreria 1d6 de dano de veneno e ficaria enjoado 2. Obter sucesso em seu segundo salvamento reduziria o estágio 2 em 1 passo (para o estágio 1), fazendo você sofrer somente 1d4 de dano de veneno. Falhar no segundo salvamento a faria aumentar em 1 passo novamente — levando ao estágio 3.

Se alcançar o estágio 3 do veneno (seja falhando no estágio 2 ou falhando criticamente no estágio 1) você sofre 2d6 de dano de veneno e fica enjoado 3. Se falhar ou falhar criticamente em sua jogada de salvamento no estágio 3, você deve repetir os efeitos do estágio 3.

Como o veneno possui uma duração máxima de 5 minutos, você se recupera dele após assim que se passarem 5 minutos, independentemente de em qual estágio você esteja.

Jogada de Salvamento

Logo quando for exposto à aflição, você deve tentar uma jogada de salvamento contra ela. Esta primeira tentativa de livrar-se da aflição é chamada de salvamento inicial. Uma aflição normalmente requer um salvamento de Fortitude, mas o salvamento exato e a CD dele são listados após o nome e tipo da aflição. Magias capazes de envenenar geralmente utilizam a CD de magia do conjurador.

Em uma jogada de salvamento inicial bem-sucedida, você não é afetado pela aflição. Você não precisa tentar mais jogadas de salvamento contra essa aflição a menos que seja novamente exposto a ela.

Se falhar na jogada de salvamento inicial, após o período de latência da aflição passar (se aplicável), você avança para o estágio 1 da aflição e é sujeito ao efeito listado. Em uma falha crítica, após o período de latência dela (se aplicável), você avança para o estágio 2 da aflição e é sujeito a esse efeito em vez do efeito do estágio 1. Os estágios de uma aflição são descritos abaixo.

Latência

Algumas aflições possuem um período de latência. Para estas aflições, após falhar em seu salvamento inicial, você não sofre os efeitos do primeiro estágio da aflição até o período de latência ter passado. Se esta seção for ausente, você sofre os efeitos do primeiro estágio dela (ou segundo estágio no caso de uma falha crítica) imediatamente após falhar na jogada de salvamento inicial.

Duração Máxima

Se uma aflição durar apenas um período limitado de tempo, ela lista uma duração máxima. Após esta duração passar, a aflição é encerrada. Caso contrário, a aflição dura até você obter sucesso em salvamentos o suficiente para se recuperar, conforme descrito abaixo em Estágios.

Estágios

Uma aflição geralmente possui vários estágios, cada um listando um efeito seguido por um intervalo em parênteses. Quando alcança um determinado estágio de uma aflição, você é sujeito aos efeitos listados para esse estágio.

Ao final do intervalo listado do estágio, você deve tentar uma nova jogada de salvamento. Em um sucesso, você reduz o estágio em 1 passo; em um sucesso crítico, você reduz o estágio em 2 passos. Você é então sujeito aos efeitos do novo estágio. Se a qualquer momento o estágio da aflição for reduzido abaixo do estágio 1, a aflição é encerrada e você não precisa tentar novos salvamentos a menos que seja novamente exposto a ela.

Em uma falha, o estágio aumenta em 1 passo; em uma falha crítica, o estágio aumenta em 2 passo. Você é então sujeito aos efeitos do novo estágio. Se uma falha ou falha crítica fosse aumentar o estágio além do maior estágio listado, repetem-se os efeitos do maior estágio listado.

CONDIÇÕES DE AFLIÇÕES

Uma aflição pode lhe impor condições com uma duração mais longa ou mais curta do que a aflição. Por exemplo: se uma aflição lhe deixar drenado, mas tiver uma duração máxima de 5 minutos, você permanece drenado mesmo após a aflição encerrar (como o normal para a condição drenado). Você também poderia obter sucesso no teste simples para remover o dano persistente sofrido de uma aflição que continua o afetando, mas ainda precisaria tentar salvamentos para remover a aflição em si, enquanto falhar em um salvamento poderia lhe impor novo dano persistente.

EXPOSIÇÕES MÚLTIPLAS

Exposições múltiplas à mesma maldição ou doença já está lhe afetando não surtem novos efeitos. Entretanto, para um veneno, uma falha em na jogada de salvamento inicial contra uma nova exposição faz o estágio aumentar em 1 passo (ou em 2 passos se falhar criticamente) sem afetar a duração máxima da aflição. Isto acontece mesmo se você estiver no período de latência do veneno, embora isso não altere a duração da latência.

AFLIÇÕES VIRULENTAS
Aflições com o traço virulento são mais difíceis de remover. Você deve obter sucesso em dois salvamentos consecutivos para reduzir o estágio de uma aflição virulenta em 1 passo. Um sucesso crítico reduz o estágio de uma aflição virulenta somente em 1 passo em vez de em 2 passos.

Neutralização
Alguns efeitos tentam neutralizar aflições, condições, magias ou outros efeitos. Testes de neutralização comparam o poder de duas forças e determinam qual prevalece sobre a outra. Obter sucesso em neutralizar um efeito o encerra imediatamente, exceto se especificado o contrário.

Quando fizer um teste de neutralização, adicione o modificador de perícia ou outro modificador apropriado ao seu teste contra a CD do alvo. Se estiver neutralizando uma aflição, a CD é apresentada no bloco de estatísticas da aflição. Se for uma magia, utilize a CD de magia do conjurador. O MJ também pode calcular a CD baseado no nível do efeito alvo. Para magias, o modificador do teste de neutralização é o modificador de seu atributo de conjuração somado ao seu bônus de proficiência de conjuração mais qualquer bônus e penalidades que se apliquem especificamente a testes de neutralização. O que você é capaz de neutralizar depende do resultado do teste e do nível do alvo. Se o efeito for uma magia, o nível dela é o nível de neutralização do alvo. Caso o efeito alvo não seja uma magia, divida o nível do efeito pela metade (arredondada para cima) para determinar o nível de neutralização dele. Se o nível de um efeito não estiver especificado e ele originar de uma criatura, divida o nível da criatura pela metade (arredonde para cima) para determinar o nível de neutralização dele.

Sucesso Crítico Neutralize o alvo se o nível de neutralização dele for no máximo 3 níveis superior ao nível de neutralização do seu efeito.

Sucesso Neutralize o alvo se o nível de neutralização dele for no máximo 1 nível superior ao nível de neutralização do seu efeito.

Falha Neutralize o alvo se o nível de neutralização dele for inferior ao nível de neutralização do seu efeito.

Falha Crítica Você falha em neutralizar o alvo.

Pontos de Vida, Cura e Morte
Todas as criaturas e objetos possuem Pontos de Vida (PV). Seu valor máximo de Pontos de Vida representa sua saúde, propósito e motivação heroica quando está em boa saúde e descansado. Seus Pontos de Vida máximos incluem os Pontos de Vida que recebidos de sua ancestralidade e classe no 1º nível, os recebidos em níveis posteriores pela sua classe e quaisquer outros que você receber de outras fontes (como do talento geral Vitalidade). Quando sofrer dano, você reduz seus Pontos de Vida atuais em uma quantidade igual ao dano causado.

Algumas magias, itens e outros efeitos (assim como simplesmente descansar) podem curar criaturas vivas ou mortas-vivas. Quando curado, você recupera Pontos de Vida igual à quantidade em que foi curado, até o limite de alcançar seus Pontos de Vida máximos.

NOCAUTEADO E MORRENDO
Criaturas não podem ser reduzidas a menos de 0 Pontos de Vida. Quando a maioria das criaturas alcança 0 Pontos de Vida, elas morrem e são removidas do jogo — a menos que o ataque seja não-letal, caso em que elas são nocauteadas por um período de tempo considerável (geralmente 1 minuto ou mais). Constructos e mortos-vivos são destruídos quando alcançam 0 Pontos de Vida.

Personagens jogadores, seus companheiros e outras criaturas significantes não morrem automaticamente quando alcançam 0 Pontos de Vida. Em vez disso, são nocauteados e correm risco de morte. A critério do MJ, vilões, monstros poderosos, PdMs especiais e inimigos com habilidades especiais que são possíveis de trazê-los de volta à luta (como cura mágica, ferocidade ou regeneração) também podem utilizar estas regras.

Como um personagem jogador, quando for reduzido a 0 Pontos de Vida, além de ficar nocauteado, você:

- Move sua posição de iniciativa para imediatamente antes da criatura ou efeito que lhe reduziu a 0 PV.
- Sofre a condição morrendo 1. Se o efeito que lhe nocauteou foi um sucesso crítico do atacante ou o resultado de uma falha crítica sua, você sofre a condição morrendo 2 em vez de morrendo 1. Se você tiver a condição ferido (página 460), aumente seu valor de morrendo por um valor igual ao seu valor de ferido. Se o dano for causado por um ataque não-letal ou efeito não-letal, você não sofre a condição morrendo; em vez disso, você simplesmente fica inconsciente com 0 PV.

Sofrer Dano Morrendo
Se sofrer dano enquanto já possuir a condição morrendo, aumente o valor de sua condição morrendo em 1 — ou em 2 se o dano originar de um acerto crítico do atacante ou de uma falha crítica sua. Se possuir a condição ferido, lembre-se de adicionar o valor de condição ferido ao valor de morrendo.

TESTES DE RECUPERAÇÃO
Quando estiver morrendo, no início de cada um de seus turnos, você deve fazer um teste simples com CD igual a 10 + seu valor de morrendo atual para conferir se sua condição melhora ou piora. Isto é chamado de teste de recuperação. Os efeitos deste teste são os seguintes:

Sucesso Crítico Seu valor de morrendo é reduzido em 2.

Sucesso Seu valor de morrendo é reduzido em 1.

Falha Seu valor de morrendo é aumentado em 1.

Falha Crítica Seu valor de morrendo é aumentado em 2.

CONDIÇÕES RELACIONADAS A MORTE
Para compreender as regras de nocaute e como funciona a morte no jogo, você precisará de mais algumas informações sobre as condições utilizadas nessas regras. Abaixo são apresentadas as regras para as condições morrendo, inconsciente, ferido e condenado.

Morrendo
Você está sangrando ou de alguma forma à beira da morte. Enquanto possuir esta condição, você está inconsciente. Morrendo sempre inclui um valor. Se em algum momento este valor chegar a morrendo 4, você morre. Se estiver morrendo, no início de seu turno a cada rodada, você deve fazer um teste de recuperação para determinar se sua condição melhora ou piora.

Se perder a condição morrendo ao obter sucesso em um teste de recuperação e ainda estiver com 0 Pontos de Vida, você permanece inconsciente, mas pode despertar conforme descrito na página 460. Você perde a condição morrendo automaticamente e desperta se em algum momento vier a ter 1 Ponto de Vida ou mais. A qualquer momento em que perder a condição morrendo, você sofre a condição ferido 1 — ou aumenta seu valor de ferido em 1 se já possuir essa condição.

Inconsciente

Você está dormindo ou foi nocauteado. Você não pode agir. Você sofre –4 de penalidade de estado na CA, Percepção e salvamentos de Reflexos, além de possuir as condições cego e desprevenido. Quando sofrer esta condição, você cai prostrado e larga itens que estiver segurando ou empunhando, exceto se o efeito especificar o contrário ou se o MJ determinar que você está em uma posição em que não o faria.

Se estiver inconsciente por estar morrendo, você não pode despertar enquanto tiver 0 Pontos de Vida. Se for restaurado a 1 Ponto de Vida ou mais através de cura, você perde as condições morrendo e inconsciente e pode agir normalmente em seu próximo turno.

Se estiver inconsciente e com 0 Pontos de Vida, mas não morrendo, você retorna naturalmente a 1 Ponto de Vida e desperta após passar tempo o suficiente. O MJ determina por quanto tempo você permanece inconsciente, de um mínimo de 10 minutos a algumas horas. Se receber cura durante este período, você perde a condição inconsciente e pode agir normalmente em seu próximo turno.

Se estiver inconsciente e tiver mais de 1 Ponto de Vida (geralmente porque está dormindo ou inconsciente devido a um efeito), você acorda de uma das maneiras a seguir. Todas elas o fazem perder a condição inconsciente.

- Você sofre dano, desde que esse dano não o reduza a 0 Pontos de Vida. (Se o dano reduzi-lo a 0 Pontos de Vida, você permanece inconsciente e sofre a condição morrendo normalmente.)
- Você recebe cura, desde que não seja cura natural por descansar.
- Alguém o cutuca ou balança usando uma ação de Interagir para você despertar.
- Barulho alto é feito perto de você — embora isto não seja automático. No início de seu turno, você automaticamente faz um teste de Percepção contra a CD do barulho (ou a menor CD se houver mais de um barulho), despertando se obtiver sucesso. Esta CD geralmente é 5 para uma batalha, mas se houver criaturas perto de você tentando permanecer quietas, este teste de Percepção utiliza a CD de Furtividade delas. Alguns efeitos mágicos o fazem dormir tão profundamente que não permitem este teste de Percepção.
- Se estiver simplesmente dormindo, o MJ decide se você acorda porque teve uma noite de descanso ou se algo interrompeu esse descanso.

Ferido

Você foi seriamente ferido durante um combate. A qualquer momento em que perder a condição morrendo, você fica ferido 1 (se já não possuir a condição ferido). Se já possuir a condição ferido, o valor dela aumenta em 1. Se sofrer a condição morrendo enquanto estiver ferido, aumente o valor dela pelo seu valor de ferido.

A condição ferido se encerra somente se alguém restaurar Pontos de Vida seus usando Tratar Ferimentos ou se você for restaurado a seus Pontos de Vida totais e descansar por 10 minutos.

Condenado

Sua vida está esvaecendo, levando-o para cada vez mais perto da morte. Algumas criaturas malignas e magias poderosas podem infligir a condição condenado em você. Condenado sempre inclui um valor. O valor máximo de morrendo (que determina quando você morre) é reduzido pelo seu valor de condenado. Por exemplo: se estivesse condenado 1, você morreria ao alcançar o valor de morrendo 3 em vez de morrendo 4. Se seu valor máximo de morrendo for reduzido para 0, você morre instantaneamente. Quando morre, você não está mais condenado.

Seu valor de condenado diminui em 1 para cada vez que tiver uma noite completa de descanso.

MORTE

Após morrer, você não pode agir ou ser afetado por magias que

miram criaturas (a menos que elas mirem especificamente criaturas mortas) e, para todos os outros propósitos, você é considerado um objeto. Quando morre, se tivesse uma quantidade de Pontos de Vida diferente de 0 no momento, seus PV são reduzidos a 0 — e você não pode ser trazido acima de 0 Pontos de Vida enquanto permanecer morto. Algumas magias, como o ritual *ressurreição* ou a magia *reviver os mortos*, podem trazer criaturas de volta à vida.

RECUPERAÇÃO HEROICA

Se tiver pelo menos 1 Ponto de Heroísmo (página 467), no início de seu turno ou quando seu valor de morrendo fosse aumentar, você pode gastar todos seus Pontos de Heroísmo remanescentes para retornar a 1 Ponto de Vida — não importa quão próximo da morte você esteja. Você perde a condição morrendo e fica consciente. Você não sofre a condição ferido (nem aumenta o valor dela, se já a possuir) quando realizar uma recuperação heroica.

EFEITOS DE MORTE E MORTE INSTANTÂNEA

Algumas magias e habilidades podem matá-lo imediatamente ou levá-lo para mais perto da morte sem precisar reduzi-lo a 0 Pontos de Vida primeiro. Estas habilidades possuem o traço morte e normalmente envolvem energia negativa, a antítese da vida. Se for reduzido a 0 Pontos de Vida por um efeito de morte, você é morto instantaneamente sem precisar alcançar morrendo 4. Se um efeito afirmar que o mata direto, você morre sem ter de alcançar morrendo 4 e sem precisar ser reduzido a 0 Pontos de Vida.

DANO MACIÇO

Você morre instantaneamente se em algum momento sofrer dano igual ou maior que o dobro de seus Pontos de Vida máximos em um único golpe.

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Algumas magias ou habilidades lhe concedem Pontos de Vida temporários. Acompanhe-os separadamente de seus Pontos de Vida máximos e atuais. Quando sofrer dano, reduza seus Pontos de Vida temporários primeiro. A maioria dos Pontos de Vida temporários possui duração limitada. Você não pode recuperar Pontos de Vida temporários perdidos através de cura, mas pode receber mais deles através de outras habilidades. Você pode ter Pontos de Vida temporários somente de uma fonte por vez. Se receber Pontos de Vida temporários quando já tiver outros, escolha se deseja manter os que já possui (e sua duração correspondente) ou se deseja receber os novos Pontos de Vida temporários (e a duração deles).

ITENS E PONTOS DE VIDA

Itens possuem Pontos de Vida assim como criaturas, mas as regras para causar dano a eles são diferentes (página 272). Um item possui uma estatística de Dureza, que reduz dano que o item sofre em uma quantidade igual a esse valor. O item sofre qualquer dano remanescente. Se um item for reduzido a 0 PV, ele é destruído. Um item também possui um Limiar de Quebra. Se os PV dele forem reduzidos para este valor ou menor, ele fica quebrado, o que significa que ele não pode ser usado para sua função normal e nem concede quaisquer bônus. Causar dano a um item desapossado normalmente exige atacá-lo diretamente, e isso pode ser dificultado pela Dureza e imunidades do item. Normalmente você não pode atacar um objeto apossado (que esteja em posse de uma criatura).

> **LEGENDA DE ÍCONES DE AÇÃO**
>
> Estes ícones aparecem em blocos de estatísticas como legendas para cada tipo de ação.
>
> ◆ Ação Única
> ◆◆ Atividade de Duas Ações
> ◆◆◆ Atividade de Três Ações
> ⤾ Reação
> ◇ Ação Livre

Ações

Você afeta o mundo ao seu redor principalmente ao usar ações — que produzem efeitos. Ações são melhor medidas e restringidas durante o modo de encontro do jogo, embora permaneçam sendo a forma com que você interage com o mundo do jogo mesmo quando não é importante acompanhá-las estritamente. Há quatro tipos de ações: ações únicas, atividades, reações e ações livres.

Ações únicas podem ser completadas em um curtíssimo espaço de tempo. Elas são autocontidas e seus efeitos são gerados dentro do período de execução dessa ação única. Durante um encontro, você recebe 3 ações no começo de seu turno, que podem ser usadas conforme descrito na página 468.

Atividades normalmente levam mais tempo e requerem que você use várias ações, que devem ser gastas em sucessão. Andar é uma ação única, mas Investida Súbita é uma atividade na qual você usa as ações Andar e Golpear para gerar seu efeito.

Reações possuem acionamentos que devem ser atendidos para você poder usar a reação em questão. Você pode usar uma reação a qualquer momento em que o acionamento dela for atendido, seja seu turno ou não. Em um encontro, você recebe 1 reação a cada rodada, a qual pode usar conforme descrito na página 468. Fora de encontros, seu uso de reações é mais flexível e depende do MJ. Reações normalmente são acionadas por outras criaturas ou eventos fora de seu controle.

Ações livres não custam qualquer de suas ações do turno, assim como não custam sua reação. Uma ação livre sem acionamento segue as mesmas regras que uma ação única (exceto por não custar uma ação), enquanto uma ação livre com acionamento segue as mesmas regras que uma reação (exceto por não custar uma reação).

ATIVIDADES

Geralmente uma atividade envolve usar várias ações para criar um efeito maior do que você poderia produzir com uma ação única, ou então combinar várias ações únicas para produzir um efeito que seja diferente da simples soma dessas ações. Em alguns casos (normalmente na conjuração de uma magia), uma atividade pode consistir em apenas 1 ação, 1 reação ou até mesmo 1 ação livre.

REGRAS DE AÇÃO APROFUNDADAS

Estas regras clarificam algumas das especificidades de usar ações.

Ações Simultâneas

Você pode usar somente uma ação única, atividade ou ação livre que tenha um acionamento ao mesmo tempo. Você deve completá-la antes de iniciar outra. Por exemplo, a atividade Investida Súbita afirma que você deve Andar duas vezes e depois Golpear, portanto, você não pode usar uma ação de Interação para abrir uma porta no meio do movimento, nem poderia realizar parte do movimento, fazer seu ataque e depois finalizar o movimento.

Reações e ações livres com acionamentos funcionam diferentemente. Você pode usar estes dois tipos de ação sempre que o acionamento ocorrer, mesmo que isso ocorra no meio de outra ação.

Ações Subordinadas

Uma ação pode lhe permitir usar uma ação mais simples – geralmente uma das Ações Básicas apresentadas na página 469 – em uma circunstância diferente ou com efeitos diferentes. Esta ação subordinada ainda possui seus traços e efeitos normais, mas é modificada conforme listado na ação maior. Por exemplo: uma atividade que lhe diz para Andar até metade de sua Velocidade altera a distância normal que você pode se mover ao Andar. Andar ainda possui o traço movimento, portanto, ainda acionaria reações que ocorrem baseadas em movimento. A ação subordinada não recebe quaisquer dos traços da ação maior, exceto se especificado o contrário. A ação que lhe permite usar uma ação subordinada não requer que você gaste mais ações ou reações para fazê-lo; esse custo sempre já está embutido.

Usar uma atividade não é o mesmo que usar qualquer de suas ações subordinadas. Por exemplo: a condição acelerado recebida da magia rapidez lhe permite gastar uma ação extra a cada turno para Andar ou Golpear, mas não lhe permite usar a ação extra para realizar uma atividade que inclua Andar ou Golpear. Em outro exemplo, se você tiver usado uma ação que especificava "Se a próxima ação que você usar for Golpear", uma atividade que inclui Golpear não seria considerada, já que a próxima coisa que você está fazendo é iniciar uma atividade, não usar a ação básica Golpear.

Uma atividade pode fazê-lo usar ações específicas dentro dela. Você não precisa gastar ações adicionais para realizá-las — elas já estão embutidas nas ações requeridas da atividade. (Veja Ações Subordinadas, na página 462.)

Você precisa gastar todas as ações de uma atividade de uma só vez para receber seus efeitos. Em um encontro, isto significa que você deve completá-las todas durante seu turno. Se uma atividade for interrompida durante um encontro (página 462), você perde todas as ações comprometidas com ela.

Atividades de Exploração e Recesso

Fora de encontros, atividades podem levar minutos, horas ou até mesmo dias. Estas atividades normalmente possuem o traço exploração ou recesso para indicar que devem ser usadas durante estes modos de jogo. Você frequentemente pode fazer outras coisas enquanto realizar estas atividades, desde que elas não sejam atividades significativas. Por exemplo, se estiver Reparando um item, você pode mover-se por perto dele com suas pernas ou manter uma breve discussão — mas não poderia Decifrar Escrita ao mesmo tempo, devido à exigência dessa atividade.

Se uma atividade que ocorrer fora de um encontro for interrompida (conforme descrito em Interrompendo Ações, abaixo), você normalmente perde o tempo que já investiu nela, mas nenhum tempo adicional além desse.

AÇÕES COM ACIONAMENTOS

Você pode usar ações livres que possuem acionamentos e reações somente em resposta a certos eventos. Cada reação e ação livre lista o acionamento que deve acontecer para poder realizá-la. Quando o acionamento dela é satisfeito — e *somente* quando ele é satisfeito — você pode optar por usar a reação ou ação livre, embora não seja obrigado a fazê-lo se não quiser.

Há algumas poucas reações básicas e ações livres que todos os personagens podem usar. É mais provável que você receba ações com acionamentos de sua classe, itens mágicos e talentos.

Limitações em Acionamentos

Os acionamentos listados no bloco de regras de reações e algumas ações livres limitam quando você pode usar essas ações. Você pode usar somente uma ação em resposta a um mesmo acionamento. Por exemplo, se tiver uma reação e uma ação livre que possuem um acionamento de "seu turno começa", você pode usar somente uma delas no início de seu turno — nunca ambas. Se dois acionamentos forem similares, mas não idênticos, o MJ determina se você pode usar uma ação em resposta a cada um ou se são efetivamente a mesma coisa. Normalmente esta decisão será baseada no que está acontecendo na narrativa.

Esta limitação de uma ação por acionamento é por criatura; é possível que mais de uma criatura possa usar uma reação ou ação livre em resposta a um mesmo acionamento.

OUTRAS AÇÕES

Às vezes você precisa tentar algo que ainda não é contemplado pelas ações definidas no jogo. Quando isto acontecer, as regras lhe dirão quantas ações você precisa gastar, assim como quaisquer traços que sua ação possa ter. Por exemplo: uma magia que lhe permita trocar alvos de lugar pode dizer que você pode fazê-lo "ao gastar uma ação única que possui o traço concentração". Mestres de Jogo também podem utilizar esta abordagem quando um personagem tentar fazer algo que não seja contemplado pelas regras.

GANHANDO E PERDENDO AÇÕES

Condições podem alterar a quantidade de ações que você pode usar em seu turno — ou até mesmo se você sequer pode usar ações. A condição lento, por exemplo, lhe faz perder ações, enquanto a condição acelerado lhe concede ações extras. Condições são detalhadas no apêndice das páginas 618 a 623. Sempre que perder uma quantidade de ações — seja por estas condições ou de qualquer outra forma — você escolhe qual delas irá perder se houver diferença entre elas. Por exemplo: a magia *rapidez* lhe deixa acelerado, mas limita o que você pode fazer com sua ação extra. Se perder uma ação enquanto *rapidez* estiver ativa, você pode preferir

perder primeiro a ação concedida por *rapidez*, já que ela é mais limitada que suas ações normais.

Alguns efeitos são ainda mais restritivos. Certas habilidades, em vez de — ou em adição a — alterar a quantidade de ações que você pode usar, dizem especificamente que você não pode usar reações. A forma mais restritiva de reduzir ações é quando um efeito diz que você não pode agir: isto significa que você não pode usar quaisquer ações, nem mesmo falar. Quando não puder agir, você não recupera suas ações e reação em seu turno.

INTERROMPENDO AÇÕES

Várias habilidades e condições, tal como um Ataque de Oportunidade, podem interromper uma ação. Quando uma ação for interrompida, você ainda gasta as ações ou reações que comprometeu — assim como quaisquer outros custos — mas o efeito da ação não ocorre. No caso de uma atividade, você normalmente perde todas as ações gastas para a atividade até o final desse turno. Por exemplo, se começar a atividade Conjurar uma Magia requerendo 3 ações e a primeira ação for interrompida, você perde todas as 3 ações que comprometeu para essa atividade.

O MJ decide quais efeitos uma interrupção causa além de simplesmente anular os efeitos que teriam ocorrido pela ação interrompida. Por exemplo, um Salto interrompido no meio do caminho não lhe transportaria de volta ao início do salto, e a entrega de um item interrompida poderia fazê-lo cair no chão em vez de ficar na mão da criatura que estava tentando entregá-lo.

Movimento

Seu movimento e posição determinam como você pode interagir com o mundo. Mover-se nos modos de exploração e recesso é relativamente fluido e livre. Por outro lado, o movimento em modo de encontro é governado pelas regras explicadas em Movimento em Encontros (página 473). As regras abaixo se aplicam independentemente de qual modo você estiver jogando.

TIPOS DE MOVIMENTO

No Pathfinder, criaturas flutuam pelas nuvens, escalam penhascos lisos e rastejam em túneis. A maioria delas possui uma Velocidade, que é o quão rápido podem mover-se pelo chão. Algumas habilidades concedem formas diferentes de movimento, como pelo ar ou subterrâneo.

Cada um destes tipos de movimento especiais possui seu próprio valor de Velocidade. Muitas criaturas possuem estas Velocidades naturalmente. Os vários tipos de movimento são listados abaixo. Como a ação Andar pode ser usada somente com sua Velocidade normal, mover-se usando um destes tipos de movimento requer usar uma ação especial — portanto, não pode Dar um Passo enquanto usar um destes tipos de movimento. Quando estiver escrito somente Velocidade, isso se refere à sua Velocidade em terra, enquanto textos de regras a respeito destes tipos especiais de movimento sempre especificam os tipos de movimento aos quais se aplicam. Mesmo que Velocidades não sejam testes, elas podem ter bônus e penalidades de circunstância, de estado e de item. Esses bônus e penalidades não podem reduzir suas Velocidades abaixo de 1,5 metros, exceto se especificado o contrário.

Trocar de um tipo de movimento para outro requer que você encerre sua ação que possui o primeiro tipo de movimento para usar uma nova ação que tenha o segundo tipo de movimento. Por exemplo, se tiver Escalado 3 metros até o topo de um penhasco, você pode Andar 3 metros para frente.

Velocidade

A maioria dos personagens e monstros possui uma estatística de Velocidade — também chamada de Velocidade em terra — que indica quão rapidamente podem se mover pelo chão. Quando usar a ação Andar, você se move uma quantidade de metros igual à sua Velocidade. Várias outras habilidades também lhe permitem se mover (como Rastejar a Saltar), e a maioria delas é de alguma forma baseada em sua Velocidade. Sempre que uma regra mencionar sua Velocidade sem especificar um tipo, ela está se referindo à sua Velocidade em terra.

Velocidade de Escalada

Uma Velocidade de escalada lhe permite mover-se para cima ou para baixo em inclinações e superfícies verticais. Em vez de precisar fazer testes de Atletismo para Escalar, você obtém sucesso automaticamente e se move até sua Velocidade de escalada em vez da distância listada na perícia.

Você ainda pode precisar fazer testes de Atletismo para Escalar em condições perigosas, para Escalar superfícies extremamente difíceis ou para se mover em superfícies horizontais como tetos. Você também pode escolher rolar um teste de Atletismo para Escalar em vez de aceitar um sucesso automático na esperança de obter um sucesso crítico. Sua Velocidade de escalada lhe concede +4 de bônus de circunstância em testes de Atletismo para Escalar.

Se tiver uma Velocidade de escalada, você não fica desprevenido enquanto escalar.

Velocidade de Escavação

Uma Velocidade de escavação lhe permite tunelar pelo solo. Você pode usar a ação Escavar (página 472) se tiver uma Velocidade de escavação. Escavar normalmente não deixa um túnel aberto, exceto se a habilidade especificar isso. A maioria das criaturas precisa prender a respiração quando está escavando, e podem necessitar de sentido sísmico (página 465) para deslocar-se precisamente.

Velocidade de Natação

Com uma Velocidade de natação, você pode propelir-se através da água com pouco impedimento. Em vez de fazer testes de Atletismo para Nadar, você obtém sucesso automaticamente e se move até sua Velocidade de natação em vez da distância listada na perícia.

Você ainda pode precisar fazer testes de Atletismo para Nadar em condições perigosas ou através de águas turbulentas. Você também pode escolher rolar um teste de Atletismo para Nadar em vez de aceitar um sucesso automático na esperança de obter um sucesso crítico. Sua Velocidade de natação lhe concede +4 de bônus de circunstância em testes de Atletismo para Nadar.

Ter uma Velocidade de natação não necessariamente significa que você pode respirar na água, portanto, você ainda pode ter de prender sua respiração se estiver embaixo d'água para evitar afogar (página 478).

Velocidade de Voo

Enquanto tiver uma Velocidade de voo, você pode usar as ações Voar e Atenuar uma Queda (página 472). Você

também pode tentar Manobrar em Voo se for treinado na perícia Acrobatismo.

Condições de vento podem afetar como você usa a ação Voar. Em geral, mover-se contra os ventos utiliza as mesmas regras que mover-se através de terreno difícil (ou terreno difícil maior, se também estiver voando para cima), e mover-se a favor do vento lhe permite andar 3 metros para cada 1,5 metros de movimento que você gastar (não cumulativo com mover-se para baixo). Para mais informações sobre gastar movimento, veja Movimento em Encontros, na página 473.

Movimentos para cima e para baixo são relativos à gravidade em sua área; se estiver em um lugar com gravidade zero, mover-se para cima ou para baixo não é diferente de mover-se horizontalmente.

QUEDA

Quando cair mais de 1,5 metros, você sofre dano contundente igual 1 de dano para cada 30 centímetros que cair (2,5 de dano a cada 1,5 metros, arredondado para baixo). Trate quedas maiores do que 450 metros como se fossem 450 metros (750 de dano). Se sofrer qualquer dano por queda, você fica prostrado quando aterrissar. Você cai cerca de 150 metros na primeira rodada de queda e cerca de 450 metros em cada rodada subsequente.

Você pode Segurar numa Beirada como uma reação para reduzir o dano de algumas quedas. Além disso, se cair em água, neve ou outra substância macia, calcule o dano da queda como se tivesse caído 6 metros a menos, ou 9 metros a menos se tiver caído intencionalmente. A redução efetiva não pode ser maior que a profundidade (portanto, quando cair em água que tenha somente 3 metros de profundidade, trate a queda como 3 metros menor).

Caindo em uma Criatura

Se você aterrissar em uma criatura, ela deve tentar um salvamento de Reflexos CD 15. Aterrissar exatamente em uma criatura após uma queda longa é quase impossível.

Sucesso Crítico A criatura não sofre dano.

Sucesso A criatura sofre dano contundente igual a um quarto do dano de queda que você sofreu.

Falha A criatura sofre dano contundente igual à metade do dano de queda que você sofreu.

Falha Crítica A criatura sofre dano contundente igual à mesma quantidade de dano de queda que você sofreu.

Objetos em Queda

Um objeto largado sofre dano como se fosse uma criatura em queda. Se o objeto aterrissar em uma criatura, essa criatura pode tentar um salvamento de Reflexos utilizando as mesmas regras para uma criatura caindo em outra. Perigos e magias que envolvem objetos em queda (como um deslizamento de rochas), possuem suas próprias regras sobre como interagem com criaturas e o dano que elas causam.

Percepção

Sua Percepção mede sua habilidade de perceber coisas, procurar pelo que está escondido e dizer se algo sobre uma situação é suspeito. Esta estatística é frequentemente utilizada para rolar iniciativa e determinar quem age primeiro em um encontro, além de também ser utilizada para a ação Buscar.

As regras para rolar um teste de Percepção são apresentadas na página 448. As regras abaixo descrevem os efeitos de iluminação e visibilidade em seus sentidos específicos para perceber o mundo, assim como as regras para sentir e localizar criaturas com Percepção.

ILUMINAÇÃO

A quantidade de luz em uma área pode afetar quão bem você vê as coisas. Há três níveis de iluminação: luz brilhante, luz fraca e escuridão. As regras neste livro assumem que todas as criaturas estão sob luz brilhante, exceto se especificado o contrário. Uma fonte de iluminação lista o raio na qual emana luz brilhante, e sempre emana luz fraca pelo dobro desse raio.

Luz Brilhante

Sob luz brilhante — tal como luz solar — criaturas e objetos podem ser observados claramente por qualquer um com visão mediana ou melhor. Alguns tipos de criatura ficam ofuscados ou cegos por luz brilhante.

Luz Fraca

Áreas em escuridão ou iluminadas por fontes de iluminação fracas ficam sob luz fraca. Criaturas e objetos sob luz fraca possuem a condição ocultado, exceto se o observador possuir visão no escuro, visão na penumbra (veja Sentidos Especiais, na página 465) ou um sentido preciso diferente da visão.

Escuridão

Uma criatura ou objeto na escuridão é considerado escondido ou indetectado, exceto se o observador tiver possuir no escuro ou um sentido preciso diferente da visão (veja Sentidos Especiais, na página 465). Uma criatura sem visão no escuro ou outros meios de perceber na escuridão sofre a condição cego enquanto estiver na escuridão, embora possa ser capaz de enxergar áreas iluminadas além da escuridão onde está. Se uma criatura puder enxergar em uma área iluminada, ela pode observar criaturas dentro dessa área iluminada normalmente. Após estar na escuridão, a exposição súbita a luz brilhante pode lhe deixar ofuscado por um curto período de tempo, conforme determinado pelo MJ.

SENTIDOS

As formas em que uma criatura pode utilizar Percepção dependem de quais sentidos ela possui. Os conceitos primários que você precisa saber para compreender as regras relacionadas a sentidos são: sentidos precisos, sentidos imprecisos e os três estados de detecção no qual um alvo pode estar — observado, escondido ou indetectado. Visão, audição e olfato são três sentidos proeminentes, mas não possuem o mesmo grau de acuidade.

Sentidos Precisos

A visão mediana é um sentido preciso — um sentido que pode ser utilizado para perceber o mundo em detalhes nítidos. A única forma de mirar uma criatura sem sofrer desvantagens é utilizando um sentido preciso. Normalmente você pode detectar uma criatura automaticamente com um sentido preciso a menos que ela esteja escondida ou obscurecida pelo ambiente, caso em que você pode usar a ação básica Buscar para detectá-la melhor.

Sentidos Imprecisos

A audição é um sentido impreciso — ela é incapaz de detectar toda a gama de detalhes que um sentido preciso consegue.

Normalmente você pode sentir uma criatura automaticamente com um sentido impreciso, mas ela possui a condição ocultada em vez da condição observada. Ela pode estar indetectada por você se estiver utilizando Furtividade ou se estiver em um ambiente que distorce os sentidos, como em uma sala barulhenta no caso da audição. Nesses casos, você deve usar a ação básica Buscar para detectar a criatura. No melhor dos casos, um sentido impreciso pode ser utilizado para tornar uma criatura indetectada (ou que você sequer saiba que está presente) somente escondida — ele é incapaz de tornar a criatura observada.

Sentidos Vagos

Um personagem também possui muitos sentidos vagos — aqueles que podem alertá-lo que algo está ali, mas que não são úteis para focá-los e determinar exatamente o que é. O mais útil destes sentidos para um personagem típico é o olfato. No melhor dos casos, um sentido vago pode ser utilizado para detectar a presença de uma criatura despercebida, tornando-a indetectada. Mesmo assim, o sentido vago não é suficiente para tornar a criatura escondida ou observada.

Quando uma criatura puder detectar outra, o MJ quase sempre utiliza o sentido mais preciso disponível.

As regras do Pathfinder pressupõem que uma criatura possui visão como seu único sentido preciso e audição como seu único sentido impreciso. Entretanto, alguns personagens e criaturas possuem sentidos precisos ou imprecisos que não condizem com esta suposição. Por exemplo, um personagem com visão ruim pode tratar esse sentido como impreciso, um animal com a habilidade faro pode utilizar seu sentido de olfato como um sentido impreciso e uma criatura com ecolocalização ou habilidade similar pode utilizar a audição como um sentido preciso. Esses sentidos frequentemente recebem nomes especiais e aparecem como “ecolocalização (preciso)”, “fato (impreciso) 9 metros” ou de forma similar.

SENTIDOS ESPECIAIS

Embora um humano possa ter dificuldade em discernir criaturas sob luz fraca, um elfo é capaz de ver essas criaturas muito bem. E, embora elfos não tenham problema em enxergar em uma noite sob a luz da lua, a visão deles é incapaz de penetrar a escuridão completa, como faz um anão.

Sentidos especiais concedem consciência maior do que permitem uma criatura com estes sentidos ignorar ou reduzir os efeitos das condições indetectado, escondido ou ocultado (descrito em Detectando Criaturas, abaixo) quando se deparam com situações que frustram a visão mediana. A seguir são apresentados alguns exemplos de sentidos especiais comuns.

Faro

Faro envolve sentir criaturas ou objetos pelo olfato, e normalmente é um sentido vago. A distância é listada na habilidade e funciona somente se a criatura ou objeto sentido detectado emitir um aroma (por exemplo, criaturas incorpóreas normalmente não exalam um aroma).

Se uma criatura emitir um aroma forte ou estiver a favor do vento, o MJ pode dobrar ou até mesmo triplicar a distância de habilidades de faro utilizadas para detectar essa criatura, assim como reduzir a distância se ela estiver contra o vento.

DETECTANDO COM OUTROS SENTIDOS

Se um monstro utilizar um sentido diferente de visão, o MJ pode adaptar as variáveis que impedem seus adversários de serem detectados para equivalentes que funcionem com os sentidos dos monstros. Por exemplo, uma criatura que tenha ecolocalização pode utilizar sua audição como sentido primário. Contudo, isto pode significar que sua presa está ocultada em uma câmara barulhenta, escondida em um estrondo alto ou até mesmo invisível na área da magia silêncio.

Utilizando Furtividade com Outros Sentidos

A perícia Furtividade é designada para você utilizar Esconder para evitar detecção visual, ou Evitar Ser Percebido e Esgueirar para evitar ser visto e ouvido. Para muitos sentidos especiais, um jogador pode descrever como está evitando ser detectado por esse sentido especial e usar a ação mais aplicável de Furtividade. Por exemplo, uma criatura pisando levemente para evitar ser detectada através de sentido sísmico estaria usando Esgueirar.

Em alguns casos, rolar um teste de perícia de Furtividade baseado em Destreza para se Esgueirar pode não fazer sentido. Por exemplo, quando enfrentar uma criatura capaz de detectar batimentos cardíacos, um PJ tentando evitar ser detectado meditando para reduzir seus batimentos cardíacos, poderia utilizar Sabedoria em vez de Destreza como o modificador de atributo para o teste de Furtividade. Quando uma criatura que puder detectá-lo tiver vários sentidos, como se puder vê-lo ou ouvi-lo, o PJ deve usar o menor modificador de atributo aplicável para o teste.

Sentido Sísmico

Sentido sísmico permite uma criatura sentir as vibrações através de uma superfície sólida causada por movimento. Ele normalmente é um sentido impreciso com distância limitada (listada na habilidade). O sentido sísmico funciona somente se a criatura detectando estiver na mesma superfície que o alvo, e somente se o alvo estiver se movendo (ou escavando) pela superfície.

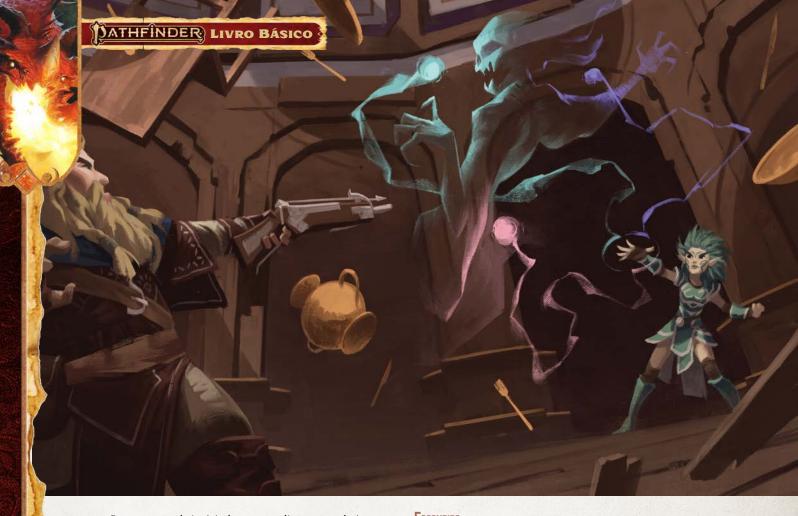
Visão no Escuro e Visão no Escuro Maior

Uma criatura com visão no escuro ou visão no escuro maior é capaz de enxergar perfeitamente em áreas de escuridão e luz fraca, embora essa visão seja somente em preto e branco. Algumas formas de escuridão mágica, como a magia *escuridão* de 4º nível, bloqueiam visão no escuro normal. Entretanto, uma criatura com visão no escuro maior é capaz enxergar através destas formas de escuridão mágica.

Visão na Penumbra

Uma criatura com visão na penumbra é capaz de enxergar sob luz fraca como se estivesse sob luz brilhante, portanto, ela ignora a condição ocultado devido a luz fraca.

DETECTANDO CRIATURAS

Existem três condições que medem o grau em que você sente uma criatura: observado, escondido e indetectado. Entretanto, as condições ocultado e invisível podem mascarar parcialmente uma criatura, e a condição despercebido indica que você não tem ideia de que uma criatura está por perto. Além das descrições apresentadas aqui, você pode encontrá-las no Apêndice de Condições, entre as páginas 618 a 623.

Com exceção de invisível, estas condições são relativas ao observador — é possível para uma criatura estar observada para você, mas escondida para seu aliado. Quando estiver tentando mirar uma criatura que seja de alguma difícil de enxergar ou sentir, várias desvantagens se aplicam. A maioria destas regras se aplica a objetos que você está tentando detectar da mesma forma que a criaturas.

Geralmente o MJ monitora quão bem criaturas detectam umas às outras, já que nenhum grupo possui informações perfeitas. Por exemplo, você poderia achar que uma criatura permanece no último lugar em que a sentiu, mas ela pode ter sido capaz de se Esgueirar para longe. Ou ainda você pode pensar que uma criatura não pode o ver no escuro e ela possuir uma habilidade que a permita fazê-lo (como visão no escuro).

Você pode tentar evitar detecção ao utilizar a perícia Furtividade (página 245) para Esconder, Esgueirar ou Evitar Ser Percebido, ou ainda ao usar Dissimulação para Criar uma Distração (página 244).

Observado

Na maioria das circunstâncias, você pode sentir criaturas sem dificuldade e mirá-las normalmente. Criaturas neste estado estão observadas. Observar requer um sentido preciso — o que para a maioria das criaturas significa a visão — mas confira o quadro Detectando com Outros Sentidos (página 465) para orientações a respeito de criaturas que não utilizam visão como seu sentido primário. Se não puder observar a criatura, ela está escondida, indetectada ou despercebida, e você precisará considerar as restrições para mirar. Mesmo se uma criatura estiver observada, ela ainda pode estar ocultada.

Escondido

Uma criatura que esteja escondida fica somente parcialmente perceptível. Você sabe qual espaço uma criatura escondida ocupa, mas pouco mais do que isso. Talvez a criatura simplesmente tenha se movido para trás de uma cobertura e obtido sucesso na ação Esconder. Seu alvo pode estar no meio de um banco de névoa ou atrás de uma cachoeira onde você pode ver algum movimento, mas é impossível de determinar a localização exata dele. Talvez você esteja cego ou a criatura esteja sob os efeitos de *invisibilidade*, mas você usou a ação básica Buscar para determinar a localização geral dela baseado somente na audição. Independentemente das especificidades, você sempre está desprevenido para uma criatura escondida.

Quando mirar uma criatura escondida, antes de fazer a rolagem para determinar seu efeito, você deve fazer um teste simples CD 11. Se falhar, você não afeta a criatura, mas suas ações usadas ainda são gastas — assim como quaisquer espaços de magia, custos e outros recursos. Você permanece desprevenido para a criatura, quer tenha obtido sucesso em mirá-la ou não.

Indetectado

Se uma criatura estiver indetectada, você não sabe qual espaço ela ocupa, está desprevenido para ela e é incapaz de mirá-la facilmente. Usar a ação básica Buscar pode ajudá-lo a encontrar uma criatura indetectada, normalmente tornando-a escondida para você em vez de indetectada. Se uma criatura estiver indetectada, isso não necessariamente significa que você está insciente da presença dela — você pode suspeitar que uma criatura indetectada esteja na mesma sala que você, mesmo que seja incapaz de determinar o espaço dela. A condição despercebido é utilizada para criaturas às quais você está completamente insciente.

Mirar uma criatura indetectada é difícil. Se suspeitar que há uma criatura por perto, você pode escolher um quadrado e tentar atacar. Isto funciona como mirar uma criatura escondida, mas o teste simples e a rolagem de ataque são rolados em segredo pelo MJ. O MJ não lhe dirá por que você errou — seja por falhar no teste simples, por obter uma rolagem insuficiente ou por escolher o quadrado errado. O MJ pode permiti-lo tentar mirar uma criatura indetectada com algumas magias ou outras habilidades de forma similar. Criaturas indetectadas são sujeitas a efeitos de área normalmente.

Por exemplo, suponha que um elfo mago inimigo conjure *invisibilidade* e que então se Esgueirou para longe. Você suspeita que, com a Velocidade de 9 metros do elfo, ele provavelmente tenha se movido 4,5 metros em direção a uma porta aberta. O MJ rola secretamente uma rolagem de ataque e um teste simples, mas ele sabe que você não está nem perto de acertar — na verdade, o elfo está no espaço adjacente! O MJ diz que você errou, portanto, você decide fazer seu próximo ataque no espaço adjacente, só por desencargo de consciência. Desta vez, você mirou o espaço certo, e tanto a rolagem de ataque quanto o teste simples secretos feitos pelo MJ foram bem-sucedidos. Portanto, você acerta!

Despercebido
Se não tiver sequer ideia de que há uma criatura presente, essa criatura está despercebida para você. Uma criatura que esteja indetectada também pode estar despercebida. Esta condição normalmente importa para habilidades que podem ser usadas somente contra alvos totalmente inscientes de sua presença.

Ocultação e Invisibilidade
As condições ocultado e invisível refletem determinadas circunstâncias que podem tornar uma criatura mais difícil de ser vista.

Ocultado
Esta condição protege uma criatura se ela estiver em brumas, sob luz fraca ou entre alguma outra coisa que obscurece visão, mas não fornece uma barreira física para efeitos. Um efeito ou tipo de terreno que descreve uma área de ocultação torna todas as criaturas nele ocultadas.

Quando mirar uma criatura que esteja ocultada para você, é necessário fazer um teste simples CD 5 antes de rolar para determinar seu efeito. Se falhar, você não afeta o alvo. A condição ocultado não muda qual das principais categorias de detecção se aplicam à criatura. Uma criatura em um banco de névoa leve ainda está observada mesmo que esteja ocultada.

Invisível
Uma criatura com a condição invisível (pela magia *invisibilidade* ou por uma *poção de invisibilidade*, por exemplo) é automaticamente indetectada por quaisquer criaturas baseando-se em suas visões como seu único sentido preciso. Sentidos precisos diferentes de visão ignoram a condição invisível.

Você pode usar a ação básica Buscar para tentar descobrir a localização de uma criatura invisível, tornando-a escondida para você. Isto dura até a criatura invisível obter sucesso em usar Esgueirar para ficar indetectada novamente. Se já estiver observando uma criatura quando ela ficar invisível, essa criatura fica escondida para você — já que você sabe onde ela estava quando ficou invisível, embora a criatura possa Esgueirar para ficar indetectada.

Outros efeitos podem tornar uma criatura invisível e escondida ou até mesmo observada e ocultada. Por exemplo, se estiver acompanhando as pegadas de uma criatura invisível pela neve, pegadas deixadas por ela a tornariam escondida. Similarmente, arremessar uma rede sobre uma criatura invisível a tornaria observada, mas ocultada, enquanto a rede continuar sobre a criatura.

Pontos de Heroísmo
Seus feitos heroicos lhe concedem Pontos de Heroísmo, que dão boa sorte ou permitem recuperar-se à beira da morte. Ao contrário da maioria dos aspectos de seu personagem, que persistem ao longo do tempo, Pontos de Heroísmo duram somente por uma única sessão.

Fica a cargo do MJ conceder Pontos de Heroísmo (diretrizes para fazê-lo podem ser encontradas na página 507). Normalmente, cada personagem recebe 1 Ponto de Heroísmo no início de uma sessão e pode receber mais posteriormente ao realizar feitos heroicos — algo altruísta, audacioso ou além das expectativas normais. Você pode ter um máximo de 3 Pontos de Heroísmo ao mesmo tempo, e perde quaisquer Pontos de Heroísmo restantes ao final de uma sessão.

Você pode gastar Pontos de Heroísmo de duas formas. Nenhuma delas é uma ação, portanto, é possível gastar Pontos de Heroísmo mesmo se estiver incapaz de agir. Você pode gastar um Ponto de Heroísmo a favor de seu familiar ou companheiro animal.

- **Gastar 1 Ponto de Heroísmo** para rerrolar um teste. Você deve usar o segundo resultado. Este é um efeito de fortuna (o que significa que você não pode usar mais de 1 Ponto de Heroísmo em um teste).
- **Gastar todos seus Pontos de Heroísmo** (mínimo 1) para evitar a morte. Você pode fazer isto quando o valor de sua condição morrendo fosse aumentar. Você perde a condição morrendo inteiramente para estabilizar-se com 0 Pontos de Vida. Você não sofre a condição ferido ou aumenta seu valor por perder a condição morrendo desta forma, mas se já possuir essa condição, você não a perde nem diminui seu valor.

Descrevendo Feitos Heroicos
Como gastar Pontos de Heroísmo reflete feitos heroicos ou tarefas que superam expectativas normais, se tiver gastado um Ponto de Heroísmo, você deve descrever o feito ou tarefa que seu personagem realizar com ele aos outros jogadores.

O feito de seu personagem pode invocar uma lição aprendida em uma aventura passada, pode ser induzido por uma determinação para salvar alguém ou pode depender de um item que tenha terminado com ele devido a uma exploração anterior. Se não quiser descrever o feito ou não tiver boas ideias sobre como fazê-lo, peça ao MJ para ter alguma ideia para você. Isto também pode ser um processo colaborativo. O MJ pode lembrá-lo de um evento há muito tempo esquecido na campanha e tudo o que você deve fazer é completar como esse evento lhe vem à mente no momento certo, motivando-o a ultrapassar seus limites.

Modo de Encontro

Quando cada ação individual deve ser levada em conta, você entra no modo de encontro. Neste modo, o tempo é dividido em rodadas, cada uma representando 6 segundos no tempo do mundo do jogo. A cada rodada, todo participante realiza um turno em uma ordem estabelecida. Você pode usar ações durante seu turno — e dependendo dos detalhes do encontro, pode ter a oportunidade de usar reações e ações livres nele ou mesmo no turno de outras criaturas.

Estrutura

Um encontro é jogado em uma série de rodadas durante as quais personagens jogadores, adversários e outros participantes agem em sequência. Você rola a iniciativa para determinar esta ordem no começo do encontro e continua jogando por rodadas até chegarem a uma conclusão e o encontro ser encerrado. As regras nesta seção pressupõem um encontro de combate — uma batalha — mas essa estrutura geral pode ser aplicada a qualquer tipo de encontro.

Passo 1: Role Iniciativa

Quando o MJ pedir, você rola iniciativa para determinar sua posição na ordem de iniciativa — que é a sequência na qual os participantes do encontro realizarão seus turnos. Rolar iniciativa marca o começo de um encontro. Quase sempre você irá rolar iniciativa ao entrar em uma batalha.

Geralmente, você rolará um teste de Percepção para determinar sua iniciativa — quanto mais ciente de seus arredores, mais rápido você é capaz de responder. Contudo, às vezes o MJ pode lhe pedir para rolar outro tipo de teste. Por exemplo, se estiver Evitando Ser Percebido durante a exploração (página 479), você deve rolar um teste de Furtividade. Um encontro social pediria por um teste de Diplomacia ou de Dissimulação.

O MJ rola a iniciativa para qualquer criatura envolvida no combate que não sejam personagens jogadores. Se isto incluir várias criaturas idênticas, o MJ pode decidir rolar uma única vez para esse grupo como um todo e tê-las realizando seus turnos nesse grupo em qualquer ordem. Entretanto, isto pode tornar a batalha menos previsível e mais perigosa — portanto, o MJ pode decidir rolar iniciativa para algumas ou todas as criaturas individualmente se não achar que é trabalhoso demais.

Ao contrário de um teste típico, onde o resultado é comparado à CD, os resultados de rolagens de iniciativa são ranqueados. Este ranque determina a ordem em que os participantes do encontro agem — a ordem de iniciativa. O personagem com o maior resultado age primeiro. O segundo maior resultado age em segundo e assim por diante, até que o detentor do menor resultado realize seu turno por completo.

Se seu resultado empatar com o de um adversário, o adversário age primeiro. Se seu resultado empatar com o de outro PJ, vocês podem decidir entre si quem age primeiro quando chegar sua vez na ordem de iniciativa. Após isso, suas posições na ordem de iniciativa normalmente não mudam durante o encontro.

Passo 2: Jogue uma Rodada

Uma rodada começa quando o participante com o maior resultado de iniciativa começa o turno dele e acaba quando o participante com o menor resultado encerra seu turno. O processo de realizar um turno é descrito abaixo. Criaturas também podem agir fora de seus turnos com reações e ações livres.

Passo 3: Comece a Próxima Rodada

Após todo mundo no encontro ter realizado um turno, a rodada acaba e a próxima começa. Não role iniciativa novamente; a nova rodada procede na mesma ordem que a anterior, repetindo o ciclo até o encontro acabar.

Passo 4: Encerre o Encontro

Quando seus adversários forem derrotados, algum tipo de trégua for alcançado ou outro evento ou circunstância encerrar o combate, o encontro acaba. Você e os outros participantes não seguem mais a ordem de iniciativa e um modo de jogo mais livre prossegue, com o jogo normalmente mudando para o modo de exploração. Às vezes, ao final de um encontro, o MJ recompensará o grupo com Pontos de Experiência ou vocês encontrarão tesouros para partilhar.

Turnos

Quando for sua vez de agir, você pode usar ações únicas (◆), atividades curtas (◆◆ e ◆◆◆), reações (⤾) e ações livres (◇). Quando tiver finalizado, seu turno acaba e o próximo personagem na ordem de iniciativa começa o turno dele. Às vezes é importante notar quando durante seu turno algo acontece, portanto, um turno é dividido em três passos.

Passo 1: Comece Seu Turno

Muitas coisas acontecem automaticamente no início de seu turno — é comum acompanhar a passagem do tempo para efeitos que durem várias rodadas. No início de cada um de seus turnos, siga estes passos em qualquer ordem que escolher:

- Se criou um efeito que dura uma determinada quantidade de rodadas, reduza a quantidade de rodadas remanescentes em 1. O efeito acaba se a duração for reduzida a 0. Por exemplo, se você conjurar uma magia que dure 3 rodadas em si mesmo durante seu primeiro turno de uma luta, ela lhe afetaria durante esse turno, reduziria para 2 rodadas de duração no começo de seu segundo turno, reduziria para 1 rodada de duração no começo de seu terceiro turno e expiraria no começo de seu quarto turno.
- Você pode usar 1 ação livre ou reação com acionamento de "Seu turno começa" ou algo similar.
- Se estiver morrendo, faça um teste de recuperação (página 459).
- Faça qualquer outra coisa que esteja especificada para acontecer no começo de seu turno.

O último passo é sempre o mesmo.

- Recupere suas 3 ações e 1 reação. Se não tiver gastado sua reação do último turno, você a perde — não é possível "guardar" ações ou reações de um turno para usar no próximo. Se uma condição o impedir de ser capaz de agir, você não recupera quaisquer ações ou sua reação. Algumas habilidades ou condições (como acelerado ou lento) podem mudar quantas ações você recupera e se recupera sua reação. Se perder ações e ganhar ações adicionais (como se estiver acelerado e lento ao mesmo tempo), você escolhe quais ações perde.

PASSO 2: FAÇA SUAS AÇÕES

Você pode usar ações em qualquer ordem que quiser durante seu turno, mas deve completar uma ação ou atividade antes de começar outra; por exemplo, você não pode usar uma ação única no meio de uma atividade de 2 ações. Quais ações você pode usar geralmente depende de suas características de classe, perícias, talentos e itens, mas há ações padrão que qualquer um pode usar, descritas adiante em Ações Básicas. Alguns efeitos podem impedi-lo de agir. Se não puder agir, você não pode usar quaisquer ações, incluindo reações e ações livres.

Se começar uma atividade de 2 ações ou uma atividade de 3 ações em seu turno, você deve ser capaz de completá-la nesse mesmo turno. Você não pode, por exemplo, começar um Salto em Altura usando sua ação final em um turno e completá-lo com sua primeira ação de seu próximo turno.

Após ter gastado todas suas 3 ações, seu turno acaba (conforme descrito no Passo 3) e o turno da próxima criatura começa. Entretanto, você pode optar por usar somente algumas de suas ações e encerrar seu turno previamente. Assim que seu turno acabar, você perde todas suas ações remanescentes, mas não sua reação ou sua habilidade de usar ações livres.

PASSO 3: ENCERRE SEU TURNO

Após ter realizado todas as coisas que queria com as ações que tinha disponíveis, você chega ao final de seu turno. Siga os passos a seguir em qualquer ordem que escolher. Faça isso e depois prossiga para a próxima criatura na ordem de iniciativa.

- Encerre quaisquer efeitos que duram até o final de seu turno. Por exemplo: magias com duração sustentada acabam ao final de seu turno, a menos que você tenha usado a ação Sustentar uma Magia durante seu turno para estendê-las. Alguns efeitos causados por inimigos também podem durar por uma determinada quantidade de seus turnos, e você reduz a duração remanescente em 1 rodada durante este passo, encerrando o efeito quando a duração dele é reduzida a 0.
- Se tiver uma condição de dano persistente, você sofre o dano neste momento. Após sofrer esse dano, você pode fazer o teste simples para encerrá-lo. Você então tenta quaisquer jogadas de salvamento para aflições em efeito. Muitas outras condições mudam ao final de seu turno (como a condição assustado, que tem sua severidade reduzida). Isto ocorre após você ter sofrido qualquer dano persistente, feito testes simples para encerrar o dano persistente e tentado salvamentos contra quaisquer aflições.
- Você pode usar 1 ação livre ou reação com acionamento de "Seu turno acaba" ou algo similar.
- Resolva qualquer outra coisa especificada para acontecer ao final de seu turno.

ACOMPANHANDO INICIATIVA

O MJ acompanha a ordem de iniciativa de um encontro. Normalmente não há problema os jogadores saberem esta ordem, já que eles verão quem age e estarão cientes dos resultados de outras criaturas. Entretanto, o MJ pode decidir por ocultar os nomes de adversários que os PJs ainda não identificaram.

Após a ordem do encontro ser definida, normalmente não é necessário acompanhar os números originais da iniciativa. O MJ pode simplesmente criar uma lista, usar uma série de cartas ou outros indicadores; ou então usar qualquer ferramenta que permita rearranjar a ordem de iniciativa facilmente.

Alterando a Ordem de Iniciativa

Qualquer método utilizado para acompanhar a ordem de iniciativa precisa ser flexível, já que a ordem pode mudar. Uma criatura pode usar a ação básica Adiar para mudar sua posição na ordem de iniciativa, caso em que você pode tirá-la da lista ou colocar o marcador dela de lado até ela reentrar nessa ordem. Quando uma criatura for nocauteada, a ordem de iniciativa dela também muda (veja Nocauteado e Morrendo, na página 459). Entretanto, usar a ação básica Preparar não muda a posição de uma criatura na ordem de iniciativa, já que a ação designada se torna uma reação.

Ações Básicas

Ações básicas representam tarefas comuns — como mover-se, atacar, e auxiliar os outros. Por isso, toda criatura pode usar ações básicas, exceto em circunstâncias extremas, e muitas dessas ações são usadas com bastante frequência. Mais notavelmente, você usará bastante Andar, Dar um Passo, Golpear e Interagir. Muitos talentos e outras ações pedem que você use uma dessas ações para modificá-las de forma que produzam efeitos diferentes. Uma ação mais complexa poderia permiti-lo Andar até o dobro de sua Velocidade (em vez de sua Velocidade normal), enquanto várias atividades incluem um Golpe.

Ações que são usadas com menor frequência, mas ainda são disponíveis para todas as criaturas, são apresentadas nas Ações Básicas Especializadas, a partir da página 471. Estas ações normalmente possuem requerimentos que nem todos os personagens possuem, como empunhar um escudo ou ter uma Velocidade de escavação.

Além das ações nestas duas seções, as ações para conjuração podem ser encontradas nas páginas 302 a 305, enquanto as ações para usar itens mágicos aparecem nas páginas 531 a 534.

ADIAR ◈

Acionamento Seu turno começa.

Você espera pelo momento certo de agir. O resto de seu turno ainda não acontece. Em vez disso, você é removido da ordem de iniciativa. Você pode retornar à ordem de iniciativa como uma ação livre acionada pelo final do turno de qualquer outra criatura. Isto muda sua iniciativa permanentemente para a nova posição. Você não pode usar reações até retornar à ordem de iniciativa. Se Adiar por uma rodada inteira sem retornar à ordem de iniciativa, as ações de seu turno Adiado são perdidas, sua iniciativa não muda e seu próximo turno ocorre em sua posição original na ordem de iniciativa.

Quando adiar, qualquer dano persistente ou outros efeitos negativos que ocorreriam no início ou final de seu turno ocorrem imediatamente quando você usar a ação Adiar. Quaisquer efeitos benéficos que fossem se encerrar a qualquer momento durante seu turno também são encerrados. O MJ pode determinar que outros efeitos também se encerram quando você Adia. Essencialmente, você não pode Adiar para evitar consequências negativas que aconteceriam em seu turno ou para estender efeitos benéficos que seriam encerrados em seu turno.

ANDAR ◆

MOVIMENTO

Você se move até sua Velocidade (página 463).

AUXILIAR ⤾

Acionamento Um aliado está prestes a usar uma ação que requer um teste de perícia ou rolagem de ataque.

Requerimentos O aliado está disposto a aceitar seu auxílio e você se preparou para ajudá-lo (veja abaixo).

Você tenta ajudar seu aliado em uma tarefa. Para usar esta reação, você primeiro deve se preparar para ajudá-lo, normalmente usando uma ação durante seu turno. Você deve explicar para o MJ exatamente como está tentando ajudar, para que ele determine se você pode Auxiliar seu aliado.

Quando usar sua reação Auxiliar, faça um teste de perícia ou rolagem de ataque do tipo decidido pelo MJ. A CD típica é 20, mas o MJ pode ajustá-la para tarefas particularmente difíceis ou fáceis. O MJ pode adicionar quaisquer traços relevantes à sua ação preparatória ou à sua reação Auxiliar dependendo de situação; ou até mesmo permitir testes de Auxiliar diferentes de testes de perícia ou rolagens de ataque.

Sucesso Crítico Você concede +2 de bônus de circunstância ao seu aliado no teste acionador. Se você for mestre no teste que está realizando, o bônus é de +3 e, se for lendário, o bônus é de +4.

Sucesso Você concede +1 de bônus de circunstância ao seu aliado no teste acionador.

Falha Crítica Seu aliado sofre –1 de penalidade de circunstância no teste acionador.

BUSCAR ◆

CONCENTRAÇÃO | SECRETO

Você procura por sinais de criaturas ou objetos em uma área. Se estiver procurando por criaturas, escolha uma área em que está procurando. Se precisão for necessária, o MJ pode fazê-lo selecionar um cone de 9 metros ou uma explosão de 4,5 metros dentro de sua linha de visão. Você pode sofrer uma penalidade se escolher uma área longe demais.

Se estiver usando Buscar para procurar por objetos (incluindo portas secretas e perigos), você procura até um quadrado de 3 metros de lado adjacente ao seu espaço. O MJ pode determinar que você precisa Buscar como uma atividade e usar mais ações (ou até mesmo minutos ou horas) se estiver procurando uma área particularmente desordenada.

O MJ faz um único teste de Percepção secreto para você e compara o resultado às CDs de Furtividade de quaisquer criaturas indetectadas ou escondidas na área; ou às CDs para detectar cada objeto na área (conforme determinado pelo MJ ou por alguém Ocultando o Objeto). Uma criatura que você detectar pode permanecer escondida em vez de ficar observada se você estiver utilizando um sentido impreciso ou se um efeito (tal como *invisibilidade*) impedir o alvo de ser observado.

Sucesso Crítico Se estiver procurando por criaturas, qualquer criatura indetectada ou escondida contra a qual você obtiver sucesso fica observada para você. Se estiver procurando por um objeto, você descobre a localização dele.

Sucesso Se estiver procurando por criaturas, qualquer criatura indetectada contra a qual que você obtiver sucesso fica escondida para você, e qualquer criatura escondida contra a qual você obtiver sucesso fica observada para você. Se estiver procurando por um objeto, você descobre a localização dele ou consegue uma pista sobre seu paradeiro, conforme determinado pelo MJ.

DAR UM PASSO ◆

MOVIMENTO

Requerimentos Sua Velocidade é pelo menos 3 metros.

Você se move 1,5 metros cuidadosamente. Ao contrário da maioria dos tipos de movimento, Dar um Passo não aciona reações que podem ser acionadas por ações de movimento ou ao sair ou entrar em um quadrado (tal como Ataques de Oportunidade).

Você não pode Dar um Passo em terreno difícil (página 475) nem utilizando uma Velocidade diferente de sua Velocidade em terra.

ESCAPAR ◆

ATAQUE

Você tenta escapar de ser agarrado, imobilizado ou restringido. Escolha uma criatura, efeito de magia, objeto, perigo ou outro impedimento impondo quaisquer dessas condições a você. Faça um teste utilizando o modificador de seu ataque desarmado contra a CD do efeito. Esta CD normalmente é a CD de Atletismo de uma criatura lhe agarrando, a CD de Ladroagem de uma criatura que lhe amarrou, a CD de magia para um efeito de magia ou a CD de Escapar listada por um objeto, perigo ou outro impedimento. Se preferir, você pode fazer um teste de Acrobatismo ou Atletismo em vez de utilizar seu modificador de ataque desarmado (mas esta ação ainda possui o traço ataque).

Sucesso Crítico Você se liberta e remove as condições agarrado, imobilizado e restringido impostas a você pelo alvo escolhido. Você então pode Andar até 1,5 metros.

Sucesso Você se liberta e remove as condições agarrado, imobilizado e restringido impostas a você pelo alvo escolhido.

Falha Crítica Você não se liberta e não pode tentar Escapar novamente até seu próximo turno.

GOLPEAR ◆

ATAQUE

Você ataca com uma arma que está empunhando ou com um ataque desarmado, mirando uma criatura em seu alcance (para um ataque corpo a corpo) ou em sua distância (para um ataque à distância). Faça a rolagem de ataque para a arma ou ataque desarmado que estiver usando e compare o resultado à CA da criatura alvo para determinar o efeito. Veja Rolagens de Ataque na página 446 e Dano na página 450 para detalhes sobre calcular suas rolagens de ataque e dano.

Sucesso Crítico Como sucesso, mas você causa o dobro de dano (página 451).

Sucesso Você causa dano de acordo com a arma ou ataque desarmado, incluindo quaisquer modificadores, bônus e penalidades relevantes ao dano.

INTRODUÇÃO
ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
MAGIAS
ERA DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS
REGRAS DO JOGO
MESTRANDO
TESOUROS & MANUFATURA
APÊNDICE

INTERAGIR ◆

MANUSEIO

Você usa sua mão (ou suas mãos) para manusear um objeto ou o terreno. Você pode pegar um objeto desapossado ou guardado, abrir uma porta ou produzir algum efeito similar. Você pode ter que realizar um teste de perícia para determinar se sua ação de Interagir foi bem-sucedida.

LARGAR ◇

MANUSEIO

Você larga algo que está segurando em sua mão (ou mãos). Isto pode significar soltar um item, remover uma mão de sua arma enquanto continua a segurando na outra mão, soltar uma corda suspendendo um lustre ou realizar uma ação similar. Ao contrário da maioria das ações de manuseio, Largar não aciona reações que podem ser acionadas por ações com o traço manuseio (tal como Ataques de Oportunidade).

Se quiser preparar-se para Largar algo fora de seu turno, use a atividade Preparar.

LEVANTAR ◆

MOVIMENTO

Você fica de pé se estava prostrado.

OBTER COBERTURA ◆

Requerimentos Você está se beneficiando de cobertura, está próximo de algo que lhe permite obter cobertura ou está prostrado.

Você se coloca contra uma parede ou agacha atrás de um obstáculo para obter vantagem de cobertura (página 477). Se fosse receber cobertura padrão, em vez disso você recebe cobertura maior, que fornece +4 de bônus de circunstância na CA, em salvamentos de Reflexos contra efeitos de área e em testes de Furtividade para Esconder, Esgueirar ou evitar detecção de alguma forma. Caso contrário, você recebe os benefícios de cobertura padrão (+2 de bônus de circunstância). Este benefício dura até você se mover de seu espaço atual, usar uma ação de ataque, ficar inconsciente ou encerrar este efeito como uma ação livre.

PREPARAR ◆◆

CONCENTRAÇÃO

Você se prepara para usar uma ação que ocorrerá fora de seu turno. Escolha uma ação única ou ação livre que você pode usar e designe um acionamento. Seu turno acaba. Se o acionamento designado ocorrer antes do início de seu próximo turno, você pode usar a ação escolhida como uma reação (desde que atenda aos requerimentos para usá-la). Você não pode Preparar uma ação livre que já tenha um acionamento.

Se tiver uma penalidade por ataques múltiplos e sua ação preparada for uma ação de ataque, seu ataque preparado sofre a penalidade por ataques múltiplos que você tinha no momento em que usou Preparar. Esta é uma das poucas vezes em que a penalidade por ataques múltiplos se aplica quando não é o seu turno.

PROSTRAR ◆

ATAQUE

Você cai prostrado.

RASTEJAR ◆

MOVIMENTO

Requerimentos Você está prostrado e sua Velocidade é pelo menos 3 metros.

Você se move 1,5 metros ao arrastar-se e continua prostrado.

FALAR

Enquanto puder agir, você também pode falar. Você não precisa gastar qualquer tipo de ação para falar, mas como uma rodada representa 6 segundos no mundo de jogo, normalmente você pode falar no máximo uma única frase ou algo similar por rodada. Usos especiais de fala, como fazer um teste de perícia de Dissimulação para Mentir, requerem gastar ações e seguem suas próprias regras. Toda fala possui o traço auditivo. Se comunicar-se de alguma outra forma além da fala, outras regras podem se aplicar. Por exemplo, usar língua dos sinais é visual em vez de auditivo.

SALTAR ◆

MOVIMENTO

Você faz um salto curto e cuidadoso. Você pode Saltar até 3 metros horizontalmente (se sua Velocidade for pelo menos 4,5 metros) ou até 4,5 metros horizontalmente (se sua Velocidade for pelo menos 9 metros). Você aterrissa no espaço onde seu Salto acaba (significando que normalmente você pode superar uma lacuna de 1,5 metros se sua Velocidade for entre 4,5 e 7,5 metros ou uma lacuna de 3 metros se sua Velocidade for 9 metros ou mais).

Se fizer um Salto vertical, você pode se mover até 90 centímetros verticalmente e 1,5 metros horizontalmente para subir em uma superfície elevada.

Saltar uma distância maior requer utilizar a perícia Atletismo.

SENTIR MOTIVAÇÃO ◆

CONCENTRAÇÃO | SECRETO

Você tenta dizer se o comportamento de uma criatura está anormal. Escolha uma criatura e verifique-a buscando por linguagem corporal estranha, sinais de nervosismo e outros indicadores de que ela possa estar tentando esconder algo. O MJ faz um único teste secreto de Percepção para você e compara o resultado à CD de Dissimulação da criatura, à CD de uma magia afetando o estado mental da criatura ou a outra CD apropriada determinada pelo MJ. Você normalmente não pode tentar Sentir a Motivação da mesma criatura novamente até a situação mudar de forma significativa.

Sucesso Crítico Você determina as verdadeiras intenções da criatura e obtém uma ideia sólida de qualquer magia mental que a esteja afetando.

Sucesso Você pode dizer se a criatura está se comportando normalmente, mas não sabe exatamente quais as intenções dela ou qual magia pode a estar afetando.

Falha Você detecta o que uma criatura lhe enganando quer que você acredite. Se ela não estiver tentando lhe enganar, você acredita que ela está se comportando normalmente.

Falha Crítica Você obtém uma falsa noção das intenções da criatura.

AÇÕES BÁSICAS ESPECIALIZADAS

Estas ações são úteis sob circunstâncias específicas. Algumas requerem que você tenha um tipo de movimento especial (página 463).

APONTAR ◆

AUDITIVO | MANUSEIO | VISUAL

Requerimentos Uma criatura está indetectada por um ou mais de seus aliados, mas não está indetectada para você.

Você indica uma criatura que é capaz de enxergar para um ou mais aliados, apontando em uma direção e descrevendo a distância

verbalmente. Essa criatura fica escondida para seus aliados em vez de indetectada (página 466). Isto funciona somente para aliados que são capazes de lhe ver que estiverem em uma posição onde poderiam potencialmente detectar o alvo. Se os seus aliados não puderem lhe ouvir ou compreender, eles devem obter sucesso em um teste de Percepção contra a CD de Furtividade da criatura ou o interpretam mal e acreditam que o alvo está em um local diferente.

ATENUAR UMA QUEDA

Acionamento Você cai.

Requerimentos Você possui uma Velocidade de voo.

Você faz um teste de Acrobatismo para refrear sua queda. Geralmente a CD é 15, mas pode ser maior devido à turbulência do ar ou outros circunstâncias.

Sucesso Você cai gentilmente, sem sofrer dano da queda.

DESVIAR OLHAR

Você desvia seu olhar do perigo. Você recebe +2 de bônus de circunstância em salvamentos contra habilidades visuais que requerem que você olhe para uma criatura ou objeto, como o olhar petrificante de uma medusa. Seu olhar permanece desviado até o início de seu próximo turno.

ERGUER UM ESCUDO

Requerimentos Você está empunhando um escudo.

Você posiciona seu escudo para se proteger. Quando tiver Erguido um Escudo, você recebe o bônus de circunstância dele na CA. Seu escudo permanece erguido até o início de seu próximo turno.

ESCAVAR

MOVIMENTO

Requerimentos Você possui uma Velocidade de escavação.

Você cava seu caminho pelo cascalho, areia ou matéria solta similar até sua Velocidade de escavação. Você não pode escavar através de rocha ou outras substâncias mais densas que cascalho a menos que tenha uma habilidade que o permita fazê-lo.

MONTAR

MOVIMENTO

Requerimentos Você está adjacente a uma criatura que seja pelo menos um tamanho maior do que você e que está disposta a ser sua montaria.

Você se move para cima da criatura e a cavalga. Se já estiver montado, você pode usar esta ação para desmontar, movendo-se para fora da montaria e ficando em um espaço adjacente a ela.

SEGURAR NUMA BEIRADA

MANUSEIO

Acionamento Você cai ou passa por uma beirada ou apoio para a mão.

Requerimentos Suas mãos não estão presas nas suas costas ou de alguma forma restringidas.

Quando cair ou passar por uma beirada ou outro apoio para mãos, você pode tentar agarrá-lo, potencialmente parando sua queda. Você deve obter sucesso em um salvamento de Reflexos, normalmente contra a CD de Escalar. Se agarrar a beirada ou apoio para as mãos, você pode Escalá-lo utilizando Atletismo.

Sucesso Crítico Você agarra a beirada ou apoio para as mãos, quer tenha uma mão livre ou não, normalmente ao usar um item segurado adequado para se prender (prendendo um machado de batalha em uma beirada, por exemplo). Você ainda sofre dano da distância caída até ali, mas trata a queda como se fosse 9 metros menor.

Sucesso Se tiver pelo menos uma mão livre, você agarra a beirada ou apoio para a mão, parando a queda. Você ainda sofre dano da distância caída até ali, mas trata a queda como se fosse 6 metros menor. Se não tiver nenhuma mão livre, você continua a cair como se tivesse falhado no teste.

Falha Crítica Você continua a cair e, se tiver caído 6 metros ou mais antes de usar esta reação, você sofre 10 de dano contundente devido ao impacto para cada 6 metros caídos.

VOAR

MOVIMENTO

Requerimentos Você possui uma Velocidade de voo.

Você se move pelo ar até sua Velocidade de voo. Mover-se para cima (ou diagonalmente) utiliza as regras de movimento em terreno difícil. Você pode mover-se 3 metros para baixo para cada 1,5 metros de movimento que gastar. Se Voar no chão, você não sofre dano de queda. Você pode usar uma ação para Voar 0 metros e pairar no mesmo lugar. Se estiver no ar ao final de seu turno e não tiver usado uma ação de Voar nesta rodada, você cai.

ATIVIDADES EM ENCONTROS

Atividades que levam mais tempo do que um turno normalmente não podem ser realizadas durante um encontro. Magias com tempo de execução de 1 minuto ou mais são exemplos comuns disto, assim como várias ações de perícia. Quando se compromete a uma atividade durante seu turno em um encontro, você se compromete a gastar todas as ações que ela requer. Se a atividade for interrompida no meio do caminho, você perde todas as ações que teria gasto nessa atividade. Atividades são descritas por completo na página 461.

REAÇÕES EM ENCONTROS

Suas reações permitem que você responda imediatamente ao que acontece ao seu redor. O MJ determina se você pode usar reações antes de seu primeiro turno começar, dependendo da situação na qual o encontro acontece.

Após seu turno começar, você recebe suas ações e reação. Você pode usar 1 reação por rodada. Você pode usar uma reação no turno de qualquer criatura (incluindo o seu próprio), mas somente quando o acionamento dela ocorrer. Se não usar sua reação, você a perde no início de seu próximo turno, embora normalmente ganhe uma reação no início de cada um de seus turnos.

Algumas reações são feitas especificamente para serem usadas em combate e podem mudar drasticamente como o combate ocorre. Um exemplo dessas reações é o Ataque de Oportunidade, que guerreiros ganham no 1º nível.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE

Acionamento Uma criatura em seu alcance usa uma ação de manuseio ou uma ação de movimento, desfere um ataque à distância ou sai de um quadrado durante uma ação de movimento que ela está usando.

Você ataca um adversário que baixa a guarda. Faça um Golpe corpo a corpo contra a criatura acionadora. Se seu ataque for um acerto crítico e o acionamento for uma ação de manuseio, você interrompe essa ação. Este Golpe não conta para sua penalidade por ataques múltiplos e sua penalidade por ataques múltiplos não se aplica a ele.

Esta reação lhe permite desferir um Golpe corpo a corpo se uma criatura em seu alcance usar uma ação de manuseio ou uma ação de movimento, desferir um ataque à distância ou sair de um quadrado durante uma ação de movimento. O diagrama Movimentos Acionadores na página 474 ilustra exemplos de movimentos que podem acionar um Ataque de Oportunidade de uma criatura sem alcance e de uma criatura com alcance.

Você perceberá que esta reação lhe permite usar uma ação básica modificada (um Golpe). Esta reação segue as regras para ações subordinadas encontradas na página 462. Como seu Ataque de Oportunidade ocorre fora de seu turno, a rolagem de ataque não sofre penalidade por ataques múltiplos.

Movimento em Encontros

Seu movimento durante o modo de encontro depende das ações e outras habilidades que você usa. Seja para Andar, Dar um Passo, Escalar ou Nadar, a distância máxima que você se move é baseada em sua Velocidade. Certos talentos ou itens mágicos podem conceder outros tipos de movimento, permitindo que você escale, escave, nade ou voe rapidamente (página 463).

Quando as regras se referirem a "custo de movimento" ou "gastar movimento", elas estão descrevendo quantos metros de sua Velocidade você deve usar para mover-se de um ponto ao outro. Normalmente, seu movimento custa 1,5 metros por quadrado quando estiver movendo-se em um quadriculado, ou uma quantidade de metros que você move se não estiver usando um quadriculado. Entretanto, às vezes é mais difícil se mover uma determinada distância devido a terreno difícil (página 475) ou outros fatores. Nesse caso, você pode ter de gastar uma quantidade diferente de movimento para mover-se de um lugar para outro. Por exemplo: uma forma de movimento pode requerer 3 metros de movimento para mover 1 quadrado, enquanto mover-se por alguns tipos de terreno custa 1,5 metros extra de movimento por quadrado.

Movimento no Quadriculado

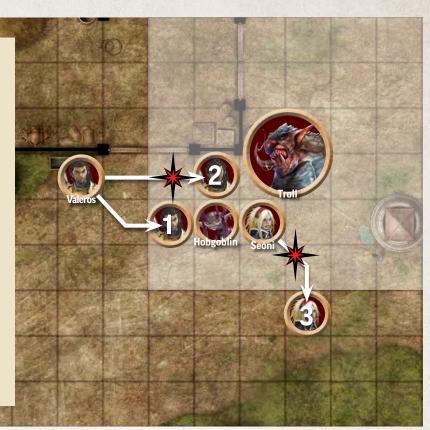
Se um encontro envolver combate, geralmente é uma boa ideia acompanhar o movimento e posição relativa dos participantes utilizando alguma forma de mapa quadriculado para exibir o terreno — e miniaturas ou peões para representar os combatentes. Quando um personagem se mover em um quadriculado, cada quadrado de 2,5 centímetros da área de jogo representa 1,5 metros no mundo de jogo. Portanto, uma criatura movendo-se em linha reta gasta 1,5 metros de seu movimento para cada quadrado atravessado no mapa.

Como mover-se diagonalmente cobre um espaço maior, você conta esse movimento de forma diferente. O primeiro quadrado de um movimento diagonal em um turno conta como 1,5 metros, mas o segundo conta como 3 metros; e a contagem subsequente alterna entre os dois. Por exemplo: quando se mover 4 quadrados diagonalmente, você deve contar: 1,5 metros no primeiro quadrado; 3 metros no segundo; 1,5 metros no terceiro; e 3 metros no quarto quadrado, para um total de 9 metros. Você acompanha seu movimento diagonal total para todo seu movimento durante seu turno, mas reinicia a contagem do final de seu turno.

Tamanho, Espaço e Alcance

Criaturas e objetos de tamanhos diferentes ocupam quantidades diferentes de espaço. Os tamanhos e espaços que cada um ocupa em um quadriculado são listados na Tabela 9–1: Tamanho e Alcance (página 474). A Tabela 9–1 também lista o alcance típico para criaturas de cada tamanho, tanto para criaturas altas (a maioria bípedes) quando para criaturas compridas (a maioria quadrúpedes). Veja a página 455 para mais sobre alcance.

MOVIMENTOS ACIONADORES

1. Valeros pode chegar à posição 1 com a ação Andar sem acionar reações.
2. Se Valeros chegar desta forma à posição 2, ele aciona reações do hobgoblin e do troll. O troll possui um alcance de 3 metros, portanto, Valeros aciona reações de ambos os inimigos quando se mover para fora do segundo quadrado para entrar no terceiro quadrado.
3. Se Seoni Andar para a posição 3, ela aciona reações do hobgoblin e do troll. Devido ao alcance de 3 metros do troll, ele pode usar a reação dele quando Seoni sair de qualquer quadrado. Ela poderia Dar um Passo duas vezes para chegar ali e evitar acionar reações, mas isso usaria 2 ações em vez de 1.

A seção Espaço lista quantos metros um lado de uma criatura possui, portanto, uma criatura Grande preenche um espaço quadrado de 3 metros de lado (4 quadrados no quadriculado). Algumas vezes parte de uma criatura se estende além de seu espaço, como quando um polvo gigante estiver lhe agarrando com os tentáculos dele. Nesse caso, o MJ normalmente permitirá atacar a parte estendida, mesmo que você não seja capaz de alcançar a criatura. Uma criatura ou objeto Pequeno ou maior ocupa pelo menos 1 quadrado em um quadriculado, e criaturas destes tamanhos normalmente não podem compartilhar espaços — embora haja situações de exceção, como quando um personagem está cavalgando uma montaria. Regras para mover-se através do quadrado de outra criatura são apresentadas adiante.

Tamanho	Espaço	Alcance (Alto)	Alcance (Comprido)
Minúsculo	Menos de 1,5 metros	0 metros	0 metros
Pequeno	1,5 metros	1,5 metros	1,5 metros
Médio	1,5 metros	1,5 metros	1,5 metros
Grande	3 metros	3 metros	1,5 metros
Enorme	4,5 metros	4,5 metros	3 metros
Imenso	6 metros ou mais	6 metros	4,5 metros

Várias criaturas Minúsculas podem ocupar o mesmo quadrado. Pelo menos quatro delas podem caber em um único quadrado, embora o MJ possa determinar que caibam mais. Criaturas Minúsculas podem ocupar o espaço ocupado por outra criatura maior e, se seu alcance for 0 metros, elas devem fazê-lo para atacar.

AÇÕES DE MOVIMENTO QUE ACIONAM REAÇÕES

Algumas reações e ações livres são acionadas por uma criatura usando uma ação com o traço movimento. O exemplo mais notável é o Ataque de Oportunidade. Ações com o traço movimento podem acionar reações ou ações livres durante todo o curso da distância deslocada. Cada vez que sair de um quadrado (ou mover-se 1,5 metros se não estiver usando um quadriculado) dentro do alcance de uma criatura, seu movimento aciona essas reações e ações livres (embora não mais do que uma vez por ação de movimento para uma determinada criatura reagindo). Se você usar uma ação de movimento, mas não sair de um quadrado, em vez disso o acionamento ocorre ao final dessa ação ou habilidade.

Algumas ações, tal como Dar um Passo, declaram especificamente que não acionam reações ou ações livres baseadas em movimento.

MOVER-SE PELO ESPAÇO DE UMA CRIATURA

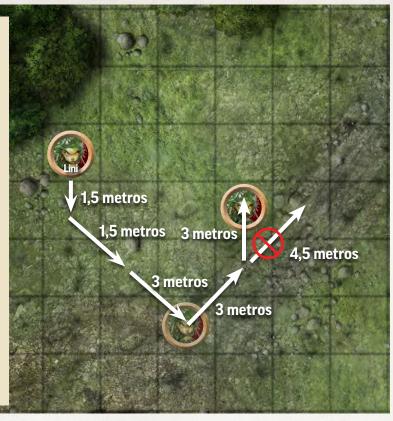
Você pode mover-se pelo espaço de uma criatura voluntária. Se quiser mover-se pelo espaço de uma criatura involuntária, você pode Atravessar Acrobaticamente o espaço dessa criatura utilizando Acrobatismo. Você não pode encerrar seu turno em um quadrado ocupado por outra criatura, embora possa encerrar uma ação de movimento no quadrado dela desde que use imediatamente outra ação de movimento para sair desse quadrado. Se duas criaturas ficarem no mesmo quadrado por acidente, o MJ determina qual delas é forçada para fora do quadrado (ou se alguma delas cai prostrada).

Criaturas Prostradas e Incapacitadas

Você pode compartilhar um espaço com uma criatura prostrada se essa criatura for voluntária, estiver inconsciente ou morta; e se ela for do seu tamanho ou menor. O MJ pode lhe permitir subir no cadáver ou corpo inconsciente de uma criatura maior em algumas situações. Uma criatura prostrada não pode levantar-

CONTANDO MOVIMENTO

Lini decide Andar. Ela possui uma Velocidade de 6 metros. Ela se move reto para o sul, gastando 1,5 metros de sua Velocidade, e então diagonalmente, gastando outros 1,5 metros. O próximo movimento diagonal dela, por ser seu segundo movimento diagonal, custa 3 metros de movimento. Ela gastou um total de 6 metros de sua Velocidade e encerra esse Andar.

Ela Busca e algo chama sua atenção a nordeste, fazendo-a decidir se mover para lá. Entretanto, a pedra esmigalhada no caminho é terreno difícil, fazendo com que cada quadrado custe 1,5 metros a mais de Velocidade. Ela se move diagonalmente, gastando 3 metros de movimento (por ser uma diagonal ímpar e devido ao terreno difícil). Ela quer se mover a nordeste novamente, mas isso lhe custaria 4,5 metros (3 metros por ser uma diagonal par e mais 1,5 metros por ser terreno difícil). Em vez disso, ela decide mover-se reto para o norte, o que custa 3 metros. Assim, ela usou todos os 6 metros de sua Velocidade e não possui ações restantes.

se enquanto alguém ocupar seu espaço, mas pode Rastejar para um espaço onde seja capaz de se Levantar ou então pode tentar Empurrar a outra criatura para fora desse espaço.

Criaturas de Tamanhos Diferentes

Na maioria dos casos, você pode mover-se pelo espaço de uma criatura pelo menos três tamanhos maior do que você (Tabela 9–1). Isto significa que uma criatura Média pode mover-se pelo espaço de uma criatura Imensa e que uma criatura Pequena pode mover-se pelo espaço de uma criatura Enorme. Da mesma forma, uma criatura maior pode mover-se pelo espaço de uma criatura pelo menos três tamanhos menores do que ela. Você ainda não pode encerrar seu movimento em um espaço ocupado por uma criatura.

Criaturas Minúsculas são uma exceção. Elas podem se mover pelo espaço de outras criaturas e podem até mesmo encerrar seu movimento neles.

Objetos

Como objetos não são tão móveis como criaturas, eles são mais propensos a preencher um espaço. Isto significa que nem sempre você pode se mover através do espaço deles como poderia fazê-lo através do espaço ocupado por uma criatura. Você pode ser capaz de ocupar o mesmo quadrado que uma estátua do seu tamanho, mas não de uma coluna larga. O MJ determina se você pode ou não se mover para o quadrado de um objeto, se alguma regra especial é aplicada ou se você é incapaz de se mover para esse quadrado.

MOVIMENTO FORÇADO

Quando um efeito lhe força a se mover, ou se você começar a cair, a distância que você se move é definida pelo efeito que o moveu, não pela sua Velocidade. Como você não está agindo para se mover, isto não aciona reações que sejam acionadas por movimento.

Se o movimento forçado fosse lhe mover para um espaço que você não pode ocupar — por haver objetos no caminho ou porque você não possui o tipo de movimento necessário para alcançá-lo, por exemplo — você para de se mover no último quadrado que poderia ocupar. Normalmente a criatura ou efeito forçando o movimento escolhe o caminho que a vítima faz. Se for empurrado ou puxado, normalmente você pode ser movido através de terrenos perigosos, empurrado de um penhasco ou coisa similar. Habilidades que lhe reposicionem de alguma outra forma não podem levá-lo para locais perigosos, exceto se especificado o contrário. Em todos os casos, o MJ toma a decisão final se houver dúvida para onde um movimento forçado pode mover uma criatura.

TERRENO

Vários tipos de terreno podem complicar seu movimento ao atrasá-lo, feri-lo ou colocá-lo em perigo.

Inclinações

Uma inclinação é uma área tão íngreme que você precisa Escalar utilizando a perícia Atletismo para seguir adianta por ela. Você fica desprevenido enquanto Escalar uma inclinação.

Terreno Difícil

Terreno difícil é qualquer terreno capaz de impedir seu movimento, variando de superfícies particularmente irregulares ou instáveis a coberturas espessas sobre o solo e outros incontáveis impedimentos. Mover-se para um quadrado de **terreno difícil** (ou mover-se 1,5 metros para ou dentro de uma área de terreno difícil, se não estiver utilizando um mapa

quadriculado) custa 1,5 metros extras de movimento. Mover-se para um quadrado de **terreno difícil maior** custa 3 metros extras de movimento. Este custo adicional não é aumentado quando você se move diagonalmente. Você não pode Dar um Passo em terreno difícil.

Movimentos que você fizer enquanto estiver saltando ignoram o terreno sobre o qual está saltando. Algumas habilidades (como incorpóreo ou voo) permitem evitar a redução de movimento de alguns tipos de terreno difícil. Outras habilidades específicas lhe permitem ignorar terreno difícil a pé; uma habilidade dessas também pode permiti-lo se mover através de terreno difícil maior pelo custo de movimento normal para terreno difícil — embora não permita ignorar terreno difícil maior a menos que a habilidade especifique o contrário.

Terreno Perigoso

Terreno perigoso lhe causa dano sempre que você se mover por ele. Uma poça de ácido e um fosso de brasas ardentes são exemplos de terreno perigoso. A quantidade e tipo de dano depende das especificidades do terreno perigoso.

Solo Irregular

Solo irregular é uma área instável o suficiente em que você precisa se Equilibrar (veja Acrobatismo, na página 240) para não correr o risco de cair prostrado e possivelmente se ferir, dependendo das especificidades do solo irregular. Você fica desprevenido em um solo irregular. Cada vez que for atingido por um ataque ou falhar em um salvamento em um solo irregular, você deve obter sucesso em um salvamento de Reflexos (com a mesma CD do teste de Acrobatismo para se Equilibrar) ou cai prostrado.

Superfícies Estreitas

Uma superfície estreita é tão precariamente fina que você precisa se Equilibrar (veja Acrobatismo, na página 240) para não correr o risco de cair. Mesmo em um sucesso, você fica desprevenido em uma superfície estreita. Cada vez que for atingido por um ataque ou falhar em um salvamento sobre uma superfície estreita, você deve obter sucesso em um salvamento de Reflexos (com a mesma CD do teste de Acrobatismo para se Equilibrar) ou cai.

FLANQUEANDO

Quando você e um aliado estiverem flanqueando um adversário, ele terá mais dificuldades em defender-se contra vocês. Uma criatura fica desprevenida (sofrendo –2 de penalidade de circunstância na CA) contra criaturas que a estejam flanqueando.

Para flanquear um adversário, você e seu aliado devem estar em lados ou cantos opostos da criatura. Uma linha traçada entre o centro de seu espaço e o centro do espaço de seu aliado deve passar por lados ou cantos opostos do espaço do adversário. Além disso, você e seu aliado devem ser capazes de agir, estar empunhando armas corpo a corpo ou serem capazes de realizar um ataque desarmado. Vocês também não podem estar sob quaisquer efeitos que os impeçam de atacar e o inimigo deve estar dentro do alcance de cada um de vocês. Se estiver empunhando uma arma de alcance, você usa seu alcance com essa arma para este propósito.

COBERTURA

Quando estiver atrás de um obstáculo que poderia bloquear armas, proteger contra explosões e torná-lo mais difícil de detectar, você está atrás de cobertura. Cobertura padrão concede +2 de bônus de circunstância na CA, em salvamentos de Reflexos contra efeitos de área e em testes de Furtividade

para Esconder, Esgueirar ou evitar detecção de alguma forma. Você pode aumentar esta cobertura para cobertura maior usando a ação básica Obter Cobertura, aumentando o bônus de circunstância para +4. Se a cobertura for especialmente leve, geralmente quando é fornecida por uma criatura, você possui cobertura menor, que concede +1 de bônus de circunstância na CA. Uma criatura com cobertura padrão ou cobertura maior pode tentar utilizar Furtividade para se Esconder, mas cobertura menor não é o suficiente.

Tipo de Cobertura	Bônus	Pode Esconder?
Menor	+1 na CA	Não
Padrão	+2 na CA, Reflexos, Furtividade	Sim
Maior	+4 na CA, Reflexos, Furtividade	Sim

Cobertura é relativa, portanto, é possível simultaneamente ter cobertura contra uma criatura mas não contra outra. Cobertura se aplica somente se seu caminho até o alvo estiver parcialmente bloqueado. Se uma criatura estiver completamente atrás de uma parede ou algo similar, você não possui linha de efeito (página 457) e normalmente não pode mirar um alvo.

Normalmente, o MJ pode rapidamente decidir se o seu alvo possui cobertura. Se estiver incerto ou precisar ser mais preciso, trace uma linha do centro de seu espaço ao centro do espaço do alvo. Se essa linha passar por qualquer terreno ou objeto que fosse bloquear o efeito, o alvo possui cobertura padrão (ou cobertura maior se a obstrução for extrema ou se o alvo estiver Obtendo Cobertura). Se a linha passar por uma criatura, o alvo possui cobertura menor. Quando medir cobertura contra um efeito de área, trace uma linha do ponto de origem do efeito ao centro do espaço da criatura.

Cobertura e Criaturas Grandes

Se uma criatura entre você e um alvo for dois tamanhos maior (ou mais) que ambos, o espaço dessa criatura bloqueia o efeito o suficiente para fornecer cobertura padrão em vez de cobertura menor. O MJ pode determinar que uma criatura não recebe cobertura de terreno se for significativamente maior do que ele. Por exemplo, um dragão Enorme provavelmente não receberia qualquer benefício por estar atrás de um pilar de 30 centímetros de largura.

Circunstâncias Especiais

O MJ pode lhe permitir ultrapassar a cobertura de seu alvo em algumas situações. Se estiver bem perto de uma seteira, você pode disparar sem penalidade, mas ainda receberia cobertura maior contra alguém disparando de longe contra você. O MJ pode lhe permitir reduzir ou anular cobertura ao inclinar-se em uma esquina para atirar ou em situações similares. Normalmente é necessário usar uma ação para fazer isto e, se preferir, o MJ pode medir cobertura de um lado ou canto de seu espaço em vez do centro dele.

Batalhas Especiais

Algumas lutas ocorrem enquanto personagens estão sobre montarias ou quando os PJs estão no céu ou nos mares.

Combate Montado

Algumas criaturas podem ser cavalgadas em combate. Conforme destacado na ação básica especializada Montar (página 472), sua montaria precisa ser voluntária e pelo menos um tamanho maior que você. Sua montaria age na iniciativa de seu personagem. Você deve usar a ação Comandar um Animal (página 250) para fazer sua montaria gastar as ações dela. Se você não fizer isso, o animal desperdiça as ações dele. Se tiver

COMBATE TRIDIMENSIONAL

Em combate aéreo e aquático, você pode precisar acompanhar o posicionamento em três dimensões. Para criaturas voadoras, você pode usar um dos métodos a seguir:

- Usar plataformas para colocar miniaturas de criaturas voadoras sobre elas.
- Colocar um dado próximo a uma criatura com o número indicando quantos quadrados no ar ela está.
- Fazer uma pilha de dados ou marcadores, usando 1 para cada 1,5 metros de elevação.
- Escrever, próximo ao monstro, a elevação no quadriculado.

Em combate subaquático, escolha um plano para ser a linha base, normalmente a linha d'água, o fundo do mar ou um objeto estacionário a partir de onde você pode medir.

Como em movimento baseado no solo, mover-se diagonalmente para cima ou para baixo em espaço tridimensional requer contar cada diagonal par como 3 metros. Meça flanqueamento em todas as direções – criaturas acima e abaixo de um inimigo podem flanquear da mesma forma que efetivamente como se estivessem em lados opostos.

o talento geral Cavalgar, você obtém sucesso automaticamente quando Comandar um Animal que seja sua montaria.

Por exemplo, se estiver montado em um cavalo e fizer três ataques, seu cavalo permaneceria inerte já que você não o comandou. Se em vez disso gastar sua primeira ação para Comandar um Animal e obtiver sucesso, você poderia fazer sua montaria Andar. Você poderia gastar sua próxima ação para atacar ou para comandar o cavalo a atacar, mas não ambos.

Ataques Montados

Você e sua montaria lutam como uma unidade só. Consequentemente, vocês compartilham uma penalidade por ataques múltiplos. Por exemplo, se você Golpear e depois Comandar um Animal para fazer sua montaria Golpear, o ataque de sua montaria sofre –5 de penalidade por ataques múltiplos.

Você ocupa todos os quadrados do espaço de sua montaria para o propósito de realizar seus ataques. Se for Médio e sua montaria for Grande, você poderia atacar uma criatura em um lado de sua montaria, depois atacar no lado oposto com sua próxima ação. Se tiver um alcance maior, a distância depende parcialmente do tamanho de sua montaria. Em uma montaria Média ou menor, você usa seu alcance normal. Em uma montaria Grande ou Maior, você pode atacar qualquer quadrado adjacente à montaria se tiver alcance de 1,5 ou 3 metros, ou qualquer quadrado a até 3 metros da montaria (incluindo diagonalmente) se tiver alcance de 4,5 metros.

Defesas Montadas

Quando estiver montado, atacantes podem mirar você ou sua montaria. Qualquer coisa que afetar várias criaturas (como um efeito de área, por exemplo) afeta vocês dois, desde que ambos estejam na área. Você está no alcance ou distância de um atacante se qualquer quadrado de sua montaria estiver dentro desse alcance ou distância. Como sua montaria é maior que você e ambos compartilham o espaço dela, você possui cobertura menor contra atacantes que lhe mirarem quando estiver montado (se a montaria fosse estar no caminho).

Como não pode mover seu corpo tão livremente enquanto está cavalgando uma montaria, você sofre –2 de penalidade de circunstância em salvamentos de Reflexos enquanto estiver montado. Adicionalmente, a única ação de movimento que você pode usar é a ação Montar para desmontar.

COMBATE AÉREO

Muitos monstros podem voar, e PJs podem usar magias e itens para conseguir a habilidade de voar. Criaturas voadoras podem usar a ação Voar (página 472) para mover-se pelo ar. Realizar uma manobra especialmente ardilosa — como tentar reverter seu curso em 180 graus ou voar através de um espaço estreito — pode exigir o uso de Acrobatismo para Manobrar em Voo. Criaturas podem cair do céu, utilizando as regras de queda encontradas na página 463. A critério do MJ, algumas ações baseadas no solo podem não funcionar no ar. Por exemplo, uma criatura voando não poderia Saltar.

COMBATE AQUÁTICO

Utilize estas regras para batalhas na água ou subaquáticas:

- Você fica desprevenido a menos que tenha uma Velocidade de natação.
- Você adquire resistência 5 a ácido e fogo.
- Você sofre –2 de penalidade de circunstância em ataques corpo a corpo contundentes e cortantes que passarem pela água.
- Ataques à distância que causam dano contundente ou cortante erram automaticamente se o atacante ou alvo estiver embaixo d'água, e ataques perfurantes à distância feitos por uma criatura embaixo d'água ou contra um alvo embaixo d'água têm seus incrementos de distância divididos pela metade.
- Você não pode conjurar magias de fogo ou usar ações com o traço fogo embaixo d'água.
- A critério do MJ, algumas ações baseadas no solo podem não funcionar embaixo d'água ou enquanto estiver boiando.

Afogamento e Sufocamento

Você pode prender sua respiração por uma quantidade de rodadas igual a 5 + seu modificador de Constituição. Reduza o ar remanescente em 1 rodada ao final de cada um de seus turnos, ou em 2 rodadas se tiver atacado ou conjurado magias nesse turno. Você também perde 1 rodada de ar cada vez que obtiver um sucesso crítico ou falha crítica contra um efeito de dano. Se falar (incluindo conjurar magias com componentes verbais ou ativar itens com componentes de comando), você perde todo o ar remanescente.

Quando ficar sem ar, você fica inconsciente e começa a sufocar. Você não pode recuperar-se de ficar inconsciente e deve tentar um salvamento de Fortitude CD 20 ao final de cada um de seus turnos. Em uma falha, você sofre 1d10 de dano e, em uma falha crítica, morre. Em cada teste após o primeiro, a CD aumenta em 5 pontos e o dano em 1d10; estes aumentos são cumulativos. Após seu acesso ao ar ser restaurado, você para de sufocar e não está mais inconsciente (a menos que esteja com 0 Pontos de Vida).

Modo de Exploração

Enquanto encontros utilizam rodadas para o combate, a exploração possui uma forma mais livre. O MJ determina o fluxo do tempo, já que você pode estar viajando montado a cavalo por planaltos escarpados, negociando com mercadores ou embrenhando-se em uma masmorra à procura de perigo e tesouros. A exploração não apresenta o perigo imediato do modo de encontro, mas oferece seus próprios desafios.

Muito do modo de exploração envolve movimento e interpretação. Você pode estar viajando de uma cidade para outra, conversando com um grupo de mercadores em um posto avançado pelo caminho ou ter uma conversa rápida com os guardas atentos da cidade em seu destino. Em vez de medir seu movimento em quadrados de 1,5 metros a cada rodada, você a mede em metros ou quilômetros por minuto, hora ou dia, utilizando sua velocidade de viagem. Em vez de decidir cada ação a cada turno, você se compromete a uma atividade de exploração e geralmente gasta algum tempo todos os dias descansando e fazendo suas preparações diárias.

Velocidade de Viagem

Dependendo de como o MJ acompanhar o movimento, você se move em metros ou quilômetros baseado na Velocidade de seu personagem com o tipo de movimento relevante. A tabela abaixo apresenta as Velocidades mais comuns.

Velocidade	Metros por Minuto	Quilômetros por Hora	Quilômetros por Dia
3 metros	30	1,5	12
4,5 metros	45	2,25	18
6 metros	60	3	24
7,5 metros	75	3,75	30
9 metros	90	4,5	36
10,5 metros	105	5,25	42
12 metros	120	6	48
15 metros	150	7,5	60
18 metros	180	9	72

As velocidades apresentadas na Tabela 9–2 assumem viagem sobre terreno plano e desobstruído seguindo um ritmo que não seja exaustivo. Mover por terreno difícil diminui pela metade a velocidade do movimento listado. Terreno difícil maior reduz a distância viajada para um terço do movimento listado. Se a viagem exigir um teste de perícia para ser completada, como escalar uma montanha ou nadar, o MJ pode pedir um teste por hora usando o resultado e a tabela acima para determinar seu progresso.

Atividades de Exploração

Enquanto estiver viajando e explorando, diga ao MJ o que você está fazendo durante o caminho. Se não fizer nada além de progredir firme em direção ao seu objetivo, você se move nas velocidades de viagem totais dadas na Tabela 9–2.

Quando quiser fazer algo diferente de simplesmente viajar, você descreve o que está tentando fazer. Não é necessário dar detalhes extremos, como "Usando minha adaga, eu cutuco a porta para verificar se há armadilhas traiçoeiras". Em vez disso, dizer "Estou procurando por perigos na área" é o suficiente. O MJ determina a melhor atividade de exploração para condizer com sua descrição e descreve os efeitos dessa atividade. Algumas atividades de exploração limitam o quão rápido você pode viajar e ser efetivo.

Estas são as atividades de exploração mais comuns.

DEFENDER

EXPLORAÇÃO

Você se move à metade de sua velocidade de viagem com seu escudo erguido. Se o combate iniciar, você recebe os benefícios de Erguer um Escudo antes de seu turno começar.

DETECTAR MAGIA

CONCENTRAÇÃO | EXPLORAÇÃO

Você conjura *detectar magia* em intervalos regulares. Você se move à metade de sua velocidade de viagem ou mais devagar. Você não tem chance de deixar passar uma aura mágica em uma velocidade de viagem de até 90 metros por minuto, mas não pode estar viajando a mais de 45 metros por minuto para detectar auras mágicas antes de o grupo entrar nelas.

EVITAR SER PERCEBIDO

EXPLORAÇÃO

Você faz um teste de Furtividade para evitar ser percebido enquanto se move à metade de sua velocidade de viagem. Se tiver o talento Esgueirar-se Rapidamente, você pode se mover à sua Velocidade total em vez de à metade dela, mas continua sem poder usar outra atividade de exploração enquanto o fizer. Se possuir o talento Esgueirador Lendário, você pode mover-se à Velocidade total e usar uma segunda atividade de exploração. Se estiver Evitando Ser Percebido no início de um encontro, você normalmente rola um teste de Furtividade em vez de um teste de Percepção para determinar sua iniciativa e para saber se os inimigos o percebem (baseado em suas CDs de Percepção, como o normal para Esgueirar, independentemente do resultado de seus testes de iniciativa).

INVESTIGAR

CONCENTRAÇÃO | EXPLORAÇÃO

Você busca por informações sobre os arredores enquanto se move à metade de sua velocidade de viagem. Você usa Recordar Conhecimento como um teste secreto para descobrir pistas sobre várias coisas que puder ver e comprometer-se ao longo de sua jornada. Você pode utilizar qualquer perícia que tenha a ação Recordar Conhecimento enquanto Investigar, mas é o MJ quem determina para quais pistas que você poderia encontrar a perícia é relevante.

PATRULHAR

CONCENTRAÇÃO | EXPLORAÇÃO

Você patrulha adiante e atrás do grupo para observar por perigo, movendo-se à metade de sua velocidade de viagem. No início do próximo encontro, toda criatura em seu grupo recebe +1 de bônus de circunstância em suas rolagens de iniciativa.

ATIVIDADES DE PERÍCIAS EM EXPLORAÇÃO

O Capítulo 4: Perícias inclui várias atividades de exploração adicionais, que são resumidas aqui.

Aprender uma Magia: Você utiliza a perícia correspondente à tradição da magia para obter acesso a uma magia nova (página 234).

Coagir: Você utiliza Intimidação para ameaçar uma criatura a fazer o que você deseja (página 246).

Cobrir Rastros: Você utiliza Sobrevivência para obscurecer seus passos (página 253).

Decifrar Escrita: Você utiliza uma perícia adequada para compreender textos arcaicos, esotéricos ou obscuros (página 236).

Emprestar uma Magia Arcana: Você utiliza Arcanismo para preparar uma magia do grimório de outra pessoa (página 241).

Espremer: Você utiliza Acrobatismo para se espremer por espaços muito apertados (página 241).

Identificar Alquimia: Você utiliza Manufatura e ferramentas de alquimista para identificar um item alquímico (página 248).

Identificar Magia: Você utiliza uma variedade de perícias para descobrir informações sobre um efeito contínuo, item ou localização (página 238).

Impressionar: Você utiliza Diplomacia para causar uma boa impressão a alguém (página 244).

Intuir Direção: Você utiliza Sobrevivência para ter noção de onde está ou para determinar as direções cardeais (página 252).

Obter Informação: Você utiliza Diplomacia para vasculhar a área em busca de informações sobre um indivíduo ou assunto (página 244).

Personificar: Você utiliza Dissimulação (e normalmente um kit de disfarce) para criar um disfarce (página 245).

Rastrear: Você utiliza Sobrevivência para encontrar e seguir rastros de criaturas (página 253).

Reparar: Você utiliza Manufatura (e um kit de reparos) para consertar um item (página 248).

Tratar Ferimentos: Você utiliza Medicina para tratar os ferimentos de uma criatura viva (página 250).

PROCURAR

CONCENTRAÇÃO | EXPLORAÇÃO

Você Busca meticulosamente por portas escondidas, perigos ocultados e assim por diante. Normalmente você pode dar um palpite de quais locais são melhores para conferir e se mover à metade de sua velocidade de viagem, mas se quiser ser minucioso e garantir que irá conferir tudo, você precisa viajar a uma velocidade de no máximo 90 metros por minuto — ou 45 metros por minuto para garantir que conferiu tudo antes de entrar no local. Você sempre pode se mover mais lentamente enquanto Procurar para cobrir a área mais minuciosamente, e o talento Procura Acelerada aumenta estas Velocidades ao máximo. Se deparar-se com um item, perigo ou porta secreta enquanto Procurar, o MJ fará um teste secreto livremente para Buscar e verificar se você percebeu o objeto ou perigo escondido. Em locais com muitos objetos para procurar, você deve parar e gastar um tempo significativamente mais longo para procurar minuciosamente.

REPETIR UMA MAGIA

CONCENTRAÇÃO | EXPLORAÇÃO

Você conjura a mesma magia repetidamente enquanto se move à metade de sua velocidade de viagem. Geralmente esta magia é um truque mágico que você deseja ter em efeito caso um combate se inicie, e deve ser uma magia que você possa conjurar com 2 ou menos ações. Para prevenir fadiga devido à conjuração repetitiva, você provavelmente usará esta atividade somente quando alguma outra coisa ordinária ocorrer.

Em vez disso, você pode usar esta atividade para continuar a Sustentar uma Magia ou Ativação com duração sustentada. Normalmente os efeitos da maioria dessas magias ou itens podem ser sustentados por 10 minutos, embora alguns especifiquem que podem ser sustentados por uma duração diferente.

SEGUIR O ESPECIALISTA

AUDITIVO | CONCENTRAÇÃO | EXPLORAÇÃO | VISUAL

Escolha um aliado fazendo um teste de perícia recorrente enquanto explora (como escalar) ou realizando uma tática de exploração diferente que requer um teste de perícia (como Evitar Ser Percebido). O aliado deve ser pelo menos especialista nessa perícia e estar disposto a fornecer assistência. Enquanto Seguir o Especialista, você equipara sua tática à dele ou faz testes de perícia similares. Graças à assistência de seu aliado, você pode adicionar seu próprio nível como bônus de proficiência ao teste de perícia associado, mesmo se for destreinado. Adicionalmente, você recebe um bônus de circunstância em seu teste de perícia baseado na proficiência de seu aliado (+2 para especialista, +3 para mestre e +4 para lendário).

TROTAR

EXPLORAÇÃO | MOVIMENTO

Você se esforça para mover-se ao dobro de sua velocidade de viagem. Você pode Trotar somente por uma quantidade de minutos igual ao seu modificador de Constituição × 10 (mínimo 10 minutos). Se estiver em um grupo que está Trotando, utilize o menor modificador de Constituição entre todos os membros para determinar por quanto tempo o grupo pode Trotar em conjunto.

Descanso e Preparações Diárias

Você faz o seu melhor quando tem tempo o suficiente para descansar e preparar. Uma vez a cada 24 horas, você pode realizar um período de descanso (normalmente 8 horas) após o qual você recupera Pontos de Vida igual ao seu modificador de Constituição (mínimo 1) multiplicado pelo seu nível, e pode recuperar-se de certas condições ou melhorá-las (página 453). Dormir em uma armadura resulta em um descanso ruim, o que lhe deixa fatigado. Se passar mais de 16 horas sem descansar, você fica fatigado (e não pode recuperar-se disto até descansar durante pelo menos 6 horas contínuas).

Após descansar, você faz suas preparações diárias, que levam cerca de 1 hora. Você pode preparar-se somente se estiver descansado — e apenas uma vez por dia. Preparar inclui o seguinte:

- Conjuradores recuperam espaços de magia, e conjuradores preparadores escolhem magias para terem disponíveis nesse dia.
- Pontos de Foco, outras habilidades que se reabastecem durante suas preparações e habilidades que podem ser usadas somente determinada quantidade de vezes por dia, incluindo usos de itens mágicos, são restabelecidas.
- Você veste sua armadura e prepara armas e outros equipamentos.
- Você investe em até 10 itens mágicos vestidos para receber seus benefícios no dia.

Modo de Recesso

O modo de recesso é jogado dia a dia em vez de minuto a minuto ou de cena em cena. Normalmente este modo de jogo ocorre quando você está em segurança em um assentamento, talvez se recuperando de suas aventuras ou estudando um artefato que encontrou.

O recesso lhe dá tempo para descansar por completo, comprometer-se em manufatura ou em alguma empreitada profissional, aprender magias novas, retreinar talentos ou simplesmente se divertir. Você pode vender itens adquiridos durante suas aventuras, comprar novos bens e executar outras atividades conforme determinado por seus talentos e perícias; e pelo assentamento onde você está passando seu recesso de aventuras.

Descanso Longo

Você pode gastar um dia e noite inteiros durante o recesso para recuperar Pontos de Vida igual ao seu modificador de Constituição (mínimo 1) multiplicado pelo dobro de seu nível.

Retreinar

Retreinar oferece uma forma de alterar algumas das escolhas de seu personagem, o que é útil quando você quer leva-lo para uma nova direção ou mudar decisões que não atenderam às suas expectativas. Você pode retreinar talentos, perícias e algumas características de classe selecionáveis. Você não pode retreinar sua ancestralidade, herança, biografia, classe ou atributos. Você não pode realizar outras atividades de recesso enquanto retreinar.

Retreinar normalmente requer que você gaste tempo aprendendo com um professor — quer isso implique em treinamento físico, em estudar em uma biblioteca ou entrar em transes mágicos compartilhados. O MJ determina se você consegue obter treinamento apropriado ou se algo pode ser treinado. Em alguns casos, você terá de pagar seu instrutor.

Algumas habilidades podem ser difíceis ou impossíveis de retreinar (por exemplo, um feiticeiro poderia retreinar sua linhagem somente em circunstâncias extraordinárias).

Quando retreinar, geralmente você não pode fazer escolhas que não poderia ter feito quando selecionou a opção original. Por exemplo, você não pode trocar um talento de perícia de 2º nível por um de 4º nível, ou por um que exija pré-requisitos que você não atendia quando selecionou o talento original. Se não lembrar se você atendia aos pré-requisitos à época, peça ao MJ para tomar a decisão. Se parar de atender aos pré-requisitos de uma habilidade por ter retreinado alguma outra coisa, você não pode usar essa habilidade. Você pode precisar retreinar várias habilidades em sequência para conseguir todas as habilidades que quiser.

Talentos

Você pode gastar uma semana de recesso retreinando para trocar um de seus talentos. Remova o talento antigo e substitua-o por outro do mesmo tipo. Por exemplo, você poderia trocar um talento de perícia por outro talento de perícia, mas não por um talento de mago.

Atividades de Perícias em Recesso

O Capítulo 4: Perícias inclui várias atividades de recesso, resumidas abaixo.

Criar Falsificação: Você forja um documento (página 253).

Ganhar Proventos: Você ganha dinheiro, geralmente utilizando Manufatura, Performance ou Saber (página 237).

Cobrir Rastros: Você utiliza Sobrevivência para obscurecer seus passos (página 253).

Manufaturar: : Você utiliza a perícia Manufatura para criar itens a partir de matérias-primas (página 248).

Subsistir: Você encontra comida e abrigo nos ermos ou em um assentamento (página 240).

Tratar Doença: Você gasta tempo cuidando de uma criatura adoecida na esperança de curá-la (página 250).

Perícias

Você pode gastar uma semana de recesso retreinando para trocar um de seus incrementos de perícia. Reduza sua graduação de proficiência na perícia diminuindo o incremento dela em um passo e aumente sua graduação de proficiência em outra perícia em um passo. A nova graduação de proficiência deve ser igual ou inferior à graduação de proficiência que você trocou. Por exemplo, se seu bardo for mestre em Furtividade e Performance e especialista em Ocultismo, você poderia reduzir a proficiência do personagem em Furtividade para se tornar mestre em Ocultismo, mas não poderia realocar esse incremento de perícia para se tornar lendário em Performance. Anote o nível em que realocar incrementos de perícia; o nível em que suas proficiências de perícia são trocadas pode influenciar sua habilidade de retreinar talentos com pré-requisitos de perícia.

Você também pode gastar uma semana para retreinar o treinamento inicial que recebeu em uma perícia durante a criação de personagem.

Características de Classe

Você pode trocar uma característica de classe que requeira uma escolha para fazer uma escolha diferente. Isto lhe permite trocar sua ordem de druida ou escola de mago, por exemplo. O MJ lhe dirá quanto tempo isto leva — sempre pelo menos um mês.

Outras Atividades em Recesso

Trabalhe com o MJ se houverem outras formas nas quais você deseja passar seu recesso. É capaz que você precisar pagar pelo seu custo de vida (os preços para isto podem ser encontrados na página 294). Você pode adquirir propriedades, administrar um negócio, se tornar parte de uma guilda ou grupo cívico, arranjar favores em uma cidade grande, assumir o comando de um exército, aceitar um aprendiz, começar uma família ou ministrar um rebanho de fiéis.

Capítulo 10: Mestrando

Como Mestre de Jogo, você conduz cada sessão de Pathfinder, ligando os jogadores ao mundo do jogo. Você é quem estabelece a cena conforme os personagens batalham com monstros, interagem com outras pessoas e exploram o mundo.

Quando assume a função de Mestre de Jogo, você tem o trabalho recompensador de criar experiências divertidas para um grupo de amigos. Suas responsabilidades incluem:

- Contar a história das aventuras do grupo de forma interessante e consistente.
- Preencher o mundo do jogo com personagens e situações interessantes, enfatizando o fantástico enquanto o mantém próximo o suficiente do mundo real para que pareça verossímil.
- Entreter os jogadores e a si mesmo com conceitos engenhosos e recompensando ideias criativas com resultados interessantes.
- Preparar as sessões de jogo montando ou estudando as aventuras e criando personagens e enredos.
- Improvisar as reações dos personagens do mestre e outras forças no mundo conforme os jogadores fazem coisas inesperadas.
- Tomar decisões de regras para garantir que o jogo seja justo e continue avançando.

Este capítulo fornece as ferramentas que você precisa para lidar com todas estas responsabilidades. As seções a seguir dividem os vários componentes da campanha de jogo, discutem os diferentes modos de jogo, oferecem orientações para estabelecer as CDs das tarefas que os jogadores tentam realizar, fornecem diferentes modos de recompensá-los e descrevem aspectos do ambiente que afetem um grupo de aventureiros.

Planejando uma Campanha

Um jogo de Pathfinder é tipicamente estruturado como uma campanha — uma história serializada focada em um único grupo de personagens. Uma campanha é subdividida em várias aventuras — histórias menores que envolvem exploração e interação com personagens do mestre. Uma única aventura representa uma história completa que pode ser conectada ao arco maior de uma campanha. Uma aventura pode durar uma ou mais sessões de jogo — reuniões onde o grupo joga uma parte da aventura ao longo de várias horas.

Uma campanha fornece uma estrutura geral para o seu jogo de Pathfinder. Para preparar a sua campanha é importante que você estabeleça um escopo e temas, que serão reforçados nas aventuras e cenas que a compõem.

Duração da Campanha

A duração de uma campanha varia entre algumas sessões e muitos anos. Dois fatores principais determinam a duração da campanha: quanto tempo você precisa para completar a história e quanto tempo seus jogadores querem dedicar ao jogo.

Colaboração Durante o Jogo

Como Mestre de Jogo, você tem a palavra final sobre o funcionamento do mundo e das regras e também sobre o comportamento e ações dos personagens do mestre. O propósito das regras é garantir que o jogo corra tranquilamente, servindo como uma mão orientadora assegurando a consistência. Elas certamente não foram criadas com a intenção de transformar um dos jogadores em um ditador sobre o resto do grupo. A colaboração é vital para jogos de RPG!

A maneira que você implementa e encoraja a colaboração no seu jogo vai depender dos desejos e objetivos do seu grupo. Em alguns grupos, os jogadores adoram adicionar detalhes ao mundo e aos personagens do mestre. Em outros, jogadores preferem sentir que o mundo está fora do seu controle e que as únicas decisões que eles tomam são aquelas realizadas por seus próprios personagens. Ambas são formas divertidas e aceitáveis de se jogar.

Você é encorajado a coletar as opiniões de seus jogadores antes de começar o jogo, perguntando o gênero de narrativa que gostariam de enfatizar, em quais áreas do mundo querem jogar, os tipos de inimigos que gostariam de enfrentar ou qual aventura publicada gostariam de jogar. Uma boa campanha inclui uma saudável discussão inicial onde os jogadores descobrem com que personagens querem jogar e você descobre o tipo de aventura que quer narrar. Os resultados variam de construir uma aventura do zero adequada aos personagens criados até escolher uma aventura publicada específica, criar os personagens junto dos jogadores e então adaptar o começo da aventura para que todos eles tenham um motivo para se envolver.

Conforme você joga, surgirão várias oportunidades de colaboração. Quando os jogadores apresentam sugestões ou inventam teorias específicas sobre os eventos da campanha, eles estão dizendo o que gostariam de ver no jogo. Tente incorporar suas sugestões, preferencialmente incluindo reviravoltas inesperadas que mantenham a história imprevisível.

Uma sessão única, ou "aventura individual", é ótima se o seu grupo gostaria de experimentar o Pathfinder ou quer jogar uma aventura curta específica. Ela requer um comprometimento de tempo menor, mas necessita que o MJ apresente os eventos do jogo de forma que sejam imediatamente interessantes, pois existirão menos oportunidades para os jogadores se envolverem com a história ou cenário.

Se quer jogar uma campanha mais longa, você precisará adicionar alguns elementos de história direcionados diretamente aos personagens do seu jogo em vez de apenas aos eventos da aventura. Em outras palavras, os personagens devem ter objetivos individuais além dos objetivos gerais do grupo.

Você pode estimar a duração de sua campanha examinando a quantidade de tempo que o seu grupo tem disponível para o jogo, ou a quantidade de níveis de personagem que pretende avançar. Geralmente demora de três a quatro sessões para um grupo subir de nível. Como você provavelmente precisará cancelar sessões eventuais, jogar uma vez por semana por um ano resulta, aproximadamente, em uma campanha até o 14º nível, aproximadamente. Jogar uma vez a cada duas semanas por um ano totaliza uma campanha até o 8º nível, e jogar mensalmente permite uma campanha até o 5º nível. Se puder jogar apenas uma vez por mês, considere marcar sessões mais longas e usar a progressão rápida (página 509).

É totalmente aceitável ter uma campanha de duração indefinida. Muitos grupos jogam uma aventura e então decidem jogar outra. Se for narrar uma campanha indefinida, entretando, evite usar enredos contínuos que não podem ser encerrados apropriadamente se a campanha acabar após a próxima aventura. Se introduzir um vilão extremamente poderoso crucial para a história, mas que não pode ser impedido até que os jogadores sejam de 15º nível, encerrar a campanha no 8º será frustrante e anticlimático.

Tente estimar a duração e escopo da sua campanha de forma prudente e cautelosa. É sempre tentador narrar uma campanha épica até o 20º nível com enredos complexos e entrelaçados, mas tais jogos podem se acabar muito antes do fim se o seu grupo jogar apenas uma vez por mês e os jogadores possuírem outras responsabilidades.

Duração Esperada

Nem toda a campanha termina no mesmo ponto. Algumas vão até o 20º nível, terminando depois que os personagens jogadores atingem o ápice do poder e confrontam as maiores ameaçadas que um mortal pode enfrentar. Outras terminam em níveis mais baixos, depois que o grupo sobrepuja um grande vilão ou resolve um problema crucial. E ainda, outras campanhas terminam quando jogadores não conseguem mais comparecer ou decidem que chegou o momento de parar de jogar.

Você deve ter um ponto final em mente quando começa a campanha. Ainda assim, deve ser flexível, já que está contando uma história junto com outros jogadores e suas expectativas iniciais da campanha podem se mostrar incorretas. Quando julgar que a campanha está chegando a uma conclusão satisfatória, é sempre bom checar com os outros jogadores. Você pode dizer algo como: “Eu acho que temos mais umas duas sessões pela frente. Está bom para todo mundo? Tem alguma coisa inacabada que vocês querem resolver?” Isto deixa claro se suas pretenções se encaixam com as do resto do grupo — e permite fazer quaisquer ajustes necessários.

TEMAS

Os fatores que distinguem sua campanha das outras são os temas que você escolhe para ela. Eles incluem as questões dramáticas maiores de sua história e o uso repetido de certos ambientes ou criaturas, e também podem incluir um gênero além da tradicional alta fantasia. Os temas que você escolhe para a sua campanha também sugerem elementos de história que podem ser usados.

Os temas da história normalmente se relacionam com o passado, as motivações e as falhas dos personagens jogadores e vilões. Por exemplo, se escolheu vingança como um dos temas do seu jogo, você pode introduzir um vilão cuja busca por vingança despedace sua vida e cause traumas trágicos àqueles ao seu redor. Se um dos personagens jogadores for um defensor caótico e bom da liberdade, você pode engajar este personagem colocando o grupo contra escravagistas. Ou você pode escolher o tema do amor, levando os personagens do mestre a se envolverem em romances trágicos, buscando recuperar os amados que se foram ou cortejando os personagens jogadores.

Usar localidades similares e criaturas relacionadas ajuda a formar conexões temáticas entre aventuras díspares. Os jogadores podem sentir que seus personagens estão se tornando especialistas em negociar com gigantes, navegar pelo oceano, batalhar com diabos, explorar os planos ou lidar com quaisquer elementos recorrentes. Por exemplo: você pode inicialmente fazer os jogadores explorarem a tundra congelada, para depois viajar para um plano congelado com desafios maiores que podem ser sobrepujados usando o conhecimento adquirido previamente. Da mesma forma, soldados hobgoblins representam inimigos difíceis para o grupo em níveis baixos, mas conforme seus PJs atingem níveis mais elevados e os hobgoblins se tornam meros asseclas de outra criatura, os jogadores são capazes de sentir sua progressão.

Pathfinder é um jogo de aventura e fantasia, mas você pode mudar sua campanha para incluir elementos de outros gêneros ficcionais. Você pode infundir seu jogo com uma sensação e elementos de horror, reduzir a quantidade de magia e usar a progressão lenta (página 509) para transformá-lo em um conto de espada e feitiçaria ou transformar magia em tecnologia para um cenário steampunk.

UM AMBIENTE RECEPTIVO

A função de Mestre de Jogo vêm com a responsabilidade de garantir que você e os outros jogadores se divirtam durante o jogo. Os jogos narrativos podem lidar com assuntos difíceis e gerar momentos estressantes, mas, fundamentalmente, o Pathfinder é uma atividade de lazer. E só continuará sendo isso se os jogadores seguirem o contrato social e respeitarem uns aos outros.

Jogadores com deficiências físicas ou mentais podem ter mais dificuldades do que jogadores sem elas. Coopere com seus jogadores para garantir que eles tenham os recursos e apoio que precisam. Adicionalmente, fique atento a comportamentos inapropriados, sejam intencionais ou não e preste atenção na linguagem corporal dos jogadores durante o jogo. Se notar que um jogador está desconfortável, você tem o poder e capacidade de pausar o jogo, direcioná-lo para outro caminho, conversar privadamente com seus jogadores durante ou depois da sessão ou tomar qualquer ação que julgar apropriada.

Se um jogador disser que está desconfortável com algo no jogo, seja um conteúdo apresentado pelo MJ ou as ações de outro jogador ou PJ, ouça-o cuidadosamente e tome medidas para que ele possa voltar a se divertir durante o jogo. Se estiver usando material já escrito, você pode alterar o que quiser (desde detalhes a personagens a situações). Você também tem a autoridade (e responsabilidade) de pedir que outros jogadores mudem seu comportamento — ou até mesmo que deixem a mesa se o que estiverem fazendo for algo inaceitável ou que deixe os outros desconfortáveis. Nunca é apropriado forçar que a pessoa desconfortável resolva o problema. Está tudo bem se houverem enganos. O importante é como você responde a eles e segue em frente.

O jogo é para todos. Não permita que aqueles que agem de má fé prejudiquem seu jogo ou excluam outros jogadores. Seus esforços são parte de um processo a longo prazo de tornar os jogos e a cultura deles receptivos e includentes a todos. Trabalhando juntos, todos nós podemos construir uma comunidade onde jogadores de todas as identidades e experiências se sintam seguros.

FERRAMENTAS PARA UM JOGO RESPONSÁVEL

Consentimento e conforto são tópicos extremamente importantes para jogos de RPG e muitos designers criaram técnicas para ajudar a facilitar um jogo responsável. Alguns métodos que você pode usar são linhas e véus, desenvolvido por Ron Edwards e a Carta X, desenvolvida por John Stavropoulos.

Linhas e Véus

Os termos "linha" e "véu" podem dar um vocabulário comum para o conceito descrito nesta seção. Uma linha é um limite rígido sobre as ações que os jogadores podem tomar, como "Nós vamos definir o limite em tortura". O grupo concorda em não cruzar a linha e omite este conteúdo do jogo.

Um véu indica algo que não deve ser descrito em detalhes. A cena fica escura por causa do véu ou o grupo move a discussão para outro tópico. Por exemplo: você pode dizer "nós vamos colocar um véu nas cenas que os personagens vão para a cama".

Você pode definir algumas linhas e véus antes do jogo, e depois estabelecer outros conforme o jogo avança.

A Carta X

Desenhe um "X" em uma carta e você tem uma Carta X. Coloque-a na mesa no início da sessão e descreva seu uso para os jogadores: qualquer jogador pode rejeitar silenciosamente um assunto ou conteúdo que considerar incômodo simplesmente tocando a Carta X; quem quer que esteja falando volta um pouco e continua daí, removendo o conteúdo negado. Assim como o estabelecimento das diretrizes básicas da campanha, não se faz perguntas, não se julga e não se discute quando alguém invoca a Carta X. Entretanto, você pode pedir esclarecimentos necessários como "Quanto tempo eu volto?". Alguns grupos podem fazer um X com as mãos, dizer "Vamos tirar X," ou usar algum outro método semelhante. De uma forma ou de outra, fale com o jogador privadamente depois do jogo, para ver se as diretrizes precisam ser revisadas. Você pode encontrar mais detalhes em **tinyurl.com/x-card-rpg.**

Conteúdo Intolerável

Antes da campanha começar, fale com seus jogadores (em grupo ou individualmente) para decidirem que tipo de conteúdo querem permitir no jogo e quais tópicos preferem evitar. Como a história se desenrola em tempo real, é essencial que você discuta estes tópicos antes do início do jogo. Estas discussões são feitas para manter os jogadores confortáveis

e não é apropriado perguntar o porquê de alguém querer remover do jogo algum tipo de conteúdo. Se alguém quiser banir algo, remova isso do jogo — sem perguntas.

Você pode começar a discussão decidindo uma faixa etária, como as usadas em filmes ou vídeo games. Os jogos de Pathfinder frequentemente incluem vioência e crueldade. Qual o limite das descrições gráficas desses conceitos? Os jogadores podem xingar na mesa? Alguém tem fobias que não quer que apareça no jogo, como aranhas ou horror corporal?

Depois que descobrir os limites do conteúdo intolerável, você possui quatro tarefas importantes:

- Estabelecer claramente estes limites para os outros jogadores.
- Garantir que você e os jogadores obedeçam estes limites.
- Agir imediatamente se alguém se sentir desconfortável por causa de algum conteúdo durante uma sessão, mesmo se esse conteúdo não tiver sido banido anteriormente. Uma vez que o assunto esteja resolvido, continue com o jogo.
- Resolver a questão se algum jogador deliberadamente forçar estes limites, tentar encontrar lacunas, renegociar os limites ou diminuir pessoas por terem uma tolerância diferente quanto ao conteúdo censurável.

Parâmetros Gerais de Pathfinder

Pode ser que seus jogadores não tenham muito a dizer sobre o conteúdo intolerável e simplesmente assumam que as morais sociais gerais manterão os assuntos mais desconfortáveis fora do jogo. Isso nem sempre é o suficiente, pois depende que todos compartilhem as mesmas suposições sobre o que é aceitável ou não (e isso nem sempre acontece). A seguir apresentamos um conjunto de suposições básicas que funcionam para muitos grupos — você pode modificá-los livremente para que se adequem às preferências do seu grupo de jogo.

- O derramamento de sangue, ferimentos e até desmembramentos podem ser descritos. Entretanto, descrições excessivas de atos violentos, crueldade e mutilação devem ser evitadas.
- Relacionamentos românticos e sexuais podem ocorrer entre os personagens do jogo, mas os jogadores devem evitar serem muito sugestivos. O sexo sempre ocorre "fora da cena". Como tentativas de iniciar um relacionamento entre personagens jogadores podem ser desconfortáveis de forma similar a um jogador dando em cima de outro, isto deve ser geralmente evitado (e é completamente inapropprioado quando se joga com estranhos).
- Evite descrições excessivamente nojentas e escatológicas.

Os seguintes atos nunca devem ser executados por personagens jogadores:

- Tortura
- Estupro, contato sexual não consensual ou ameaças sexuais
- Ferir crianças, incluindo abuso sexual
- Possuir escravos ou obter lucro da venda de escravos
- Usos repreensíveis de magia de controle mental

Vilões podem executar tais atos, mas eles não devem acontecer "em tela" ou não serão descritos em detalhes. Muitos grupos escolhem não ter vilões que realizem essas atrocidades, mantendo estes atos repreensíveis complemente fora de sua história.

Dano Social Colateral

Tão importante quanto cuidar de si mesmo e dos outros jogadores na mesa, é prestar atenção ao impacto do seu grupo nas pessoas ao seu redor. Se estiver jogando em um espaço que não seja seu, respeite seus anfitriões. Se estiver em um lugar público, considere o conforto das pessoas ao seu redor e não apenas o que o seu grupo acha confortável. É fácil se deixar levar pelo jogo, conforme somos absorvidos pelo microcosmo de um mundo imaginário, mas não ignore o mundo real ao seu redor. Fique atento ao volume de sua conversa e evite fazer muito barulho ou bagunça. Evite também assustar espectadores e transeuntes com descrições gráficas de violência ou ignorar completamente espectadores curiosos testemunhando um jogo de RPG pela primeira vez.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

No início de uma campanha nova, os jogadores criarão novos personagens. Parte do processo envolve introduzir o assunto da campanha e definir os tipos de personagens mais apropriados para ela. Coopere com os jogadores para determinar as opções de regras disponíveis para essa campanha. As opções mais seguras são as opções comuns do *Pathfinder Livro Básico*. Se os jogadores quiserem usar as opções comuns de outros livros ou opções incomuns ou raras, reveja e reavalie estas opções ao longo do jogo para determinar se alguma delas entra em conflito com o estilo da campanha que você tem em mente ou se resultará em situações estranhas mais adiante. Normalmente é melhor permitir novas opções, mas não há nenhuma obrigação de fazê-lo. Seja tão aberto quanto estiver confortável.

PREPARANDO UMA AVENTURA

Uma aventura é um conjunto autocontido de elementos de história, personagens e cenário que se torna a base da história contada por você e os outros jogadores. Pense na aventura como um esboço da sua história. Você terá alguns personagens consistentes, eventos e situações que deseja incluir, e temas que quer cobrir, mas tudo pode mudar durante o processo de transformar o seu esboço em uma história completa.

Você pode usar uma aventura publicada da Paizo (ou de outra empresa) ou pode construir sua própria aventura conforme prepara suas sessões de jogo.

AVENTURAS PUBLICADAS

Aventuras prontas incluem informações do histórico delas detalhando os eventos que levaram até ela e personagens do mestre necessários para a história, além de todas as localidades, mapas e grupos de monstros necessários tanto para exploração quanto para encontros. Aventuras prontas podem acelerar sua preparação, já que você pode simplesmente ler as seções relevantes da aventura antes do jogo e não precisa criar tudo do zero. Uma aventura publicada já inclui a quantia esperada de encontros e tesouros e você pode encontrar aventuras montadas para personagens de níveis diferentes para desafiar seu grupo. Ler uma aventura publicada ou narrar uma em seu primeiro jogo pode ajudá-lo a compreender a forma que as aventuras são estruturadas, o que o ajudará a escrever aventuras posteriormente (se desejar).

Embora uma aventura publicada já esteja escrita, ela não é gravada em pedra. Alterar os detalhes de uma aventura para se adequar ao seu grupo não é algo apenas aceitável, mas sim indicado! Altere a aventura de acordo com o histórico, predileção e objetivos dos seus personagens jogadores. Isto pode significar alterar adversários para ligá-los aos personagens jogadores, mudar o cenário para o lugar de onde veio um dos personagens jogadores ou removendo algumas cenas em particular se achar que não atrairão seus jogadores.

CRIANDO AVENTURAS

Construir sua própria aventura é muito mais desafiador do que usar uma já publicada, mas permite que você se expresse mais abertamente, seja ainda mais criativo e crie um jogo diretamente para seus jogadores e personagens. As seções seguintes deste capítulo incluem guias para construir e narrar encontros, determinar tesouros e organizar apropriadamente a dificuldade dos desafios, tudo para ajudar você a construir sua própria aventura.

O planejamento de aventuras pode começar a partir de muitos pontos diferentes. Você pode começar com um antagonista em particular, então construir uma aventura que se encaixe no tema daquele vilão e leve o grupo a enfrentá-lo. Alternativamente, você pode começar com um lugar interessante para explorar e então povoá-lo com adversários e desafios apropriados ao cenário.

Localidades

Cenários memoráveis que incluem localidades misteriosas e fantásticas podem atiçar a curiosidade dos jogadores. A exploração de cada localidade deve ser uma diversão por si própria, não apenas um passo que os jogadores devem completar para ir de uma luta para a outra. Conforme cria um local, imagine-o e escreva os detalhes menores que podem ser incluídos na sua narrativa do jogo. Descreva as decorações, pontos de referência naturais, vida selvagem, cheiros peculiares e até mudanças de temperatura para tornar o lugar mais real na mente dos jogadores.

Além de monstros e tesouros, suas localidades podem incluir desafios baseados em condições ambientais, incluindo nevascas ou mesmo enigmas, armadilhas e outras ameaças. Estes desafios devem se adequar à localidade da sua aventura: muralhas de espinhos em um castelo em ruína tomado de vegetação, poças de ácido em um pântano amaldiçoado ou armadilhas mágicas na tumba de um mago paranóico. Regras para ambientes são descritas na página 521 e as mecânicas para perigos começam na página 520

Encontros

Um conjunto robusto de encontros forma a espinha da sua aventura. Encontros frequentemente apresentam combates com outras criaturas, mas também podem incluir perigos — você também pode criar encontros sociais nos quais os personagens duelam apenas com palavras. As regras para construir encontros apropriados para o nível do seu grupo começam abaixo.

Algumas aventuras possuem uma progressão clara e linear, com encontros ocorrendo em momentos específicos ou em uma ordem predeterminada. Outras, como masmorras

PERSONAGENS COM DEFICIÊNCIAS

Um jogador pode criar um personagem com uma deficiência ou então um personagem pode acabar com uma deficiência durante o jogo. Converse com o jogador para encontrar meios de representar respeitosamente a deficiência. Condições como cego e surdo não são apropriadas para um persongem que tem vivido com uma deficiência há muito tempo. Apresentamos abaixo algumas sugestões de regras que você pode usar para PJs com deficiências:

Cegueira ou Visão Prejudicada

Um personagem cego não pode detectar nada usando visão, falha criticamente em testes de Percepção que necessitam de visão, é imune a afeitos visuais e não pode ficar cego ou ofuscado. Você pode conceder a este personagem o talento Lutar as Cegas (página 210) gratuitamente.

Um pesonagem com visão prejudicada pode sofrer de –2 a –4 de penalidade em testes de Percepção baseados em visão. Óculos ou outros dispositivos corretivos podem reduzir ou remover esta penalidade.

Surdez ou Problema de Audição

Um personagem surdo não pode detectar nada usando audição, falha criticamente em testes de Percepçao que requeiram audição e é imune a efeitos auditivos. Eles possuem prática o suficiente para fornecer componentes verbais para a conjuração de magias e componentes de comando para ativar itens mágicos. Para executar uma ação envolvendo elementos auditivos que não estejam acostumados a fazer, eles devem obter sucesso em um teste simples CD 5 ou perderão a ação. É melhor conceder a eles o talento Língua de Sinais gratuitamente; você também pode conceder Ler Lábios gratuitamente(página 263). Você também pode conceder Língua de Sinais a um ou mais personagens do grupo gratuitamente (para facilitar a comunicação desse jogador com o resto do grupo).

Um personagem com problemas de audição pode sofrer de –2 a –4 de penalidades em testes de Percepção baseados em audição. Dispositivos corretivos para audição são menos comuns do que óculos em um mundo típico de Pathfinder.

Falta de Membro

Alguns itens mágicos requerem certos membros ou outras partes do corpo. É aceitável permitir formas alternativas para o item, transformando botas em braçadeiras para um personagem sem pernas, por exemplo.

Um personagem sem uma mão ou braço pode precisar gastar 2 ações para Interagir com um item que requeira o uso de duas mãos. Usar uma arma de duas mãos não é possível. Um personagem pode adquirir uma prótese de mão ou braço para compensar.

Um personagem sem um pé ou perna sofre uma pequena penalidade em Velocidade, mas normalmente pode adquirir uma prótese para compensar. Se não possuir pernas, pode usar uma cadeira de rodas, uma montaria confiável ou magias de vôo ou levitação.

Doença Crônica ou Mental

Algumas deficiências, como doenças mentais ou crônicas são melhores se deixadas para a interpretação do jogador. Doenças mentais são um tópico especialmente sensível, com um histórico de representações insensíveis. Preste atenção às intenções do jogador e pense no impacto que essa representação pode ter em outros jogadores.

UTILIZANDO RARIDADE E ACESSO

O sistema de raridade possui dois propósitos: mostrar o quão comuns ou raros são determinados itens, criaturas ou magias no mundo do jogo e fornecer uma ferramenta fácil para controlar a complexidade do seu jogo. Opções incomuns e raras não são mais poderosas do que outras opções do seu nível, mas introduzem complicações para certos tipos de histórias ou são menos comuns no mundo. Por exemplo, pode ser mais desafiador conduzir uma aventura de mistério quando um jogador pode conjurar uma magia incomum como *detectar o mal*.

No começo da campanha, comunique sua preferência sobre raridade aos jogadores. A menos que você decida o contrário, os jogadores podem escolher quaisquer opções comuns para as quais se qualifiquem, além de quaisquer opções incomuns concedidas ao seu personagem pelas escolhas deles – principalmente ancestralidade e classe. Por padrão, um personagem que se dedique o suficiente pode eventualmente encontrar uma opção incomum, enquanto uma opção rara é sempre uma recompensa especial. Além desta base, você pode conceder acesso tão livremente quanto desejar; alguns MJs liberam todas as opções incomuns e raras para todos. Se não tiver certeza, apenas examine cada elemento incomum ou raro antes de incluí-lo como recompensa ou permitir que um jogador o adquira de alguma forma.

Recompensas

Você pode usar elementos de regras incomuns e raros para recompensar personagens. Estes elementos ainda possuem o mesmo valor e poder aproximado de outros tesouros do mesmo Preço, mas são um pouco mais especiais por serem oriundos de terras distantes ou possuírem habilidades incomuns ou surpreendentes. Itens são os candidatos mais prováveis como recompensas incomuns ou raras, mas um PdM pode ensinar uma magia incomum ou rara a um PJ por gratidão ou para ajudar o grupo a se preparar contra um determinado adversário. Você também pode improvisar benefícios extras baseados em itens incomuns ou raros. Por exemplo: se um PJ ganhar uma planta rara com usos ocultistas, você também pode decidir que ele ganhará temporariamente mais dinheiro se usá-la para Ganhar Proventos usando Saber de Herbalismo (pois ela permite que ele produza bálsamos novos).

Localidades Diferentes

As raridades neste livro assumem que você está jogando na região do Mar Interior de Golarion, onde a maioria dos jogos de Pathfinder se localizam. Estas raridades também são adequadas a maioria dos jogos de fantasia medieval ocidental. Entretanto, você pode querer alterar as raridades para uma campanha em outra localidade de Golarion (detalhadas no Capítulo 8) para enfatizar uma cultura diferente da humana ou para jogar em um cenário de fantasia com raízes diferentes, como um jogo wuxia baseado na cultura chinesa. Estas mudanças geralmente afetam os itens básicos com mais frequência. Se começar sua campanha em uma fortaleza anã, por exemplo, você pode fazer todas as armas enâncas terem o traço comum. Sinta-se livre para ajustar as raridades de acordo com o tema da sua campanha, mas sempre que o fizer compartilhe as mudanças com o grupo.

cheias de salas interconectadas que o grupo pode investigar em qualquer ordem, não são lineares e o grupo pode enfrentar encontros em qualquer ordem — ou até evitá-los completamente. A maioria das aventuras é algo intermediário entre esses extremos, com alguns encontros principais que os personagens devem enfrentar e outros opcionais.

Tesouro

Sua aventura deve distribuir uma quantia de tesouro apropriada ao nível dos personagens. As orientações para distribuição de tesouro estão na página 508. Você pode distrubuir tesouros de várias formas. Os tesouros podem ser itens carregados por um adversário, recompensas de um patrono por completar uma missão ou a clássica pilha de moedas e itens dentro de um baú de madeira guardado por um monstro. É melhor espalhar o tesouro pela aventura em vez de armazenar em um único ponto. Isto oferece aos jogadores recompensas crescentes, deixando que seus personagens avancem em pequenos passos frequentes em vez de saltos gigantes separados por muitas horas de jogo.

CRIANDO ENCONTROS

O tipo de encontro mais comum é um encontro de combate, onde os PJs enfrentam outras criaturas. Encontros de combate são governados rigidamente pelas regras; as orientações a seguir o ajudarão a criar encontros de combate que apresentem um desafio apropriado para seu grupo. Criar encontros com perigos ambientais funciona da mesma forma. Encontros sociais são mais livres e são elaborados pelo MJ.

Para construir um encontro de combate, primeiro decida como o encontro se encaixa na aventura como um todo. Então, estime o grau de ameaça você quer que o encontro apresente, usando uma das cinco categorias abaixo.

Ameaça trivial envolve encontros tão fáceis que os persongens praticamente não têm chance de serem derrotados; eles não devem nem mesmo gastar recursos significativos a menos que sejam particularmente extravagantes. Estes encontros funcionam melhor como aquecimentos, para limpar o paladar ou para lembrar o nível de poder que os personagens agora possuem. Um encontro de ameaça trivial ainda é divertido de jogar, portato, não os ignore simplesmente porque não representam uma ameaça.

Ameaça baixa envolve encontros que apresentam um certo grau de dificuldade e tipicamente gastam alguns recursos do grupo. Entretanto, é muito raro que o grupo inteiro se sinta ameaçado — a não ser que isso seja o resultado de uma estratégia terrivelmente ruim.

Ameaça moderada envolve encontros que representam um desafio sério para os personagens, embora seja bastante improvável que o grupo seja sobrepujado completamente. Os personagens normalmente precisam usar boas táticas e gerir seus recursos com sabedoria para sair de um encontro de ameaça moderada prontos para continuar e enfrentar desafios mais difíceis sem descansar.

Ameaça severa envolve encontros mais difíceis que a maioria dos grupos pode derrotar consistentemente. Estes encontros são mais apropriados para os momentos importantes na sua história, como o confronto com um chefe final. Azar, táticas ruins ou falta de recursos devido

a encontros anteriores podem dificultar pesadamente um encontro de ameaça severa, e um grupo sábio fica atento à possibilidade de bater em retirada.

Ameaça extrema envolve encontros tão perigosos que provavelmente representam um confronto de vida ou morte para os personagens — particularmente se eles estiverem com recursos baixos. Por isso, esses encontros são desafiadores demais para a maioria das situações. Um encontro de ameaça extrema pode ser apropriado para um grupo completamente descansado que pode se dedicar inteiramente a esse confronto, para um encontro climático no fim de uma campanha inteira ou para um grupo de jogadores veteranos usando táticas avançadas e trabalho em equipe.

Orçamento de XP

Após selecionar um nível de ameaça, é hora de construir o encontro. Você possui um orçamento de XP baseado na ameaça escolhida, e cada criatura tem um custo que é deduzido desse orçamento. Comece com os monstros ou PdMs mais importantes para o encontro, e então decida como quer usar o restante do seu orçamento de XP. Muitos encontros não vão fechar o orçamento de XP com exatidão, mas geralmente devem chegar perto. O orçamento de XP é baseado em um grupo de quatro personagens. Se o seu grupo for maior ou menor, veja abaixo Grupos de Tamanhos Diferentes.

Escolhendo Criaturas

Na imensa maioria das circunstâncias você selecionará criaturas para seus encontros que variem entre 4 níveis abaixo dos seus PJs a 4 níveis acima (veja a Tabela 10–2: XP e Função de Criatura). Cada criatura possui um papel a cumprir no seu encontro, do mais baixo lacaio ao chefe tão poderoso que poderia derrotar o grupo inteiro sozinho.

Cada criatura custa alguns XP do seu orçamento para o encontro, baseado no nível dela comparado aos níveis dos personagens de seu grupo. Por exemplo, se os PJ forem de 5º nível, uma criatura de 2º nível é uma criatura de "nível do grupo –3", apropriada para um encontro de ameaça leve a moderada, e custa 15 XP do orçamento. O nível do grupo é explicado em detalhes na página 508.

Grupos de Tamanhos Diferentes

Para cada personagem adicional no grupo acima do quarto, aumente o orçamento de XP do seu encontro pela quantia indicada no valor de Ajuste de Personagem na Tabela 10–1: Orçamento de Encontro. Se seu grupo possuir menos que quatro personagens, use o mesmo processo, mas ao contrário: para cada personagem a menos, remova a quantia de XP indicada de seu orçamento. Note que, se ajustar seu orçamento de XP para lidar com o tamanho do grupo, a recompensa de XP do encontro não muda — você sempre recompensa a mesma quantia de XP listada para um grupo de quatro personagens.

É sempre melhor usar o aumento de XP por mais personagens para adicionar mais inimigos ou perigos em vez de tornar um inimigo mais forte. De modo semelhante, prefira usar a diminuição de XP por menos personagens para subtrair inimigos e perigos em vez de torná-los mais

Tabela 10–1: Orçamento de Encontro

Ameaça	Orçamento de XP	Ajuste de Personagem
Trivial	40 ou menos	10 ou menos
Baixo	60	15
Moderado	80	20
Severo	120	30
Extremo	160	40

Tabela 10–2: XP e Função de Criatura

Nível da Criatura	XP	Função Sugerida
Nível do grupo – 4	10	Lacaio de ameaça baixa
Nível do grupo – 3	15	Lacaio de ameaça baixa ou moderada
Nível do grupo – 2	20	Qualquer lacaio ou criatura padrão
Nível do grupo – 1	30	Qualquer criatura padrão
Nível do grupo	40	Qualquer criatura padrão ou chefe de ameaça baixa
Nível do grupo +1	60	Chefe de ameaça baixa ou moderada
Nível do grupo +2	80	Chefe de ameaça moderada ou severa
Nível do grupo +3	120	Chefe de ameaça severa ou extrema
Nível do grupo +4	160	Chefe solo de ameaça extrema

fracos. Encontros geralmente são mais satisfatórios se a quantidade de criaturas inimigas for relativamente próximo da quantidade de personagens jogadores.

Narrando uma Sessão de Jogo

Uma campanha acontece ao longo de uma série de sessões. Cada sessão normalmente dura várias horas e inclui vários encontros, alguma exploração e possivelmente recesso. Sua sessão pode ser comparada a um episódio de um show de TV: deve incluir algumas mudanças, viradas e reviravolta culminando em um término que deixa todos empolgados com o que acontecerá em seguida.

Planejando uma Sessão

Um dos maiores desafios do jogo é marcar um horário para todos se reunirem e jogarem. Frequentemente, esta responsabilidade é sua como MJ, já que é você quem tem de preparar o jogo entre as sessões. Muitos jogos possuem um cronograma estabelecido, como uma vez por semana, uma vez a cada 15 dias ou uma vez por mês. Quanto menos frequentemente seu grupo se encontrar, mais você precisará criar anotações e recapitulações para manter os acontecimentos na memória do grupo.

Marque um horário para todos chegarem e tente também marcar um horário para o início do jogo. Dessa forma todos podem colocar o papo em dia e comer com calma antes que você possa começar o jogo. Ter um horário em mente para o fim da sessão também é bem importante. Uma sessão de jogo comum dura cerca de 4 horas, embora alguns grupos façam sessões de 2 horas ou mesmo maratonas de jogo. Menos de 2 horas normalmente não é tempo o suficiente para fazer muita coisa na maioria das campanhas de Pathfinder. Se suas sessões forem mais longas do que 2 horas, planeje alguns intervalos de 15 minutos (além das pausas para usar o banheiro e bebidas, que os jogadores fazem quando necessárias).

COMEÇANDO UMA SESSÃO

Uma vez que todos estejam prontos, chame a atenção do grupo e passe pelos seguintes tópicos. Eles são apresentados em uma certa ordem, mas você pode mudá-la de acordo com o estilo do grupo ou as necessidades da sessão.

- Recapitule o que aconteceu durante as sessões anteriores.
- Estabeleça onde os personagens estão no início desta sessão. Eles estão descansando desde seu último desafio? Estão em uma entrada, se preparando para saquear o próximo aposento de uma masmorra? Diga aos jogadores se seus personagens tiveram tempo de descansar ou se recuperar desde a última sessão.
- Lembre aos jogadores que eles possuem 1 Ponto de Heroísmo no começo da sessão (página 507).
- Estabeleça os objetivos. Os jogadores devem ter uma ideia do que querem fazer em seguida. Reestabeleça e relembre quaisquer objetivos que o grupo já possua e deixe os jogadores decidirem se estes objetivos ainda são relevantes e se há mais alguma coisa que eles desejam realizar nesta sessão.
- Comece a aventura! Decida em qual modo de jogo você começa e então fale algo para começar a ação. Você pode fazer uma pergunta relacionada a um personagem em particular, fazer com que todos rolem a iniciativa imediatamente conforme um mostro ataca ou descrever brevemente um ambiente e as sensações que cercam os personagens jogadores, permitindo que reajam.

NARRANDO UMA SESSÃO

Durante uma sessão, você tem a função de manter o jogo em movimento, administrar os diferentes modos de jogo, responder perguntas e tomar decisões quanto às regras. Você também deve manter um olho no tempo, para que possa encerrar a sessão quando for mais conveniente para o grupo.

Você é a interface entre as regras e o mundo imaginário compartilhado pelo seu grupo. Eles farão perguntas e agirão baseados em suas próprias suposições. É sua função estabelecer o que é verdade no mundo, mas você não faz isso unilateralmente. Você é informado pelo histórico do cenário, pelos seus preparativos e pelas sugestões e suposições que os outros jogadores trazem para a mesa. Tenha em mente que até que você anuncie algo, seus planos são sujeitos à mudanças. Por exemplo: se originalmente pretendia que a dona de uma taverna fosse gentil e bem intencionada, mas um jogador se engana e inventa uma teoria da conspiração interessante e divertida sobre as intenções dela, você pode transformá-la a dona da taverna em uma terrível e sutil agente do mal.

Você também determina quando PJs e oponentes precisam fazer testes, assim como as conseqüências destas rolagens. Isto ocorre mais frequentemente fora de encontros, pois encontros possuem diretrizes mais definidas para a realização de testes e como eles são resolvidos. Em um encontro, normalmente um jogador pode determinar o turno de seu próprio personagem, com você intervindo apenas para dizer se o ataque acerta ou se alguma coisa no ambiente requer que ele faça um teste.

O Holofote

Conforme narra o jogo, fique atento sobre quem tem a luz do holofote. Pode ser fácil manter a atenção no jogador ou personagem mais expansivo e extrovertido, mas você precisa constantemente consultar e verificar o que todos os

jogadores estão fazendo. Se um jogador não contribui há algum tempo, pare e pergunte "O que o seu personagem está fazendo agora?" Se o jogador não tiver certeza, adicione um detalhe ou PdM à cena que ele possa achar interessante.

Distrações e Interrupções

Manter a atenção dos jogadores mantém o jogo em movimento e leva a momentos memoráveis quando todos estão no mesmo ritmo. Muitas interrupções quebram o fluxo de jogo, algo que é normal de acontecer com alguma moderação. Distrações se tornam um grande problema se acontecerem muito frequentemente, pois tornam as sessões desconectadas e faz com que as pessoas percam acontecimentos e tomem decisões mal-informadas. Ainda assim, todo jogo inclui pausas — às vezes intencionais, às vezes não — e digressões. Encontrar o equilíbrio correto de distrações para o seu grupo é essencial.

Uma sessão de jogo é uma reunião social, então definitivamente há espaço para conversas que não estejam diretamente relacionadas ao jogo. Estas interrupções se tornam um problema se forem muito frequentes ou se as pessoas estiverem atropelando a fala de outras. Se um jogador repetidamente interromper você ou outras pessoas, ou se ele atrapalhar todos os momentos cruciais do jogo com uma piada, converse com ele para que limite seus comentários aos momentos apropriados. Geralmente, você só precisa erguer a mão ou indicar de alguma forma que o jogador está falando fora da vez para pausá-lo até depois que a outra pessoa termine de falar.

Celulares e outros dispositivos móveis são outra grande fonte de distração. Proibí-los completamente geralmente é impraticável — muitos jogadores usam aplicativos para rolar dados e gerir suas fichas de personagem ou precisam responder mensagens de seus cônjuges, verificar projetos de trabalho ou ficar conectado de alguma forma com pessoas que dependam deles. Entretanto, você pode estabelecer regras contra o uso do aparelho para qualquer coisa que não seja urgente ou relacionada ao jogo, como atualizar suas mídias sociais, verificar o placar de um jogo de futebol, jogar no celular ou responder uma mensagem que não seja urgente. Você pode relaxar estas regras para jogadores que estejam "fora do palco". Se um personagem jogador não estiver na cena, este pode ser um bom momento para ele usar o celular.

ARBITRANDO AS REGRAS

Como MJ, você é responsável por resolver quaisquer disputas de regras. Lembre que manter seu jogo em movimento é mais importante do que estar 100% correto. Consultar todas regras na mesa pode desacelerar o jogo, por isso, em muitos casos é melhor dar um bom chute do que vasculhar o livro em busca da regra exata. (Contudo, sempre é bom verificar estas regras durante um intervalo ou depois da sessão!)

Use as orientações a seguir para improvisar e resolver dúvidas rapidamente durante o jogo — estes são os mesmos princípios nos quais as regras de jogo foram baseadas. Você pode querer manter estas orientações e as orientações de CD (página 503) impressas para rápida referência.

- Se não souber quanto tempo uma tarefa rápida demanda, exija 1 ação — ou 2 ações se o personagem não deve ser capaz de fazê-la três vezes por rodada.

JOGANDO FORA DA SESSÃO

Jogar uma sessão com o grupo inteiro não é o único modo de jogar Pathfinder. Encontrar oportunidades para expandir o jogo fora de seu cronograma regular pode manter seu grupo engajado entre sessões.

Você pode se reunir com um único jogador para narrar uma mini-sessão para o personagem dele, cobrindo uma missão que é importante para a história mas não relevante para o restante do grupo. Você e os jogadores podem decidir o que os personagens fazem durante grandes períodos de recesso através de emails ou mensagens diretas. Você também pode dar aos jogadores oportunidades de colaborar com detalhes da história, como pedir para um jogador projetar um símbolo heráldico para o grupo de aventureiros ou mapear sua sede. Você pode até decidir dar um Ponto de na próxima sessão para um jogador na próxima sessão como recompensa de eventos que ocorreram fora da sessão.

Alguns eventos não são apropriados para lidar fora da sessão. Qualquer evento que afete fortemente um personagem cujo jogador não esteja presente deve ser lidado na mesa com todos presentes. Também é necessário recapitular eventos ocorridos fora da sessão para todos os personagens para que ninguém se sinta excluído ou perdido.

- Se não tiver certeza de qual ação é usada com uma uma tarefa, procure a ação básica mais similar. Se não encontrar, use uma ação única e adicione quaisquer traços necessários (normalmente ataque, concentração, manuseio ou movimento).
- Quando dois lados estiverem em oposição, faça um lado rolar contra a CD do outro. Não peça que os dois lados façam rolagens (a iniciativa é uma exceção a esta regra). Normalmente, o personagem que faz a rolagem é o que está agindo ativamente (exceto no caso de jogadas de salvamento).
- Se um efeito aumentar ou diminuir a chance de sucesso, conceda +1 de bônus de circunstância ou imponha –1 de penalidade de circunstância.
- Se não tiver certeza da dificuldade apropriada para um desafio significativo, utilize a CD para o nível do grupo.
- Se estiver inventando um efeito, seus alvos só devem ser incapacitados ou mortos com um sucesso crítico (ou uma falha crítica no caso de uma jogada de salvamento).
- Se não souber qual teste utilizar, escolha a perícia mais apropriada. Se nenhuma perícia se aplicar a um teste de Recordar Conhecimento, utilize uma perícia de Saber apropriada (normalmente com graduação de proficiência destreinado).
- Use as preparações diárias do personagem como o momento para reiniciar qualquer coisa que dure aproximadamente um dia.
- Quando um personagem realizar algo notável que não tiver regras definidas para XP, recompense-o com XP por uma conquista (10 a 30 XP, como descrito na página 507).
- Quando um PJ falhar em uma tarefa, pense em uma maneira de falhar avançando — ou seja, que a história se mova adiante com uma consequência negativa em vez da falha impedir completamente o progresso.

COMPARTILHANDO RESPONSABILIDADE

Só porque você é o MJ e ostensivamente o responsável, isto não significa que você deva fazer todo o trabalho extra para narrar a campanha. Algumas das tarefas descritas aqui, como marcar jogos, tomar notas e recapitular, podem ser delegadas para outros jogadores. Você também pode fazer alguém cuidar da iniciativa ou dos Pontos de Vida dos oponentes dos PJs durante os encontros ou mesmo pedir que controlem estes inimigos se o seu grupo for grande e alguém tiver vontade de fazer isso em vez de controlar um personagem próprio. Também seria ótimo se outra pessoa pudesse sediar a sessão, fornecer lanches para o grupo ou assumir outras responsabilidades que não são diretamente relacionadas ao jogo.

É melhor definir um cronograma de responsabilidades durante a organização inicial do jogo. Pergunte aos jogadores quais responsabilidades eles estão dispostos a assumir. Se começar a se sentir sobrecarregado durante a campanha, você pode revisitar o tópico e tentar novas opções até encontrar uma configuração confortável.

AVENTURAS PUBLICADAS

Você pode comprar os tipos de aventuras listadas abaixo, produzidas pela Paizo e publicadas em português pela New Order, em **newordereditora.com.br**, na sua loja de jogos preferida ou em muitas livrarias.

Trilhas de Aventura de Pathfinder

Cada volume mensal de uma Trilha de Aventuras Pathfinder se conecta à próxima como parte de uma história maior espalhada em vários volumes. O primeiro volume de cada Trilha de Aventura normalmente começa no 1º nível – e cada volume contém uma história auto-contida que eventualmente leva a um grande clímax no fim do último volume. Cada volume geralmente também inclui novos monstros, regras e detalhes sobre o mundo. Cada Trilha de Aventura possui um tema diferente e seu cenário se estende ao longo da região do Mar Interior e além.

Aventuras Pathfinder

Aventuras Pathfinder são aventuras isoladas que cobrem vários níveis de jogo. Elas são auto-contidas e tipicamente possuem uma única estrutura ou tema. Você pode jogar uma única Aventura Pathfinder isoladamente ou várias delas como parte de uma campanha contínua – sendo que algumas são aventuras secundárias ideais para Trilhas de Aventura com temas similares.

Cenários da Sociedade Pathfinder

Cenários são as aventuras usadas pela Guilda de Jogo da Sociedade Pathfinder; você pode jogá-los como parte da Sociedade Pathfinder ou isoladamente. Cada um leva cerca de 4 a 5 horas para narrar, permitindo que você possa contar uma história inteira em um curto período de tempo. Elas também são parte de uma continuidade maior e podem ser combinadas para formar a base de uma campanha mais longa.

CIRCUNSTÂNCIAS ESPECIAIS

Os personagens jogadores no seu grupo ocasionalmente tentarão realizar tarefas que são mais fáceis ou mais difíceis do que as regras ou a aventura preveem, como um PJ Obtendo Informação na cidade natal dele. Nestes casos, você pode simplesmente aplicar um bônus ou penalidade de circunstância. Normalmente, esse modificador é de +1 ou –1 para uma circunstância menor mas significativa — mas você pode ajustar este bônus ou penalidade para +2 ou –2 para representar uma circunstância maior. O bônus ou penalidade máximos, de +4 ou –4, se aplicam apenas se alguém possuir uma vantagem avassaladora ou estiver tentando algo extremamente improvável, mas não impossível.

Você também pode adicionar traços às ações. Digamos que, durante uma luta, Seelah mergulha a espada dela em um braseiro de carvão quente antes de atacar um inimigo com fraqueza a fogo. Você poderia adicionar o traço fogo a este ataque. Um PJ normalmente precisa usar uma ação para conseguir uma vantagem dessa forma, portanto, Seelah receberia esse benefício para um único ataque — mas precisaria mergulhar sua espada novamente no carvão quente para recebê-lo uma segunda vez.

INCORPORANDO OPÇÕES ADICIONAIS

Você pode conceder aos jogadores acesso a regras ou opções de personagem adicionais. Se sentir-se confiante de que uma opção em particular será uma boa adição ao seu jogo, permita-a! Se não tiver certeza ou se estiver preocupado com um pedido, você não precisa permiti-lo — a decisão é sua. Entretanto, tente encontrar um meio termo ou sugerir alternativas. Se quiser permitir uma opção como um teste mas estiver preocupado que ela possa se tornar um problema mais à frente, converse com o jogador de antemão e explique que está permitindo a opção em caráter de teste e que pode mudar de ideia depois após analisar como a opção pode ser usada durante o jogo.

Sociedade Pathfinder

Campanhas de jogo organizado permitem que você jogue e narre por todo o mundo com personagens persistentes. Se quiser jogar Pathfinder desta forma, você pode fazer isso através da Guilda de Jogo da Sociedade Pathfinder! Após criar sua conta online em **PathfinderSociety.club**, você pode organizar jogos com seus amigos ou se unir a um evento existente.

A Sociedade Pathfinder utiliza principalmente aventuras de 4 ou 5 horas. No começo de uma sessão quando for narrar um cenário, você coletará as informações de seus jogadores. Ao final da aventura, você deverá registrar as recompensas que os personagens deles recebem por completar o cenário — todas elas são detalhadas na aventura. Uma vez que você reporte online os resultados da sessão, as recompensas se tornam parte destes personagens, mesmo se os seus jogadores jogarem com outros grupos. Estes cenários incluem escolhas importantes e você pode reportar as escolhas realizadas pelo seu grupo — que se tornarão decisões que guiarão o futuro da campanha.

Narrando Modos de Jogo

As sessões de Pathfinder são divididas em três diferentes modos de jogo: encontros, exploração e recesso. Cada modo representa diferentes tipos de situações, com escalas de tempo e limites específicos — e os personagens podem usar tipos diferentes de ações e reações em cada um deles.

Encontros ocorrem em tempo real ou mais lentamente e envolvem engajamento direto entre jogadores e inimigos, aliados em potencial ou entre si. Combate e interações sociais diretas normalmente ocorrem durante o modo de encontro.

Exploração é o tecido conectivo de uma aventura e é usado sempre que os personagens estão explorando um lugar onde existe perigo ou incerteza, tal como uma cidade pouco familiar ou uma masmorra. No modo de exploração, personagens não estão em perigo imediato, mas ainda devem estar atentos. Exploração e encontros são coletivamente chamados de aventura.

Quando o grupo não está se aventurando, os personagens estão em recesso. Este modo cobre a maior parte da vida de uma pessoa, como tarefas diárias mundanas e o esforço dedicado a alcançar objetivos de longo prazo.

Encontros

O modo de encontro é o modo de jogo mais estruturado, e você seguirá majoritariamente as regras apresentadas no Capítulo 9 para narrar este modo. Como você normalmente determina a iniciativa durante a exploração antes de mudar para o encontro, as orientações para a ordem de iniciativa aparecem na página 498 na discussão do modo de exploração. Regras para construir encontros de combate aparecem na página 488.

Riscos: Moderado a alto. Encontros sempre possuem riscos significativos e eles são jogados passo-a-passo para refletir isso.

Escala de Tempo: O modo de encontro é altamente estruturado e ocorre em rodadas de combate (para encontros de combate), enquanto outros tipos de encontros podem possuir rodadas de qualquer duração. Em combate, 1 minuto consiste de 10 rodadas, onde cada rodada de combate dura 6 segundos, mas você pode decidir que confrontos verbais ocorrem em rodadas de um minuto ou até mais longas para dar a cada orador tempo suficiente para formar um argumento sólido.

Ações e Reações: Em encontros de combate, o turno de cada participante e dividido em ações distintas, e os participantes podem usar reações quando seus acionamentos ocorrerem. Reações podem ocorrer em situações sociais, embora seus acionamentos normalmente sejam mais descritivos e menos táticos.

Escolhendo as Ações dos Adversários

Os jogadores frequentemente se coordenam e planejam para ser tão eficientes quanto possível, mas pode ser que seus adversários não façam o mesmo. Como MJ, você está interpretando estes oponentes e decide suas táticas. A maioria das criaturas possui uma compreensão básica de táticas simples como flanquear ou focar em um único alvo. Mas você deve se lembrar que elas também reagem baseadas em emoções e cometem erros — talvez ainda mais que os personagens jogadores.

Quando selecionar alvos ou escolher quais habilidades usar, se apoie no conhecimento do adversário sobre a situação, não no seu. Você pode saber que o clérigo possui um alto modificador de Vontade, mas um monstro ainda tentaria usar uma habilidade de medo nele. Isto não significa que você deve usar adversários como idiotas completos; eles podem aprender com seus erros, criar bons planos e até pesquisar os personagens jogadores antecipadamente.

Adversários normalmente não atacam um personagem que está inconsciente ou nocauteado. Mesmo se a criatura souber que um adversário caído pode voltar à luta, apenas as criaturas mais cruéis focam em inimigos indefesos em vez das ameaças mais imediatas e tangíveis ao seu redor.

Controlar os adversários deve ser uma mescla entre ser fiel à criatura e fazer o melhor para o drama do jogo. Pense no seu encontro como uma cena de luta em um filme ou romance. Se um guerreiro provocar um gigante de fogo para afastar sua atenção do mago frágil, a decisão taticamente melhor para o gigante é continuar golpeando o mago. Mas esta é a melhor escolha para a cena? Talvez todos se divirtam mais se o gigante redirecionar sua ira para o guerreiro irritante.

Encontros Evitados

O que acontece quando você planeja uma luta ou desafio e o PJ encontra um meio de evitá-la inteiramente? Eles poderiam acabar perdendo XP, um tesouro ou informação importante.

No caso dos XP, a orientação é simples: se os personagens evitaram o desafio através de uma esperta jogada tática, uma negociação diplomática astuta, um uso inteligente de magia ou outra abordagem que necessitou de engenhosidade e planejamento, recompense-os com os XP normais do encontro. Se fizeram apenas um esforço moderado ou se foi um golpe de sorte (como encontrar uma passagem secreta e usá-la para evitar a luta), recompense-os com os XP de uma conquista menor ou moderada. Uma aventura com estrutura mais livre, como uma imensa masmorra com múltiplos caminhos, pode não oferecer nenhuma recompensa por evitar um encontro, pois fazer isso seria trivial.

Você terá de pensar com cuidado nas informações ou itens deixados para trás quando os jogadores evitarem encontros. Primeiro, procure colocar a informação ou item em outro lugar razoável na aventura. Se fizer sentido, mova o encontro original para outra parte da aventura e dê aos PJs uma vantagem maior por terem evitado o encontro inicial.

JOGANDO SEM UM MAPA QUADRICULADO

As regras do Pathfinder são construídas para jogar encontros de combate em mapas quadriculados com 2,5 centímetros de lado, mas você pode jogar sem um mapa destes. Esse estilo de jogo é tradicionalmente chamado de "teatro da mente", onde você e outros jogadores imaginam o posicionamento dos combatentes e o ambiente ao seu redor. Neste estilo de jogo, você frequentemente precisará fazer julgamentos rápidos. A maioria é simples, como "Eu posso ver o ogro de onde estou?" ou "Eu posso alcançar um ogro com um Andar?". Normalmente é melhor esperar que o jogador declare o que deseja fazer, como "Eu quero cruzar a viga para alcançar o ogro e atacá-lo". Então você diz ao jogador como dividir isso em ações, como "Você precisará primeiro gastar uma ação e obter sucesso em um teste de Acrobatismo, para então Andar para perto do ogro e ainda terá uma ação sobrando para Golpear".

Quando estiver preparando encontros, evite usar muito terreno difícil, cobertura e outros desafios de campo de batalha que funcionam melhor em um mapa quadriculado. Além disso, seja mais leniente com as táticas de combate como flanquear. Você não terá um meio para medir o flanco, mas as regras esperam que combatentes corpo a corpo como ladinos estejam frequentemente flanqueando – geralmente, dois personagens cercando o mesmo oponente no corpo a corpo são suficientes para para o flanqueamento.

ENCERRANDO ENCONTROS

Um encontro de combate tipicamente acaba quando todas as criaturas de um lado são mortas ou deixadas inconscientes. Uma vez que isso aconteça, você pode parar de agir na ordem de iniciativa. O lado sobrevivente então possui tempo suficiente para garantir que todos os inimigos derrubados continuem inconscientes. Entretanto, você pode precisar continuar usando rodadas de combate se quaisquer personagens estiverem perto da morte, pendurados num precipício ou em alguma situação onde cada momento importa para sua sobrevivência.

Você pode decidir que a luta acabou se não houver nenhum desafio restante e os personagens jogadores estiverem apenas acabando com os últimos inimigos menores. Entretanto, evite fazer isso se qualquer jogador ainda quiser tentar realizar ações interessantes e criativas ou estiver se concentrando em uma magia — encerrar um encontro mais cedo é uma ferramenta para evitar o tédio, mas não para negar a diversão de alguém. Você pode acabar com a luta mais cedo de várias formas: os oponentes podem se render, um adversário pode morrer antes que seus Pontos de Vida acabem de verdade ou você pode simplesmente dizer que a batalha acabou e que os PJs despacham facilmente os oponentes remanescentes. Neste último caso, você pode perguntar algo como: "Todo mundo está de boa se encerrarmos a luta?" para garantir que seus jogadores concordem.

Um lado pode se render após ter quase todos seus membros derrotados ou após serem completamente desmoralizados por magias ou perícias.. Uma vez que se rendam, saia da ordem de iniciativa para entrar em uma negociação curta. O propósito dessas conversas é saber se os vencedores demonstrarão misericórdia aos perdedores ou se irão simplesmente matá-los para se livrar deles. O lado que se rende normalmente não tem muita voz e poder de negociação nestes casos, por isso, evite discussões longas.

Inimigos em Fuga

Inimigos em fuga podem ser um problema. Os personagens geralmente querem perseguir oponentes em fuga porque acham que um inimigo pode voltar como uma ameaça posterior. Evite narrar movimento a movimento, já que isso pode facilmente atrasar o jogo. Se todos os adversários estiverem fugindo, saia da ordem de iniciativa e dê a cada PJ a opção de perseguir um oponente em fuga. Cada PJ pode declarar uma ação, magia ou outra habilidade que usará para acompanhar seu alvo. Então, compare a Velocidade do PJ com a do alvo, decida o quanto a habilidade ou magia escolhida pelo perseguidor o ajuda e considere as habilidades do fugitivo que auxiliem em sua fuga. Se determinar que o perseguidor alcança o fugitivo, volte para o combate na ordem de iniciativa original. Se não, o fugitivo escapa temporariamente.

Se os PJs decidirem fugir, normalmente é melhor deixar que consigam. Escolha uma localização em particular e permita que escapem quanto todos chegarem lá. Entretanto, se estiverem sobrecarregados (ou desacelerados de outra forma) ou se os inimigos possuirem Velocidades maiores e um motivo forte para perseguí-los, você pode impor conseqüências sobre os PJs fugitivos.

ENCONTROS SOCIAIS

A maioria das conversas funciona melhor como interpretação livre, com talvez um ou dois testes das perícias sociais envolvidas. Entretanto, às vezes uma situação tensa ou conversa crucial requer que um encontro social utilize iniciativa, da mesma forma que um encontro de combate. Como em qualquer encontro, os riscos de um encontro social precisam ser altos! Um encontro social perdido pode significar que o personagem é aprisionado ou condenado à morte, um rival maior se torna um líder político ou um aliado essencial é humilhado e ostracizado.

A estrutura de um encontro é útil porque torna a marcação de tempo mais clara do que no jogo livre e cada personagem sente que está contribuindo. Quando estiver narrando um encontro social, estabeleça os riscos antes, para que os jogadores saibam as conseqüências da falha e as circunstâncias que terminam o encontro.

Você tem muito mais flexibilidade para narrar um encontro social do que um encontro de combate. Extender a duração das rodadas além dos 6 segundos, permitir mais improvisação e dar menos destaque para ataques e magias especiais são alguns fatores que diferenciam um encontro social de um combate. Na maioria dos casos, você não precisa se preocupar sobre os movimentos dos personagens — nem precisa de um mapa. Alguns exemplos de encontros sociais incluem:

- Provar a inocência de alguém diante de um juiz.
- Convencer um monarca vizinho a ajudar na defesa contra uma invasão.
- Vencer um bardo rival num duelo de talentos.
- Expor as fraudes de um vilão diante de uma corte nobre.

Iniciativa e Ações

A iniciativa em um encontro social geralmente acontece com os personagens rolando Sociedade ou uma perícia baseada

em Carisma, como Diplomacia ou Dissimulação. Como outros encontros, a abordagem do personagem ao conflito determina a perícia que ele rola. No turno de um personagem, ele geralmente faz uma rolagem, normalmente usando uma ação de perícia. Deixe os jogadores interpretarem o que seus personagens falam e fazem, então determine o que devem rolar. Permita que usem quaisquer habilidades ou magias que os ajudem a provar o seu ponto, embora mantenha em mente que a maioria das pessoas percebe os sinais visuais de uma magia sendo conjurada como uma possível tentativa de feri-los ou influenciá-los (o que gera uma reação negativa).

Bons encontros sociais incluem uma força de oposição. Isto pode ser algo direto, como um rival que argumenta contra o caso dos personagens, ou passivo, como uma multidão que automaticamente fica mais rebelde a cada rodada que se passa. Dê à oposição uma ou mais posições na ordem de iniciativa para que todos possam acompanhar o que ela está fazendo. Você pode criar estatísticas de jogo para a oposição (especialmente se for um indivíduo), mas situações como as da multidão rebelde podem representar apenas um conjunto de CDs cada vez mais difíceis.

Medindo Sucesso e Progresso

Você precisará decidir como medir o sucesso dos personagens em encontros sociais, porque não há CA para alcançar ou PV para diminuir. O Capítulo 4 inclui orientações sobre estabelecer CDs para ações de perícias sociais, frequentemente usando a CD de Vontade do alvo. Se precisar de uma CD para pessoas que não possuam estatísticas definidas, como uma multidão ou um PdM que ainda não possui estatísticas, utilize as orientações para estabelecer CDs encontradas na página 503. Você pode usar uma CD simples ou uma CD baseada em nível, estimando o nível do alvo ou o quão desafiador seria convencê-lo.

As condições de atitude — hostil, inamistoso, indiferente, amistoso e prestativo — oferecem uma forma clara de registrar o progresso de um encontro social. Utilize estas condições para representar a atitude de uma autoridade, multidão, júri ou semelhante. Um objetivo típico para um encontro social é mudar a atitude da pessoa ou grupo para prestativo, de forma que o auxiliem, ou acalmar um grupo hostil para neutralizar uma situação. Tente dar aos jogadores uma ideia clara do quanto progrediram conforme o encontro avança.

Outra opção é registrar a quantidade de sucessos ou falhas que os personagens acumulam. Por exemplo: você pode precisar enganar quatro guardas a abandonarem seus postos e contar cada tentativa bem-sucedida de Mentir ou Criar uma Distração para o total de quatro sucessos necessários. Você também pode combinar estes dois métodos: se os PJs precisarem que um grupo de nobres importantes vote de uma determinada maneira, o objetivo do encontro pode ser garantir que a maioria dos nobres possua uma atitude melhor em relação aos PJs do que a um rival — tudo dentro de um limite de tempo.

Consequências

Quando estabelecer os riscos no início de um encontro social, dê uma ideia das conseqüências. Além de quaisquer

benefícios narrativos que os personagens possam receber, um encontro social normalmente inclui uma recompensa em XP. Como estes encontros seguem as mesmas linhas de encontros de combate, eles concedem uma quantia razoável de XP — tipicamente a XP de uma conquista moderada ou até de uma conquista maior se o encontro foi o ápice de longos planos ou se resultou em um revés para um adversário significativo.

O resultado de um encontro social deve direcionar a história do jogo. Procure repercussões. Quais PdMs podem ver os PJs mais favoravelmente agora? Quais podem estar ressentidos ou formular um novo plano? Um encontro social pode selar o destino de um PdM e encerrar sua história, mas isto não vale para um personagem jogador. Mesmo se uma situação parecer verdadeiramente terrível para eles, como uma sentença de morte, o encontro social não é o fim — ainda há tempo para heroísmo desesperado ou uma reviravolta na história.

Exploração

O modo de exploração é intencionalmente menos regimentado do que o modo de encontros. Como resultado, durante a exploração você vai decidir praticamente tudo o que acontece.

Fundamentalmente, o propósito da exploração é recompensar os PJs por explorar e aprender informações sobre os seus arredores. Para facilitar isto, é especialmente importante desenvolver e transmitir uma imagem mental clara das cercanias do grupo. Dessa forma, você consegue manter em mente a localização atual dos jogadores e descrever as imagens, sons e sensações dos locais por onde passam. Encoraje os jogadores a explorarem de verdade e recompense sua curiosidade. O que eles tentam fazer no modo de exploração revela o que acham interessante e o que consideram importante. Conforme seu jogo progride, você entenderá o que interessa certos jogadores e poderá adicionar mais destes elementos nas suas aventuras ou enfatizar estes pontos nas aventuras publicadas.

Riscos: Baixo a moderado. O modo de exploração deve ser usado quando há algum risco, mas nenhum perigo imediato. Os PJs podem estar em um ambiente onde provavelmente encontrarão monstros ou perigos, mas normalmente ficam em modo de exploração até entrarem em uma briga ou iniciarem alguma outra interação direta.

Escala de Tempo: Quando os PJs estão em modo de exploração, o tempo no mundo do jogo passa muito mais rápido do que o tempo no mundo real, então ele raramente é mensurado em segundos ou minutos. Você pode acelerar ou desacelerar a velocidade dos acontecimentos conforme for necessário. Se for importante saber exatamente quanto tempo se passou, você normalmente pode estimar o tempo gasto em modo de exploração em intervalos de 10 minutos.

Ações e Reações: Embora a exploração não seja dividida em rodadas, as atividades de exploração assumem que os PJs estão passando boa parte do seu tempo usando ações como Procurar ou Interagir. Se possuírem ações específicas para usar, eles deverão declará-las; você decide se as ações se aplicam à situação e se o jogo deve mudar para o modo de encontro para um melhor detalhamento. PJs podem usar quaisquer reações relevantes durante o modo de exploração.

Atividades de Exploração

Em modo de exploração, cada jogador que deseja fazer algo além de apenas viajar escolhe uma atividade de exploração para o seu personagem. As atividades mais comuns são Detectar Magia, Evitar ser Percebido, Procurar e Trotar, embora existam muitas outras opções disponíveis. Embora os jogadores geralmente se atenham a essas atividades padrão, não é necessário que decorem todas as atividades e as usem com exatidão. Em vez disso, permita que cada jogador descreva o que seu personagem está fazendo. Então, como MJ, você pode determinar qual atividade se aplica. Se o personagem realizar algo que não consta na lista, você determina o funcionamento dessa atividade inusitada.

As seções seguintes discutem as atividades de exploração que requerem arbitragem além das orientações para os jogadores detalhadas nas páginas 479 e 480 do Capítulo 9.

Detectar Magia

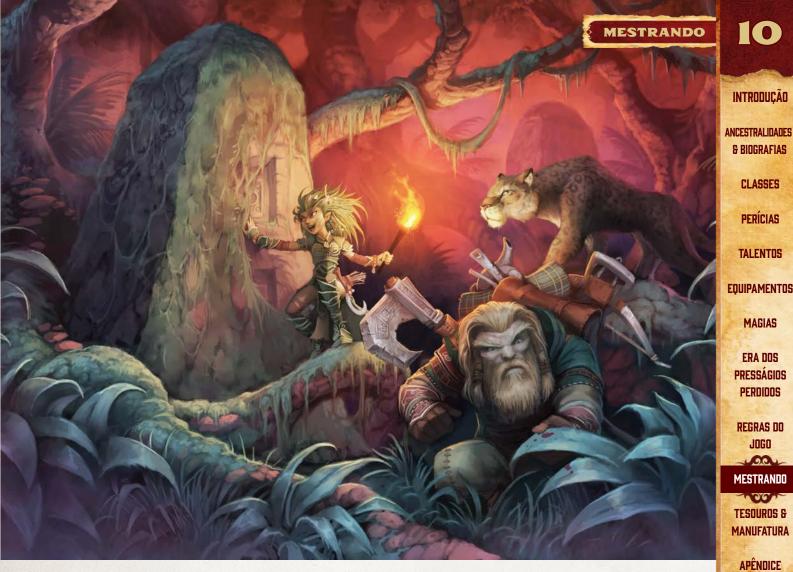
Esta atividade não permite que os personagens encontrem automaticamente cada aura ou objeto mágico durante a viagem. Perigos que requeiram uma proficiência mínima não podem ser encontrados com *detectar magia*, nem ilusões de nível igual ou maior que o da magia.

Quando os personagens encontrarem algo mágico usando esta atividade, informe-os sobre isso e ofereça a opção de parar e explorar melhor ou continuar adiante. A escolha de parar leva a uma cena de interpretação mais cuidadosa na qual os personagens podem procurar pela área, avaliar itens diferentes ou tentar descobrir a fonte da magia e o que ela faz. Se o grupo escolher continuar, podem acabar perdendo um item mágico benéfico ou acionando uma armadilha mágica.

Investigar

De forma semelhante a Detectar Magia ou Procurar, o resultado inicial de Investigar normalmente fornece ao investigador uma pista que leva a um exame mais detalhado, mas raramente entrega toda a informação possível. Por exemplo: um personagem pode notar que as muralhas da masmorra estão cobertas de escrita Abissal, mas teria que parar para ler o texto ou descobrir que ele foi escrito com sangue.

Procurar

Com um teste bem-sucedido de Percepção enquanto Procurar, um personagem nota a presença ou ausência de algo incomum na área, mas não necessariamente percebe tudo que há nos arredores. Em vez disto, ele recebe um ponto de partida para uma inspeção mais próxima ou um encontro. Por exemplo: se uma área possuir tanto uma porta secreta CD 30 quanto uma armadilha CD 25 e o personagem Procurando conseguiu um 28 no seu teste de Percepção, você anuncia ao jogador que ele notou uma armadilha na área e dará uma ideia vaga da localização e natureza da armadilha. O grupo precisa examinar melhor a área para descobrir as especificidades da armadilha e alguém precisará Procurar novamente para ter outra chance de encontrar a porta secreta.

Se uma área tiver muitos objetos ou algo que tomaria muito tempo para vasculhar, como um armário cheio de papéis, Procurar revelaria o móvel, mas os PJs teriam que examiná-lo com calma para checar os papéis. Isto normalmente requer que o grupo pare para uma busca completa.

Você rola um teste secreto de Percepção quando um personagem Procurar uma área e passar por perto de um segredo em alguma localização de destaque (como próximo a uma porta ou na curva de um corredor), mas não precisa rolar para segredos que estejam em lugares mais inconspícuos (como um ponto aleatório em um corredor comprido) a menos que esteja Procurando de forma muito lenta e meticulosa.

Seguir o Especialista

Um personagem perito pode ajudar aliados menos habilidosos que escolherem Seguir o Especialista. Esta é uma boa forma de ajudar um personagem com um baixo modificador de Furtividade a esgueirar-se por aí, fazer um personagem com Atletismo ruim subir um penhasco e assim por diante. Normalmente, um personagem que está Seguindo o Especialista não pode realizar outras atividades de exploração ou seguir mais de uma pessoa por vez.

DEFININDO A ORDEM DO GRUPO

Em modo de exploração, é frequentemente importante determinar quais personagens estão na frente ou na retaguarda da formação do grupo. Deixe os jogadores decidirem entre si como seus personagens ficam dispostos durante a exploração. Esta ordem pode determinar quem é atacado primeiro quando inimigos ou armadilhas surgirem de várias direções. Você determina quem é o alvo específico baseado na situação e posicionamento.

Quando sai do modo de exploração, o grupo normalmente continua na mesma formação geral. Decida as posições exatas dos PJs, levando em conta a opinião deles, quando transferir a situação do jogo para o mapa quadriculado (como normalmente ocorre no começo de um encontro de combate). Se os jogadores saírem do modo de exploração por vontade própria, eles podem se mover como desejarem. Por exemplo: se detectarem uma armadilha e o ladino começar a tentar desarmá-la, os outros personagens podem se mover para localidades que pareçam mais seguras.

TERRENO E CLIMA ADVERSOS

A exploração fica mais lenta quando o grupo encara florestas densas, neve profunda, tempestades de areia, calor extremo ou condições similarmente difíceis. Você decide como estes fatores impactam o progresso dos personagens. Os efeitos específicos de certos tipos de terreno e clima são descritos a partir da página 512.

Terreno difícil como arbustos densos normalmente atrasam o progresso. A menos que seja importante determinar a distância exata percorrida pelo grupo em um intervalo de

ATIVIDADES DE EXPLORAÇÃO

As seguintes atividades de exploração são completamente detalhadas nas páginas 479 e 480 do Capítulo 9. Muitas outras são apresentadas no Capítulo 4: Perícias..

- Defender
- Detectar Magia
- Evitar ser Percebido
- Investigar
- Patrulhar
- Procurar
- Repetir uma Magia
- Seguir o Especialista
- Trotar

Improvisando Atividades Novas

Se um jogador quiser fazer algo que não seja coberto por outras regras, siga estas orientações. Atividades similares a uma ação que poderia ser usada durante um encontro, como Evitar ser Percebido, normalmente consistem de uma única ação repetida aproximadamente 10 vezes por minuto (como usar a ação Esgueirar 10 vezes) ou ações alternadas que alcancem um resultado (como Procurar, que alterna Andar e Buscar). Uma atividade que necessite de um ritmo mas rápido, correspondendo a aproximadamente 20 ações por minuto, pode ter uso limitado ou causar fadiga, assim como uma ação que exija concentração intensa.

Pode ser que um jogador queira fazer algo que seja equivalente a gastar 3 ações a cada 6 segundos, como se estivesse em combate. Os personagens podem se exaurir dessa forma durante o combate apenas por que ele dura pouco tempo — não é possível prolongar esse esforço cansativo durante o intervalo de tempo maior da exploração.

tempo, isto pode ser coberto com uma descrição rápida de avanço cortando as vinhas ou marchando pelo atoleiro. Se os personagens tiverem um prazo, ajuste seu progresso na Tabela 9–2: Velocidade de Viagem (página 479), geralmente cortando-o pela metade quando atravessar terreno difícil ou para um terço quando atravessar terreno difícil maior.

Terreno perigoso, como a caldeira de um vulcão ativo, pode ferir fisicamente os personagens. O grupo pode ter a opção de viajar diretamente pela ameaça ou contornar gastando mais tempo. Você pode mudar para uma cena mais detalhada enquanto os personagens se movem por terreno perigoso e tentam mitigar o dano com magias ou testes de perícia. Se eles resistirem e sobreviverem ao terreno perigoso, considere dar aos PJs uma recompensa de XP pequena ou moderada ao fim da exploração (com um pouco mais de XP se tomaram precauções inteligentes para evitar o dano).

Fendas perigosas, atoleiros pantanosos, areia movediça e riscos similares são todos perigos ambientais, descritos a partir da página 512.

PERIGOS

A exploração pode ser dividida entre armadilhas e outros perigos (veja Perigos na página 520). Perigos simples apresentam uma ameaça aos PJs apenas uma vez e podem ser lidados no modo de exploração. Perigos complexos podem exigir que o grupo entre em modo de encontro até resolver o perigo. Desarmar uma armadilha ou sobrepujar um perigo normalmente ocorre no modo de encontro. PJs possuem uma chance melhor de detectar perigos enquanto exploram se estiverem usando a atividade Procurar (e a atividade Detectar Magia, no caso de algumas armadilhas mágicas).

ROLANDO INICIATIVA

Mudar do modo de exploração para o de encontro normalmente envolve rolar iniciativa. Jogue a iniciativa quando a armadilha for acionada, quando dois grupos opositores entrarem em contato ou quando uma criatura em um dos lados decidir agir contra o outro. Por exemplo:

- Um grupo de PJs está explorando uma caverna. Eles entram em uma passagem estreita patrulhada por um grupo de combatentes kobolds. Agora que os dois grupos estão na mesma área, é hora de rolar iniciativa.
- Amiri e o campeão kobold concordam em ter uma luta livre desarmada e amigável. Eles delimitam um quadrado no chão e você pede iniciativa utilizando Atletismo.
- Merisiel e Kyra estão negociando com o rei kobold. As coisas não estão indo bem, então Merisiel decide fazer um ataque surpresa. Assim que ela diz o seu plano, você pede iniciativa.
- Harsk e Ezren estão tentando se Equilibrar em uma tábua estreita para alcançar uma pilha de tesouro kobold isolado. Quando estão no meio do caminho, um dragão vermelho escondido atrás da montanha voa para atacá-los! Assim que o dragão fizer sua aparição, você pede para rolarem iniciativa.

Iniciativa após Reações

Em alguns casos, uma armadilha ou oponente possui uma reação que diz para rolar iniciativa. Por exemplo: uma armadilha complexa que for acionada pode fazer um ataque com sua reação antes da ordem de iniciativa começar. Nestes casos, resolva todos os resultados da reação antes de pedir para o grupo rolar iniciativa.

Escolhendo o Tipo de Rolagem

Quando for escolher o tipo de rolagem que será utilizada na iniciativa, prefira a escolha mais óbvia. A rolagem mais comum é Percepção; isto é o que os kobolds do primeiro exemplo iriam utilizar, assim como Kyra e o rei kobold no terceiro exemplo. As próximas perícias mais utilizadas para iniciativa são Furtividade (por se esgueirar, como o dragão no último exemplo) e Dissimulação (para enganar oponentes, como Merisiel no terceiro exemplo). Para disputas sociais, é comum usar Diplomacia, Dissimulação, Intimidação, Performance ou Sociedade.

Se não tiver certeza de qual rolagem pedir, utilize Percepção. Se um tipo diferente de rolagem faria sentido para um personagem, você normalmente oferece a escolha entre aquela rolagem ou Percepção e deixa o jogador decidir. Não faça isso se for completamente claro que outro tipo de teste faz mais sentido do que Percepção, como quando um personagem está espreitando os inimigos e deveria definitivamente usar Furtividade.

Você pode permitir que um jogador apresente argumentos para utilizar uma perícia diferente de Percepção, mas apenas se forem baseados em algo previamente estabelecido. Por

exemplo: se o jogador de Merisiel se preparou para o ataque dizendo "Eu vou me balançar no candelabro para cair sobre eles", deixe que ele utilize Acrobatismo para a rolagem de iniciativa. Se ele tiver dito "Ei, eu quero atacar estes caras. Posso utilizar Acrobacia?" sem ter estabelecido uma razão prévia, você provavelmente não deveria permiti-lo.

Posição do Personagem

Quando jogar iniciativa para um encontro de combate, você precisará decidir a localização de todos os participantes no mapa de batalha. Utilize a ordem do grupo, descrita na página 497, como base. Você pode adiantar personagens que utilizaram Furtividade para entrar em posição, colocando-os em um lugar que poderiam ter alcançado antes de arriscar a detecção. Consulte cada jogador para garantir que suas posições façam sentido para todos.

DESCANSANDO

Os personagens precisam de 8 horas de sono por dia. Embora o descanso tipicamente ocorra à noite, o grupo recebe os mesmos benefícios se descansar durante o dia. De uma forma ou de outra, eles só podem receber os benefícios do descanso uma vez a cada 24 horas. Um personagem que descansar por 8 horas se recupera das seguintes formas:

- O personagem recupera Pontos de Vida iguais ao modificador de Constituição dele (mínimo 1) multiplicado pelo seu nível de personagem. Se descansar sem abrigo ou conforto, você pode reduzir esta cura pela metade (até um mínimo de 1 PV).
- O personagem perde a condição fatigado.
- O personagem reduz a severidade das condições condenado e drenado em 1.
- A maioria dos conjuradores precisa descansar antes de recuperar suas magias por dia.

Um grupo em modo de exploração pode tentar descansar, mas não estará inteiramente seguro do perigo e seu descanso pode ser interrompido. Entretanto, as 8 horas de descanso não precisam ser consecutivas e, depois de uma interrupção, os personagens podem voltar a dormir.

Dormir de armadura resulta em sono ruim e faz um personagem acordar fatigado. Se um personagem fosse se recuperar de fadiga, dormir de armadura o impede.

Se um personagem ficar mais de 16 horas sem dormir, ele fica fatigado.

Fazer um descanso longo para acelerar a recuperação é parte de recesso e não pode ser feito durante uma exploração. Veja a página 502 para estas regras.

Vigílias e Ataques Surpresa

Grupos de aventureiros normalmente colocam algumas pessoas de guarda para ficarem atentos a perigos enquanto o restante descansa. Gastar tempo de vigília também interrompe o sono, portanto, o cronograma noturno precisa levar em conta o dever de guarda de todos. A Tabela 10–3: Vigílias e Descanso na próxima página indica por quanto tempo o grupo precisa descansar, assumindo que todos tenham um turno de guarda de igual duração.

Se um encontro surpresa vier a ocorrer durante o descanso, você pode rolar um dado para determinar aleatoriamente qual personagem estará de guarda no momento. Todos os personagens rolam iniciativa; personagens dormindo normalmente rolam Percepção com –4 de penalidade de estado por estarem inconscientes. Eles não acordam automaticamente quando rolam iniciativa, mas podem rolar um teste de Percepção para acordar no início de seu turno devido ao barulho. Se um inimigo astuto aguardar um personagem particularmente vulnerável assumir a guarda antes de atacar, o ataque pode acontecer automaticamente na vigília daquele personagem. Entretanto, você pode fazer o emboscador fazer um teste de Furtividade contra a CD de Percepção de todos os personagens para verificar se alguém nota sua aproximação.

MONITORANDO A DURAÇÃO DE MAGIAS

As durações de magias são valores aproximados que codificam os caprichos e excentricidades da magia em uma quantiade conveniente. Entretanto, isto não significa que você pode ajustar seu relógio por uma magia com 1 hora de duração. Este é um dos motivos da passagem de tempo fora dos encontros estar nas suas mãos e não ser tão precisa quanto as rodadas de encontro. Se perguntarem se uma magia expirou ou não, você decide. Você não deve ser punitivo, mas também não deve tratar personagens como se eles se movessem com uma precisão de relógio e eficiência perfeita entre encontros.

Existem dois momentos em que estas durações mais importam: quando os jogadores tentam encaixar vários encontros dentro da duração de uma magia e quando querem usar uma magia antes de uma luta e mantê-la em efeito durante o encontro.

Múltiplos Encontros

Uma magia de 1 minuto somente deve durar por vários encontros se eles ocorrerem muito próximos uns dos outros (normalmente em dois aposentos adjacentes) e se os PJs forem diretamente de uma luta para a outra sem sair do modo de encontro. Se eles quiserem parar e se curar ou se o grupo debater se devem avançar ou não, o processo demora tempo o suficiente para que a magia acabe.

Seja mais generoso com magias que duram 10 minutos ou mais. Uma magia de 10 minutos facilmente dura por todo um encontro e pode continuar por outro se a localidade for próxima. Uma magia de 1 hora normalmente dura vários encontros.

Antes da Luta

Conjurar magias vantajosas antes de uma luta (às vezes chamado de "pré-reforço") concede uma grande vantagem aos personagens, já que eles podem gastar mais rodadas de combate em ações ofensivas em vez de preparatórias. Se os jogadores encontrarem seus inimigos despreparados, normalmente você pode deixar cada personagem conjurar uma magia ou se preparar de forma similar e somente depois rolar iniciativa.

Conjurar magias preparatórias antes do combate se torna um problema quando parece rotina e os jogadores assumem que isso sempre vai funcionar – este tipo de planejamento não deve ser possível em todas as situações! Em muitos casos, o ato de conjurar magias entrega a presença do grupo. Em casos onde as preparações dos PJs podem entregá-los, você pode rolar a iniciativa antes que todos possam completar seus preparativos.

TABELA 10-3: VIGÍLIAS E DESCANSO

Tamanho do Grupo	Tempo Total	Duração de Cada Vigília
2	16 horas	8 horas
3	12 horas	4 horas
4	10 horas e 40 minutos	2 horas e 40 minutos
5	10 horas	2 horas
6	9 horas e 36 minutos	1 hora e 36 minutos

PREPARAÇÕES DIÁRIAS

Logo antes de sair para explorar ou após uma noite de descanso, os PJs podem usar seu tempo para se prepararem para o dia de aventuras. Estas preparações normalmente ocorrem durante um intervalo de 30 minutos a uma hora pela manhã, que pode ser realizado apenas após 8 horas completas de descanso. As preparações diárias incluem o seguinte:

- Conjuradores que preparam magias escolhem quais magias terão disponíveis para o dia.
- Pontos de Foco, outras habilidades que se reabastecem durante suas preparações e habilidades que podem ser usadas somente determinada quantidade de vezes por dia, incluindo usos de itens mágicos, são restabelecidas.
- Cada personagem equipa seus itens. Isto inclui vestir sua armadura e ajustar suas armas.
- Personagens investem em até 10 itens mágicos vestidos para receber seus benefícios durante o dia (página 531).

FOME E SEDE

Tipicamente os personagens comem e bebem o suficiente para viver de forma confortável. Quando não conseguem beber ou se alimentar apropriadamente, eles ficam fatigados até que o façam. Após uma quantidade de dias igual a 1 + o modificador de Constituição da criatura em que ficar sem água, ela sofre 1d4 de dano por hora que não pode ser curado até saciar sua sede. Após o mesmo período de tempo sem comida, ela sofre 1 de dano por dia que não pode ser curado até matar sua fome.

RECESSO

Durante o recesso, você resume os eventos importantes de um dia inteiro em apenas uma rolagem. Utilize este modo quando os personagens voltam para casa ou não estão se aventurando de outra forma.

Normalmente, o recesso toma uns poucos minutos no início de uma sessão ou uma pausa entre capítulos maiores de uma aventura. Como o modo de exploração, você pode pontuar o recesso com interpretação ou encontros de acordo com a necessidade.

Esta seção descreve formas de lidar com o recesso e detalha várias atividades e considerações específicas a esse período, como o custo de vida, comprar e vender bens, descanso longo e retreino. A maioria das outras atividades de recesso são ações de perícia; algumas destas atividades de recesso comuns e suas perícias associadas estão listadas abaixo. Veja as perícias relevantes no Capítulo 4 para mais detalhes.

- Criar Falsificação (Sociedade)
- Ganhar Proventos (Manufatura, Performance, Saber)
- Manufaturar (Manufatura)
- Subsistir (Sociedade, Sobrevivência)
- Tratar Doenças (Medicina)

Riscos: De nenhum a baixo. Recesso é o contrário de se aventurar e cobre atividades de baixo risco.

Escala de Tempo: Recesso pode durar dias, semanas, meses ou anos no mundo do jogo dentro de apenas alguns minutos de tempo real.

Ações e Reações: Se precisar usar ações e reações, mude para o modo de exploração ou de encontro. Uma criatura que não puder agir fica incapaz de executar a maioria das atividades de recesso, mas pode fazer descansos longos.

JOGANDO UM DIA DE RECESSO

No início de um dia de recesso, todos os jogadores declaram o que seus personagens tentam conseguir naquele dia. Você pode então resolver os esforços de um personagem por vez ou agrupar alguns personagens juntos (se estiverem cooperando em um único projeto). Algumas atividades como Ganhar Proventos, requerem apenas uma única rolagem e algum embelezamento seu e do jogador. Outras atividades são mais envolventes, incorporando encontros ou exploração. Você pode pedir que os jogadores joguem suas atividades de recesso em qualquer ordem, embora geralmente seja melhor lidar com as mais simples primeiro. Jogadores que não estejam em uma atividade envolvente podem ter tempo para uma pausa enquanto as atividades mais complexas são resolvidas.

Se quiserem, personagens podem fazer suas preparações diárias, como se fosse um dia de exploração. Peça aos jogadores para estabelecerem um padrão de preparação e assuma que o personagem segue a mesma rotina todos os dias a menos que o jogador diga o contrário.

COOPERAÇÃO

Vários personagens podem cooperar na mesma tarefa de recesso. Se estiverem cooperando em uma tarefa simples que requer apenas um teste, como um grupo Subsistindo enquanto aguarda resgate em uma ilha deserta, um personagem pode rolar o teste necessário enquanto todos os outros o Auxiliam. Se for uma tarefa complexa, assuma que todos estão trabalhando em partes diferentes ao mesmo tempo, de forma que todos os seus esforços contem para completá-la. Por exemplo: um grupo pode colaborar para construir um teatro, com um personagem desenhando as plantas arquitetônicas, um fazendo o trabalho manual e outro falando com políticos e guildas locais.

TESTES

Algumas atividades de recesso requerem jogadas, tipicamente testes de perícia. Como estas rolagens representam a finalização de uma série de tarefas por um longo período, os jogadores não podem usar a maioria das habilidades e magias que manipulam rolagens de dado, assim como não podem ativar itens mágicos para receber bônus ou conjurar uma magia de fortuna para rolar duas vezes. Entretanto, benefícios constantes ainda se aplicam. Portanto, alguém pode investir em um item mágico que fornece um bônus sem precisar de ativação. Você pode criar exceções específicas a esta regra. Se alguma coisa puder ser aplicada constantemente ou tão frequentemente que poderia ser constante, é provável que possa ser usada durante o recesso.

LONGOS PERÍODOS DE RECESSO

Narrar um recesso durante um longo período — como várias semanas, meses ou mesmo anos — pode ser mais desafiador. Entretanto, também é uma oportunidade para personagens

avançarem planos a longo prazo em vez de se preocuparem com as atividades diárias. Devido ao tempo envolvido, personagens não rolam um teste por dia. Em vez disto, eles lidam com alguns eventos especiais, fazem uma média do resto de seu recesso e pagam pelo custo de vida.

Eventos

Depois que os personagens estabelecerem o que pretender realizar em seu recesso, selecione alguns eventos de destaque para cada um deles — normalmente um evento por cada período de uma semana ou um mês, ou quatro eventos para um ano ou mais. Estes eventos devem ser adequados a cada personagem e seus objetivos, e podem servir como ganchos de aventura ou desenvolvimento do enredo.

Embora todos os seguintes exemplos de eventos de recesso envolvam Ganhar Proventos, você pode usá-los como inspiração para outras atividades. Um personagem utilizando Performance para Ganhar Proventos poderia produzir uma performance de destaque de uma música nova para a nobreza visitante. Alguém utilizando Manufatura pode receber uma comissão lucrativa para fazer um item especial. Um personagem com Saber pode ter que pesquisar um problema difícil que precisa de uma resposta rápida.

PJs que quiserem fazer coisas que não correspondam a uma atividade de recesso específica ainda devem passar por eventos de recesso; você simplesmente escolhe a perícia e CD relevante. Por exemplo: se um personagem pretender construir sua própria biblioteca para abrigar seus livros de magia, você pode decidir que o estabelecimento das fundações e a organização da biblioteca após o término da construção representam eventos maiores. O primeiro seria um teste de Manufatura, e o segundo um teste de Arcanismo ou Saber de Bibliotecas.

Progresso Médio

Em longos períodos de recesso é melhor evitar rolar para cada semana (ou mesmo cada mês). Em vez disto, estabeleça o nível de uma tarefa utilizando o menor nível que o personagem pode encontrar com frequência no lugar onde passará seu recesso (para mais informações sobre estabelecer níveis de tarefas, veja as Classes de Dificuldade, na página 503). Se o personagem falhar neste teste, você pode permitir que ele tente novamente após uma semana (ou um mês, se estiver lidando com anos de recesso). Não permita que rolem novamente se obtiverem sucesso mas quiserem tentar obter um sucesso crítico, a menos que façam algo na história do jogo que você considere razoavelmente apropriado para uma nova rolagem.

Os eventos que você incluir durante um longo período de recesso geralmente devem possuir tarefas de nível mais elevado do que o normal. Por exemplo: um persongem Ganhando Proventos com Saber de Marinheiro por 4 meses pode trabalhar no porto fazendo tarefas de 1º nível a maior parte do tempo, mas enfrentar 1 semana de tarefas de 3º nível para representar os períodos mais conturbados. Você normalmente fará o jogador rolar uma vez para o tempo gasto em tarefas de 1º nível e uma vez pela semana de tarefas de 3º nível.

CUSTO DE VIDA

Para curtos períodos de recesso, os personagens normalmente estão apenas de passagem por um assentamento ou passando um curto tempo por ali. Eles podem utilizar o preço de estalagens e refeições encontrados na página 294. Para períodos mais longos de recesso, utilize os valores na Tabela 6–16: Custo de Vida (na mesma página 294). Deduza este custo dos recursos do personagem depois que ganharem dinheiro de suas outras atividades de recesso.

Um personagem pode viver da terra em vez disto, mas para isso tipicamente usa-se a atividade Subsistir (página 240), excluindo quaisquer outras atividades de recesso.

COMPRANDO E VENDENDO

Após o fim de uma aventura, os personagens podem ter vários itens que desejam vender. Da mesma forma, quando estão cheios de dinheiro, podem querer comprar equipamentos. Normalmente demora 1 dia de recesso para vender alguns bens ou comprar alguns itens. Pode demorar mais para vender uma grande quantidade de bens, itens caros ou itens que não possuam demanda elevada.

Isto assume que os personagens estão em um assentamento de tamanho razoável durante seu recesso. Em alguns casos, eles podem viajar alguns dias para alcançar cidades maiores. Como sempre, você tem a palavra final sobre que tipos de lojas e itens estão disponíveis.

Um item normalmente pode ser comprado pelo seu Preço total e vendido por metade desse Preço. Diferentes ofertas e demandas podem ajustar estes valores, mas apenas ocasionalmente.

DESCANSO LONGO

Cada período completo de 24 horas que um personagem descansar durante seu recesso permite que ele recupere o dobro do que recuperaria durante um descanso de 8 horas (como listado na página 499). Ele deve passar este tempo de descanso em um local confortável e seguro, normalmente de cama.

Se passar significativamente mais tempo de cama — normalmente de alguns dias a uma semana de recesso — ele se recupera de todo o dano e da maioria das condições que não sejam permanentes. Personagens afetados por doenças, venenos duradouros ou aflições similares podem precisar fazer jogadas de salvamento durante seu recesso. Algumas maldições, ferimentos permanentes e outras situações que precisem de magia ou cuidados especiais para serem removidas não acabam automaticamente durante um descanso longo.

RETREINAR

As regras para retreinar na página 481 permitem que um jogador mude algumas das escolhas de seu personagem, mas elas dependem que você decida alguns fatores: se o retreino requer um professor, quanto tempo demora, se possui custos associados e se a habilidade pode, de fato, ser retreinada. É razoável que um personagem retreine a maioria das escolhas e você deve permitir isso. Somente as escolhas que são verdadeiramente intrínsecas ao personagem, como a linhagem de um feiticeiro, não podem ser retreinadas exceto em circunstâncias extraordinárias.

Tente transformar o retreino em uma história. Use PdMs conhecidos pelo personagem como professores, faça-o passar por uma pesquisa intensa em uma antiga biblioteca misteriosa ou ligue o retreino à narrativa do jogo (tornando-o consequência de algo que aconteceu com o personagem em uma sessão anterior, por exemplo).

Tempo

Retreinar um talento ou incremento de perícia tipicamente demora uma semana. Habilidades de classe que requerem uma escolha também podem ser retreinadas, mas demoram mais: pelo menos um mês e possivelmente mais tempo ainda. Retreinar uma característica pode demorar ainda mais se o processo for especialmente desafiador fisicamente ou se precisar de viagens, experimentos demorados ou pesquisa aprofundada, mas normalmente você não deve demandar mais do que um mês para um talento ou perícia; ou 4 meses para uma habilidade de classe.

Um personagem pode precisar retreinar várias opções de uma vez. Por exemplo: retreinar um incremento de perícia pode significar que ele possui talentos de perícia que não podem mais ser usados e também precisarão ser retreinados. Você pode somar todo o tempo de retreino e depois diminuir um pouco o total para representar a natureza coesa do processo.

Instrução e Custos

As regras abstraem o processo de aprender coisas novas conforme se sobe de nível — você aprende fazendo — mas o retreino sugere que você estuda com um professor ou passa por uma prática específica para retreinar. Se quiser, você pode ignorar inteiramente este aspecto do retreino, mas essa é uma ótima oportunidade de introduzir (ou reintroduzir) PdMs e avançar a história do jogo. Você pode até mesmo fazer com que um personagem jogador mentore outro, particularmente no campo de perícias.

Qualquer custo de retreino deve ser bem pequeno — uma quantia por volta da que o PJ poderia receber Ganhando Proventos pelo mesmo período de tempo. O propósito do custo é tornar o treinamento apropriado no contexto da história, não consumir quantias significativas dos proventos do personagem. Um professor pode se voluntariar para trabalhar de graça como pagamento por algo que o personagem já fez ou simplesmente pedir um favor em troca.

Opções Proibidas

Embora algumas opções normalmente não possam ser retreinadas, você pode inventar maneiras para que um personagem consiga retreiná-las — rituais especiais, jornadas incríveis ou o tutor perfeito. Por exemplo: atributos normalmente não podem ser retreinados, pois isso pode desbalancear o jogo. Mas nem todos os jogadores querem necessariamente explorar o sistema — talvez o jogador simplesmente deseje trocar uma melhoria de atributo entre dois atributos baixos. Em situações assim, você pode considerar deixá-lo gastar alguns meses malhando ou estudando para realocar uma melhoria de atributo.

Classes de Dificuldade

Como Mestre de Jogo, é você quem estabelece as classes de dificuldade (CDs) para testes que não utilizam uma CD pré-definida. As seções seguintes oferecem conselhos para estabelecer CDs apropriadas e ajustá-las conforme necessário para parecer natural na sua história. Você pode escolher uma CD simples ou utilizar uma CD baseada em nível em circunstâncias diferentes, e também pode ajustar ambos os tipos de CD utilizando o conselho sobre ajustar dificuldades.

CDs Simples

Às vezes você precisa estabelecer uma Classe de Dificuldade rapidamente. O método mais fácil é selecionar uma CD simples da Tabela 10–4 estimando qual graduação de proficiência corresponde melhor à tarefa (esta graduação normalmente não é requerida para obter sucesso na tarefa). Se a ação for algo que quase todo mundo teria uma chance decente de realizar, utilize a CD destreinada. Se for necessário um grau de treinamento, utilize a CD listada para as proficiências treinado, especialista, mestre ou lendário. Por exemplo: digamos que um PJ estava tentando descobrir a história real por trás de uma fábula. Você determina que isto requer um teste de Recordar Conhecimento e que apenas uma pessoa com proficiência mestre em Saber de Folclore conheceria a informação, então você estabelece a CD em 30 — a CD simples de mestre.

CDs simples funcionam quando você precisa de uma CD na hora e não tem um nível associado à tarefa. Eles são mais úteis para testes de perícia. Como não há muita gradação entre as CDs simples, elas não funcionam bem para situações como perigos ou combatentes, onde a vida dos PJs está em risco — para esses desafios é melhor utilizar as CDs baseadas em nível.

Tabela 10–4: CDs Simples

Graduação de Proficiência	CD
Destreinado	10
Treinado	15
Especialista	20
Mestre	30
Lendário	40

CDs Baseadas em Nível

Quando estiver determinando a CD de uma perícia baseado em algum fator que possui um nível, utilize os valores de referência na Tabela 10–5. Descubra o nível do alvo e designe a CD correspondente. Como magias utilizam uma escala de 1º a 10º nível, utilize a coluna Nível de Magia para elas.

Utilize estas CDs quando um PJ precisar Identificar uma Magia ou Recordar Conhecimento sobre uma criatura, tentar Ganhar Proventos ao executar uma tarefa de um certo nível e assim por diante. Você também pode utilizar CDs baseadas em níveis para obstáculos em vez de determinar uma CD simples. Por exemplo: você pode determinar que a parede de uma masmorra de alto nível foi construída com metal liso e é mais difícil de escalar. Você pode simplesmente dizer que alguém com proficiência mestre poderia escalá-la e utilizar a CD simples de 30. Ou você pode decidir que o vilão de 15º nível que criou a masmorra também fez a parede e assim utilizar a CD 34 do 15º nível. Você pode utilizar qualquer opção!

Note que PJs que investirem pesado em uma perícia têm mais facilidade de superar uma CD do seu nível conforme aumentam de nível, e as CDs listadas eventualmente se tornam bem fáceis para eles.

Tabela 10–5: CDs por Nível

Nível	CD	Nível	CD
0	14	13	31
1	15	14	32
2	16	15	34
3	18	16	35
4	19	17	36
5	20	18	38
6	22	19	39
7	23	20	40
8	24	21	42
9	26	22	44
10	27	23	46
11	28	24	48
12	30	25	50

Nível de Magia*	CD
1º	15
2º	18
3º	20
4º	23
5º	26
6º	28
7º	31
8º	34
9º	36
10º	39

*Se uma magia for incomum ou rara, a dificuldade deve ser ajustada de acordo.

Ajustando Dificuldades

Você pode decidir que uma CD deve ser diferente da base, seja para levar em conta as áreas de especialidade dos PJs ou para representar a raridade de magias ou itens. O ajuste de CD representa uma diferença essencial na dificuldade do teste e se aplica a qualquer um fazendo este teste específico para alcançar esse objetivo. Ajustes acontecem mais frequentemente com as tarefas de CDs baseadas em seu nível. Ajustes usam uma escala de –10 a +10, de testes incrivelmente fáceis a incrivelmente difíceis, e são separados em incrementos de 2, 5 e 10. Você frequentemente aplicará o ajuste para coisas incomuns, raras ou únicas.

TABELA 10–6: AJUSTES DE CD

Dificuldade	Ajuste	Raridade
Incrivelmente fácil	–10	–
Muito fácil	–5	–
Fácil	–2	–
Difícil	2	Incomum
Muito difícil	5	Raro
Incrivelmente difícil	10	Único

Os nomes dos ajustes não indicam exatamente a dificuldade real da tarefa para o PJ ou grupo de PJs, e ajustes não devem ser feitos para balancear ou substituir os bônus e penalidades dos PJs. PJs que investirem em um perícia ficarão cada vez melhores nela conforme sobem de nível. Por exemplo: mesmo o melhor PJ de 1º nível possui uma chance mínima contra um teste de CD de 1º nível incrivelmente difícil e uma imensa chance de falha crítica — mas, no 20º nível, um personagem otimizado com auxílio ou magias menores pode superar uma CD de 20º nível incrivelmente difícil por volta de metade das vezes, falhando criticamente apenas com um 1. Em níveis mais elevados, muitos grupos descobrirão que as CDs muito difíceis são praticamente padrão para eles; tenha isto em mente se precisar de um teste que represente um verdadeiro desafio para um grupo de nível elevado.

Você pode utilizar CDs diferentes para tarefas baseadas na perícia ou estatística particular sendo utilizada para aquele teste. Digamos que seus PJs encontrem um tomo mágico sobre criaturas aberrantes. O tomo é de 4º nível e possui o traço ocultista, portanto, você estabelece a CD do teste de Ocultismo para Identificar a Magia em 19 (baseado na Tabela 10–5). Conforme notado em Identificar Magia, outras perícias relacionadas a magia geralmente podem ser utilizadas com uma CD mais elevada, então você decide que o teste é muito difícil para um personagem utilizando Arcanismo e define uma CD de 24 para personagens utilzando esta perícia. Se um personagem no seu grupo possuir Saber de Aberração, você pode determinar que seria fácil ou muito fácil utilizar esta pericia e assim ajustar a CD para 17 ou 14. Estes ajustes não ocupam o lugar de bônus, modificadores e penalidades dos personagens — eles representam a aplicabilidade da perícia sendo utilizada.

TENTATIVAS EM GRUPO

As CDs neste capítulo oferecem uma chance boa e crescente de sucesso a um personagem individual se ele possuir alguma proficiência. Entretanto, ocasionalmente você terá uma tarefa onde apenas uma pessoa no grupo precisa obter sucesso, mas que todos podem tentar. A quantidade de dados rolados significa que há uma chance muito alta de um deles obter sucesso. Na maior parte do tempo isso é perfeitamente apropriado, mas às vezes você quer que a tarefa seja um desafio, com alguma incerteza sobre o sucesso do grupo. Nestes casos, torne o teste muito difícil ou incrivelmente difícil se quiser que seja particularmente trabalhoso ou se ele for realizado por PJs de níveis elevados. Com estas CDs, a maioria do grupo provavelmente irá falhar e alguém provavelmente ainda terá sucesso — provavelmente o personagem que mais investiu na perícia, como é esperado para personagens especializados.

Proficiência Mínima

Algumas tarefas em particular requerem que o personagem possua uma graduação de proficiência específica além de precisar obter sucesso na rolagem do dado. Fechaduras e armadilhas frequentemente requerem uma certa graduação de proficiência para as ações Abrir uma Fechadura ou Desabilitar um Dispositivo de Ladroagem. Um personagem cuja graduação de proficiência seja mais baixa do que a listada pode fazer o teste, mas não pode obter sucesso. Você pode aplicar proficiências mínimas similares a outras tarefas. Você pode decidir, por exemplo, que um teorema arcano em particular requer treinamento em Arcanismo para ser compreendido. Uma bárbara destreinada não pode obter sucesso no teste, mas ainda pode tentar se quiser — afinal, ela precisa ter a chance de falhar criticamente e conseguir uma informação errada!

Mantenha em mente as seguintes orientações para realizar testes que requeiram alguma proficiência mínima: uma tarefa de 2º nível ou menor quase nunca deve requerer proficiência especialista, uma de 6º nível ou menor quase nunca deve requerer proficiência mestre e uma tarefa de 14º nível ou menor quase nunca deve requerer proficiência lendária. Se o fizerem, nenhum personagem do nível apropriado conseguirá obter sucesso.

Ações Específicas

Várias partes deste livro (mais notavelmente o Capítulo 4: Perícias) indicam que você, como MJ, estabelece as CDs para certos testes ou determina outros parâmetros. Aqui estão as orientações para a maioria das tarefas comuns. Lembre-se que elas são apenas orientações e que você pode ajustá-las conforme necessário para que se adequem à situação.

APRENDER UMA MAGIA OU IDENTIFICAR MAGIA

A CD para Aprender uma Magia ou Identificar Magia normalmente é igual à CD listada na Tabela 10–5 para o nível da magia ou do item, ajustado por sua raridade. Um item ou fenômeno muito estranho normalmente utiliza um ajuste de CD mais alto. Para um item amaldiçoado ou certos itens ilusórios, utilize uma CD incrivelmente difícil para aumentar a chance de identificação errônea.

GANHAR PROVENTOS

Você estabelece o nível da tarefa quando alguém tentar Ganhar Proventos. A tarefa disponível de nível mais elevado é, normalmente, do mesmo nível do assentamento onde o personagem está. Se você não souber o nível do assentamento, ele normalmente varia de 0 a 1 para uma aldeia, 2 a 4 para uma vila ou de 5 a 7 para uma cidade. Um PJ pode precisar viajar para uma metrópole ou capital para encontrar tarefas de níveis 8 a 10 e para as maiores cidades do mundo ou até mesmo outro plano para encontrar rotineiramente tarefas acima disso. Algumas localidades podem ter tarefas de nível mais elevado baseadas na natureza do assentamento. Um porto maior pode oferecer tarefas de nível mais elevado para Saber de Marinheiro, uma cidade com uma cena artística vibrante pode oferecer tarefas de nível mais alto para Performance e assim por diante. Se alguém tentar utilizar uma perícia particularmente obscura, poderá ter dificuldades para encontrar tarefas de um nível ideal (ou mesmo

qualquer tarefa) — ninguém na maioria dos assentamentos clama pelo conhecimento de alguém com Saber de Troll.

Uma vez que o PJ tenha escolhido uma tarefa de um nível em particular dentre as disponíveis, utilize a CD para aquele nível da Tabela 10–5. Você pode ajustar a CD para ser mais difícil se houver um clima inclemente durante um trabalho ao relento, uma audiência barulhenta para performance ou circunstâncias similares.

INTUIR DIREÇÃO

Pegue a CD simples mais apropriada quando alguém usar Sobrevivência para Intuir Direção. Isto normalmente é equivalente à CD treinada em ermos normais, especialista em uma floresta profunda ou subterrâneo, mestre em locais traiçoeiros ou sem características marcantes, e lendária em ambientes estranhos ou surreais de outros planos.

MANUFATURAR

Quando um personagem Manufaturar um item, utilize o nível do item para determinar a CD, aplicando os ajustes da Tabela 10–6 pela raridade do item se ele não for comum. Você pode aplicar o ajuste de CD fácil para um item que o criador já fez antes. Consertar o item normalmente utiliza a CD do nível do item sem ajustes, embora você possa ajustar a CD para ser mais difícil para um item de nível mais alto do que o personagem pode Manufaturar.

OBTER INFORMAÇÃO

Para estabelecer uma CD para Obter Informação, utilize uma CD simples representando a disponibilidade da informação sobre o assunto. Ajuste a CD para cima se o PJ busca Obter Informações mais detalhadas ou aprofundadas. Por exemplo: se um personagem quiser Obter Informação sobre uma caravana visitante, você pode decidir que uma pessoa comum não saberia muito sobre isso, mas qualquer mercador ou guarda saberia. Dessa forma, aprender fatos básicos utiliza a CD simples para a proficiência treinada. O nome do líder da caravana é facilmente conhecido, então descobri-lo pode ser CD 15 (a CD treinada simples na Tabela 10–4). Aprender a identidade dos empregadores obscuros do líder, entretanto, pode ser CD 20.

PERÍCIAS SOCIAIS

Quando um personagem usar Diplomacia, Dissimulação, Intimidação ou Performance para influenciar ou impressionar alguém cujo nível ou CD de Vontade você não sabe, estime o nível da criatura e utilize a CD apropriada. Um plebeu normalmente é considerado de nível 0 ou 1. Não se preocupe com exatidão. É razoavelmente normal ajustar a CD baseada na atitude do alvo para Diplomacia, Dissimulação ou Performance, tornando-a fácil para uma criatura amigável, muito fácil para uma criatura prestativa, difícil para uma criatura inamistosa ou muito difícil para uma criatura hostil. Você pode ajustar a CD ainda mais ou de alguma forma diferente de acordo com o objetivo do PJ — por exemplo: a CD para Pedir algo a que um PdM indiferente seja fundamentalmente contrário pode ser incrivelmente difícil ou impossível, enquanto pode ser fácil convencer uma criatura inamistosa a fazer algo que ela já queria fazer.

DETERMINANDO O ESCOPO DO SABER

Perícias de Saber são um dos aspectos mais especializados do Pathfinder, mas requerem supervisão do MJ – particularmente para determinar as subcategorias de Saber aceitáveis para serem escolhidas por personagens. Uma subcategoria de Saber representa um foco estreito e, por isto, não deveria substituir todas ou mesmo a maior parte de uma perícia inteira – nem deve cobrir vastas gamas de informação. Por exemplo: uma única subcategoria de Saber não cobre todas as religiões – isto é coberto pela perícia Religião – mas um personagem pode possuir uma subcategoria de Saber que cobre uma única divindade. Uma subcategoria de Saber não pode cobrir um país inteiro ou toda a história, mas pode cobrir uma cidade, uma civilização antiga ou um aspecto de um país moderno, como Saber da História de Taldor. Uma única subcategora de Saber não pode cobrir o multiverso inteiro, mas pode cobrir um plano inteiro diferente do Plano Material.

RASTREAR

Frequentemente, quando um PJ utilizar Sobrevivência para Rastrear, você pode escolher a CD simples e ajustá-la baseado nas circunstâncias. Por exemplo: um exército normalmente é fácil de rastrear, por isso você pode utilizar a CD destreinada de 10. Se o exército tiver marchado pela lama, você pode até ajustá-la para baixo resultando em CD 5. Por outro lado, se o grupo perseguir um sobrevivente astuto usando Cobrir Rastros, você pode utilizar a CD de Sobrevivência dele como a CD para Rastreá-lo.

RECORDAR CONHECIMENTO

Na maioria dos tópicos, você pode utilizar a CD simples para testes de Recordar Conhecimento. Para um teste sobre uma criatura, armadilha ou outro assunto específico com nível, utilize a CD baseada em nível (ajustada pela raridade se necessário). Você pode ajustar a dificuldade para baixo, talvez até drasticamente se o assunto for especialmente notório ou famoso. Saber contos simples sobre os feitos de um dragão infame, por exemplo, pode ser incrivelmente fácil para o nível do dragão (ou mesmo apenas uma CD treinada simples).

Perícias Alternativas

Como indicado na descrição da ação, um personagem pode testar Recordar Conhecimento utilizando uma perícia diferente das listadas nas opções comuns. Se a perícia for altamente aplicável, como utilizar Medicina para identificar um tônico medicinal, você provavelmente não precisa ajustar a CD. Se sua relevância for parcial, ajuste a CD para cima conforme descrito em Ajustando Dificuldades.

Conhecimento Adicional

Às vezes um personagem pode querer dar continuidade a um teste de Recordar Conhecimento, rolando outro teste para descobrir mais informações. Após um sucesso inicial, usos adicionais de Recordar Conhecimento podem levar a mais informações, mas você deve ajustar a dificuldade para cima a cada tentativa. Uma vez que o personagem tenha feito um teste incrivelmente difícil ou falhado em um teste, tentativas adicionais são infrutíferas — o personagem já recordou tudo o que sabe sobre o assunto.

TABELA 10-7: PERÍCIA DE IDENTIFICAÇÃO DE CRIATURA

Traço de Criatura	Perícia
Aberração	Ocultismo
Animal	Natureza
Astral	Ocultismo
Besta	Arcanismo, Natureza
Celestial	Religião
Constructo	Arcanismo, Manufatura
Dragão	Arcanismo
Elemental	Arcanismo, Natureza
Espírito	Ocultismo
Etéreo	Ocultismo
Fada	Natureza
Fungo	Natureza
Humanoide	Sociedade
Ínfero	Religião
Limo	Ocultismo
Monitor	Religião
Morto-vivo	Religião
Planta	Natureza

Identificar Criatura

Um personagem que identifique uma criatura com sucesso aprende uma de suas características mais conhecidas — como a regeneração de um troll (e o fato de que pode ser impedida com ácido ou fogo) ou os espinhos da cauda de uma mantícora. Em um sucesso crítico, o personagem também aprende algo mais sutil, como a fraqueza de um demônio ou o acionamento de uma das reações da criatura.

A perícia utilizada para identificar uma criatura normalmente depende dos traços que ela possui, conforme mostrado na Tabela 10–7 (mas você tem uma grande margem para decidir qual perícia se aplica). Por exemplo, bruxas são humanoides mas possuem uma forte conexão com magias ocultistas e vivem fora da sociedade, portanto, você poderia permitir que um personagem utilize Ocultismo para identificá-las sem quaisquer ajustes de CD, enquanto aumentaria a dificuldade de Sociedade. Perícias de Saber também podem ser utilizadas para identificar criaturas específicas ao seu assunto. Utilizar o Saber aplicável normalmente tem uma CD fácil ou muito fácil (antes de ajustar pela raridade).

SUBSISTIR

Uma CD simples normalmente é suficiente para a ação Subsistir, com a CD treinada representando uma situação típica. Utilize a disposição do ambiente ou cidade como orientação; um ambiente com recursos escassos ou uma cidade com pouca tolerância a transeuntes pode precisar de uma CD especialista ou mais elevada.

TREINAR UM ANIMAL

Treinar um Animal (página 269) permite que PJs ensinem truques a animais. Utilize o nível do animal como base; você pode ajustar a CD para cima se o truque for especialmente difícil, ou para baixo se o animal for especialmente domesticável (como um cachorro).

Recompensas

No Pathfinder, personagens jogadores podem receber três tipos de recompensas por seus feitos heróicos: Pontos de Heroísmo, que podem usar para sair de situações ruins; Pontos de Experiência, que usam para subir de nível; e tesouros, incluindo poderosos itens mágicos.

Pontos de Heroísmo

Diferente dos Pontos de Experiência e tesouro, que ficam com o personagem, Pontos de Heroísmo são concedidos e usados durante a sessão. No começo de uma sessão de jogo, você concede 1 Ponto de Heroísmo para cada jogador. Você também pode conceder mais Pontos de Heroísmo durante o jogo, tipicamente após um momento ou conquista heróica (veja abaixo). Como apontado na página 467, um jogador pode gastar 1 Ponto de Heroísmo para uma rerrolagem ou pode gastar todos seus Pontos de Heroísmo para se recuperar quando estiver perto da morte.

Em um jogo típico, você concederá cerca de 1 Ponto de Heroísmo a cada hora de jogo depois da primeira (por exemplo, 3 pontos extras em uma sessão de 4 horas). Se quiser um jogo mais exagerado, ou se o seu grupo estiver enfrentando oponentes incríveis e demonstrando imensa bravura, você pode conceder pontos em um ritmo maior, como 1 a cada 30 minutos (ou seja, 6 para uma sessão de 4 horas). Tente garantir que cada PJ tenha oportunidades para receber Pontos de Heroísmo e evite dar todos os Pontos de Heroísmo para um único personagem.

Um último avanço corajoso, protegendo inocentes e utilizando uma estratégia ou magia inteligente para salvar o dia pode dar a todos os personagens um Ponto de Heroísmo. Fique atento aos momentos onde a mesa inteira comemora ou fica maravilhada com a realização de um personagem; esta é sua dica para conceder um Ponto de Heroísmo para ele.

O grupo também pode ganhar Pontos de Heroísmo por suas conquistas ao longo do jogo. Para uma conquista moderada ou maior, considere conceder um Ponto de Heroísmo. Este ponto normalmente vai para o PJ que foi essencial para alcançar a conquista.

Pontos de Experiência

Conforme se aventuram, os personagens recebem Pontos de Experiência (XP). Estas recompensas vêm de atingir objetivos, completar encontros sociais, explorar lugares novos, lutar com monstros, superar perigos e outros feitos. Você tem um grande controle sobre quando os personagens recebem XP, embora as seguintes orientações detalhem o que é esperado receber em uma campanha padrão.

Normalmente, quando um personagem alcança 1.000 XP ou mais, ele sobe de nível, ele reduz seus XP em 1.000 e começa a progressão para o próximo nível. Outros meios de progressão são descritos no quadro Velocidades de Progressão na página 509.

Recompensas de XP

Pontos de Experiência são recompensas concedidas por encontros, exploração e progresso na aventura. Quando os PJs encaram oposição direta, como em uma luta ou conflito social, o XP recebido é baseado no nível do desafio superado. Personagens também ganham XP de exploração, por atos como encontrar áreas secretas, localizar um esconderijo, suportar um ambiente perigoso ou mapear uma masmorra inteira.

Quaisquer recompensas de XP vão para todos os membros do grupo. Por exemplo: se o grupo vencer uma batalha que valha 100 XP, todos os seus membros recebem 100 XP — mesmo o ladino do grupo que estava em um cofre roubando um tesouro durante a batalha. E se o ladino coletar uma gema esplêndida e famosa, que você determinou que representa uma conquista moderada valendo 30 XP, cada membro do grupo também recebe 30 XP.

Adversários e Perigos

Encontros com adversários e perigos concedem uma quantidade fixa de XP. Quando o grupo sobrepuja um encontro com criaturas ou perigos, cada personagem ganha XP igual ao total de XP das criaturas e perigos no encontro (isto exclui ajustes de XP para grupos de tamanhos diferentes; veja Tamanho do Grupo na página 508 para mais detalhes).

Encontros triviais normalmente não fornecem XP, mas você pode decidir recompensar um encontro trivial importante para a história ou um encontro que se tornou trivial por causa da ordem em que foi encontrado durante uma aventura não-linear com os mesmos XP de uma conquista menor ou moderada.

Conquistas

Ações dos personagens que movam a história adiante — como assegurar uma aliança maior, estabelecer uma organização ou fazer um PdM mudar de opinião — são consideradas conquistas e devem ser recompensadas com XP. Sua significância determina o tamanho da recompensa de XP. Determine se a conquista foi menor, moderada ou maior e utilize a Tabela 10–8: Recompensas de XP na página 508 para recompensá-los com a quantia apropriada de XP. Conquistas menores incluem todo o tipo de momentos significativos, memoráveis ou surpreendentes no jogo. Uma conquista moderada tipicamente representa um objetivo que leva a maior parte da sessão para ser completada e uma conquista maior normalmente é o resultado dos esforços dos personagens por muitas sessões. Conquistas moderadas e maiores normalmente acontecem depois de um esforço heróico, portanto, proporcionam um momento ideal para conceder também um Ponto de Heroísmo para um ou mais personagens envolvidos.

Como mencionado antes, você decide quantos XP concede por conquistas. Como orientação geral, em uma dada sessão de jogo você tipicamente concederá várias recompensas menores, uma ou duas recompensas moderadas e apenas uma maior, se ocorrer.

TABELA 10–8: RECOMPENSAS DE XP

Conquista	Recompensa de XP
Menor	10 XP
Moderada*	30 XP
Maior*	80 XP
*Normalmente também recebe um Ponto de Heroísmo.	

Nível do Adversário	Recompensa de XP
Nível do grupo – 4	10 XP
Nível do grupo – 3	15 XP
Nível do grupo – 2	20 XP
Nível do grupo – 1	30 XP
Nível do grupo	40 XP
Nível do grupo +1	60 XP
Nível do grupo +2	80 XP
Nível do grupo +3	120 XP
Nível do grupo +4	160 XP

	Recompensa de XP	
Nível do Perigo	Perigo Simples	Perigo Complexo
Nível do grupo – 4	2 XP	10 XP
Nível do grupo – 3	3 XP	15 XP
Nível do grupo – 2	4 XP	20 XP
Nível do grupo – 1	6 XP	30 XP
Nível do grupo	8 XP	40 XP
Nível do grupo +1	12 XP	60 XP
Nível do grupo +2	16 XP	80 XP
Nível do grupo +3	24 XP	120 XP
Nível do grupo +4	32 XP	160 XP

TAMANHO DO GRUPO

As regras para progressão assumem um grupo de quatro PJs. As regras para encontros (página 489) descrevem como acomodar grupos de tamanhos diferentes, mas as recompensas de XP não mudam — sempre recompense a quantia de XP listada para um grupo de quatro personagens. Você normalmente não precisa fazer muitos ajustes para um grupo de tamanho diferente em situações fora de encontros. Tenha o cuidado de não oferecer muitas formas de conseguir XP por conquistas quando tiver um grupo grande, já que eles podem buscar múltiplas conquistas de uma vez (o que pode fazer com que os PJs subam de nível muito rápido).

PARIDADE E NÍVEL DO GRUPO

É recomendado que você mantenha todos os personagens com a mesma XP total. Isto facilita muito encontrar os desafios apropriados para quatro jogadores. Ter personagens de níveis diferentes no mesmo grupo pode resultar nos personagens mais fracos morrendo mais facilmente e seus jogadores se sentindo menos eficientes e se divertindo menos durante o jogo.

Se escolher manter o grupo em níveis diferentes, você deve selecionar um nível para o grupo (que será utilizado para determinar seu orçamento de XP para encontros). Escolha o nível que representa a habilidade do grupo como um todo. Utilize o nível mais alto se apenas um ou dois personagens ficarem para trás, ou uma média se todos tiverem níveis diferentes. Se apenas um personagem estiver dois ou mais níveis adiante, utilize o nível de grupo apropriado para os personagens de nível mais baixo e ajuste os encontros como se tivesse um PJ adicional para cada 2 níveis que o personagem de nível mais elevado possuir além do resto do grupo.

Membros do grupo que estiverem em um nível inferior ao resto do grupo ganham o dobro do XP dos outros personagens até alcançarem o nível do grupo. Se estiver registrando XP individualmente, você precisa decidir se os membros do grupo ganham XP por sessões perdidas.

TESOURO

Como MJ, é seu trabalho distribuir tesouros aos personagens. Tesouros aparecem ao longo da aventura e os PJs os obtém saqueando tesouros escondidos, derrotando inimigos que carregam dinheiro ou itens valiosos, sendo pagos por missões bem-sucedidas e de qualquer outra forma que imaginar.

Esta sessão oferece orientações para distribuir tesouros em uma campanha típica de Pathfinder, mas você sempre é livre para conceder tesouros adicionais para criar um jogo mais fantástico, menos tesouro para uma aventura de horror de sobrevivência ou algum outro meio termo.

TESOURO POR NÍVEL

A Tabela 10–9: Tesouro do Grupo por Nível na próxima página mostra quanto tesouro você deve distribuir ao longo de um nível para um grupo de quatro PJs. A coluna de Valor Total indica um valor aproximado de todo o tesouro, caso você queira gastá-lo como se fosse um orçamento. As próximas colunas fornecem sugestões para dividir este valor em itens permanentes, que os PJs mantêm e usam por muito tempo; consumíveis, que são destruídos após serem usados uma única vez; e dinheiro, que incluem moedas, gemas e outros valores gastos primariamente para adquirir itens ou serviços. A coluna final indica uma quantia de dinheiro que deve ser adicionada para cada PJ além do quarto no grupo de jogo (a seção Grupos de Tamanhos Diferentes na página 510 fornece mais orientações sobre isso).

Por exemplo: entre o tempo que seus PJs chegam ao 3º nível e o tempo que chegam ao 4º, você deve distribuir o tesouro listado na tabela para o 3º nível, ou seja, aproximadamente 500 po: dois itens permanentes de 4º nível, dois itens permanentes de 3º nível, dois consumíveis de 4º nível, dois consumíveis de 3º nível, dois consumíveis de 2º nível e 120 po de dinheiro.

Quando distribuir itens permanentes de 1º nível, sua melhor opção são armas, armaduras e outros equipamentos do Capítulo 6 valendo entre 10 e 20 po. Os tesouros listados na linha do 20º nível representam um nível inteiro de aventuras, mesmo que não exista nenhuma forma de alcançar o 21º nível.

Algumas seções de criaturas no *Pathfinder Bestiário* listam tesouros que podem ser recebidos ao derrotar uma criatura individual; isto conta para o tesouro de qualquer nível presente. As aventuras publicadas incluem uma boa quantia de tesouro distribuída ao longo de sua história, embora você ainda precise monitorar as capacidades do grupo conforme eles avançam pela aventura para garantir que não fiquem para trás.

Dinheiro

O grupo encontrará dinheiro e outros tesouros que não são úteis em si, mas que podem ser vendidos ou gastos em outras coisas. O valor de peças de ouro na coluna Dinheiro do Grupo não se refere apenas a moedas. Gemas, objetos de arte, materiais de manufatura (incluindo materiais preciosos), jóias e até itens de nível muito mais baixo do que o nível do grupo podem ser mais interessantes do que uma pilha de ouro.

Se você incluir um item permanente de nível baixo como parte de uma recompensa em dinheiro, conte apenas metade do Preço do item para a quantia de peças de ouro — assumindo que o grupo irá vender o item ou usá-lo como material de manufatura. Porém, os consumíveis de nível mais baixo ainda podem ser bastante úteis (particularmente pergaminhos) — e ser acha que o grupo pode usá-los, conte estes itens com seu Preço total.

Outros tipos de Tesouro

Nem todos os tesouros precisam ser itens ou dinheiro. Artesões podem utilizar a perícia Manufatura para transformar matéria-prima diretamente em itens em vez de comprar estes itens com moedas. Conhecimento pode expandir as habilidades de um personagem e fórmulas são um bom tesouro para personagens criadores de itens. Um conjurador pode obter acesso a novas magias a partir do grimório de um inimigo ou um sábio antigo, enquanto um monge pode retreinar técnicas por outras mais raras, aprendidas com um mestre no cume de uma montanha remota.

Tesouro e Raridade

Conceder itens incomuns ou raros e fórmulas aos jogadores mantê-los mais interessados nos tesouros. É melhor distribuir

VELOCIDADE DE PROGRESSÃO

Ao variar a quantia de XP necessária para ganhar um nível, você pode mudar a velocidade com a qual os personagens ganham poder. As regras do jogo assumem um grupo jogando com a progressão padrão. Progressão rápida funciona melhor quando você sabe que não jogará uma campanha muito longa e quer conseguir o máximo possível rapidamente – já a progressão lenta funciona melhor em campanhas árduas onde todo o progresso é conquistado com dificuldade.

Você pode alterar os XP necessários para passar de nível de uma aventura para a outra para ter uma ideia diferente. Durante um assassinato misterioso nas ruas e viagens através de ermos assombrados, você pode usar a progressão lenta. Quando os PJs alcançarem a masmorra, você pode mudar para a progressão padrão ou rápida. Os valores abaixo são apenas exemplos. Você pode usar valores ainda mais altos ou mais baixos.

Velocidade de Progressão	XP para Subir de Nível
Rápida	800 XP
Padrão	1.000 XP
Lenta	1.200 XP

Nível Baseado em História

Se não quiser se preocupar com a administração e entrega de XP, ou se quiser uma progressão baseada inteiramente nos eventos da história, ignore o processo de XP inteiramente e simplesmente decida quando os personagens sobem de nível. Geralmente, os personagens devem ganhar um nível a cada três ou quatro sessões de jogo, logo depois de algum grande evento apropriado, como a derrota de um vilão significativo ou a conquista de algum objetivo importante).

TABELA 10-9: TESOURO DO GRUPO POR NÍVEL

Nivel	Valor Total	Itens Permanentes (por nível de item)	Consumíveis (por nível de item)	Dinheiro do Grupo	Dinheiro por PJ Adicional
1	175 po	**2º**: 2, **1º**: 2*	**2º**: 2, **1º**: 3	40 po	10 po
2	300 po	**3º**: 2, **2º**: 2	**3º**: 2, **2º**: 2, **1º**: 2	70 po	18 po
3	500 po	**4º**: 2, **3º**: 2	**4º**: 2, **3º**: 2, **2º**: 2	120 po	30 po
4	850 po	**5º**: 2, **4º**: 2	**5º**: 2, **4º**: 2, **3º**: 2	200 po	50 po
5	1.350 po	**6º**: 2, **5º**: 2	**6º**: 2, **5º**: 2, **4º**: 2	320 po	80 po
6	2.000 po	**7º**: 2, **6º**: 2	**7º**: 2, **6º**: 2, **5º**: 2	500 po	125 po
7	2.900 po	**8º**: 2, **7º**: 2	**8º**: 2, **7º**: 2, **6º**: 2	720 po	180 po
8	4.000 po	**9º**: 2, **8º**: 2	**9º**: 2, **8º**: 2, **7º**: 2	1.000 po	250 po
9	5.700 po	**10º**: 2, **9º**: 2	**10º**: 2, **9º**: 2, **8º**: 2	1.400 po	350 po
10	8.000 po	**11º**: 2, **10º**: 2	**11º**: 2, **10º**: 2, **9º**: 2	2.000 po	500 po
11	11.500 po	**12º**: 2, **11º**: 2	**12º**: 2, **11º**: 2, **10º**: 2	2.800 po	700 po
12	16.500 po	**13º**: 2, **12º**: 2	**13º**: 2, **12º**: 2, **11º**: 2	4.000 po	1.000 po
13	25.000 po	**14º**: 2, **13º**: 2	**14º**: 2, **13º**: 2, **12º**: 2	6.000 po	1.500 po
14	36.500 po	**15º**: 2, **14º**: 2	**15º**: 2, **14º**: 2, **13º**: 2	9.000 po	2.250 po
15	54.500 po	**16º**: 2, **15º**: 2	**16º**: 2, **15º**: 2, **14º**: 2	13.000 po	3.250 po
16	82.500 po	**17º**: 2, **16º**: 2	**17º**: 2, **16º**: 2, **15º**: 2	20.000 po	5.000 po
17	128.000 po	**18º**: 2, **17º**: 2	**18º**: 2, **17º**: 2, **16º**: 2	30.000 po	7.500 po
18	208.000 po	**19º**: 2, **18º**: 2	**19º**: 2, **18º**: 2, **17º**: 2	48.000 po	12.000 po
19	355.000 po	**20º**: 2, **19º**: 2	**20º**: 2, **19º**: 2, **18º**: 2	80.000 po	20.000 po
20	490.000 po	**20º**: 4	**20º**: 4, **19º**: 2	140.000 po	35.000 po

* Muitos itens permanentes de 1º nivel devem ser itens do Capítulo 6 em vez de itens mágicos.

AJUSTANDO TESOUROS

O tesouro fornecido ao grupo deve ser monitorado e ajustado conforme o jogo progride. Você pode precisar entregar tesouros que não havia originalmente planejado, especialmente se o grupo pular uma parte da aventura. Fique de olho nos recursos do grupo. Se eles estiverem ficando sem consumíveis ou dinheiro, ou se estiverem tendo problemas em combate porque seus itens não são apropriados, ajuste os próximos tesouros.

Isto é especialmente comum em aventuras que possuem pouco recesso ou que ocorrem longe da civilização. Se o grupo passar um longo tempo sem ser capaz de comprar ou Manufaturar itens úteis, os PJs estarão cheios de moedas e coisas valiosas mas com poucos itens que podem ser utilizados. Em uma situação dessas, você pode colocar mais tesouros úteis na aventura ou introduzir PdMs dispostos acomprar e vender itens.

Megamasmorras e Caixas de Areia

Algumas aventuras esperam que os personagens explorem conforme suas vontades e encontrem apenas o que sua engenhosidade, perícia ou sorte permitam. Dois exemplos comuns deste tipo de aventura são as chamadas megamasmorras (imensas masmorras com múltiplas seções e caminhos diferentes) e a exploração livre (frequentemente chamada caixa de areia) que tipicamente ocorre em áreas ermas. Se quiser criar aventuras livres como estas onde os personagens provavelmente perderão pelo menos alguma parte do tesouro, aumente a quantidade de tesouro distribuído. Entretanto, fique atento, já que um grupo meticuloso pode acabar com mais tesouro do que o normal e terão vantagens em aventuras posteriores.

Para uma orientação simples nestas situações, simplesmente aumente o tesouro como se houvesse um PJ a mais no grupo. Se a estrutura for especialmente livre, especialmente em aventuras de caixa de areia, você pode aumentar esta quantia ainda mais.

itens incomuns como uma recompensa regularmente, mas itens raros apenas ocasionalmente. Estas recompensas são especialmente atraentes se os aventureiros conseguirem um item que seja adequad ao seu histórico ou tema ao derrotar ou enganar um inimigo que o carrega.

Fórmulas incomuns e raras são um grande tesouro para personagens que Manufaturam itens. Note que se uma fórmula incomum ou rara for amplamente disseminada, ela eventualmente se torna mais comum. Pode demorar meses ou anos, mas o item pode começar a aparecer em lojas por todo o mundo.

Níveis de Itens Diferentes

Os níveis listados para os itens na Tabela 10–9: Tesouro do Grupo por Nível não são escritos em pedra. Você pode fornecer itens de níveis ligeiramente maiores ou menores contanto que leve em consideração o valor dos itens distribuídos. Por exemplo: você está considerando dar ao grupo de PJs de 11º nível uma *pedra rúnica* de *fortificação* (com Preço de 2.000 po) como um dos seus itens de 12º nível, mas percebe que eles tiveram problemas em achar armaduras em suas aventuras mais recentes, portanto, você decide dar a eles uma *armadura resiliente +2* (1.400 po) de 11º nível em vez da pedra com a runa. Como a armadura tem um Preço menor do que o da runa, você pode adicionar uma *runa das sombras* (650 po) para compensar a diferença. O total não é exatamente o mesmo, mas tudo bem.

Entretanto, se quiser colocar um item permanente de 13º nível em uma pilha de tesouros, você pode remover dois itens permanentes de 11º nível para fazer uma troca mais ou menos equivalente. Quando fizer uma troca por um nível superior como esta, tenha cuidado: não apenas você introduz um item com efeitos que podem atrapalhar o jogo no nível atual do grupo, mas também pode dar um item incrível para um PJ enquanto os outros não ganham nenhum item novo!

Se estiver jogando uma campanha longa, você pode espalhar o tesouro com o tempo. Uma conquista maior pode fornecer um tesouro extra em um determinado nível, seguida por uma masmorra mais difícil com poucos itens no próximo nível. Verifique ocasionalmente se os tesouros de cada PJ são comparáveis à quantia que teriam se criassem um novo personagem no seu nível atual, conforme descrito sob Tesouro para Novos Personagens, abaixo. Eles devem estar um pouco acima do valor apropriado, mas se houver uma discrepância significativa, ajuste adequadamente o tesouro da próxima aventura.

Grupos de Tamanhos Diferentes

Se o grupo tiver mais de quatro personagens, adicione os seguintes tesouros para cada personagem adicional:

- Um item permanente do nível do grupo ou de 1 nível superior
- Dois consumíveis, normalmente um do nível do grupo e um de 1 nível superior
- Dinheiro igual ao valor na coluna Dinheiro por PJ Adicional da Tabela 10–9

Se o grupo tiver menos que quatro personagens, você pode subtrair a mesma quantia para cada personagem a menos — porém, note que o jogo fica inerentemente mais desafiador com um grupo menor que não pode cobrir todas as funções tão eficientemente, portanto, considere subtrair menos tesouro e deixe que o equipamento extra compense o tamanho menor do grupo.

TESOURO PARA NOVOS PERSONAGENS

Quando sua campanha nova começar em um nível mais alto, um novo jogador se unir ao grupo existente ou o personagem de um jogador atual morre e ele criar um novo, sua campanha terá um ou mais PJs que não começaram no 1º nível. Nestes casos, examine a Tabela 10–10: Riqueza do Personagem na próxima página, que mostra quantos itens permanentes comuns os PJs de vários níveis deveriam possuir (além de dinheiro). Qualquer item singular indicado na tabela é sempre um item básico. Se o jogador quiser uma armadura ou arma com runas de propriedades, ele deve comprar as runas de propriedade separadamente e também deve pagar separadamente pelo material de armas e armaduras feitas de materiais preciosos.

Estes valores são apropriados para um PJ que acabou de chegar naquele nível. Se o PJ estiver se unindo a um grupo que

progrediu em parte na direção do próximo nível, considere dar ao novo personagem um item adicional do seu nível atual. Se seu grupo guardou o tesouro do PJ morto ou aposentado e o passou para os novos personagens, você pode dar aos personagens menos itens do que os valores indicados na tabela ou reduzir as recompensas recebidas nas próximas aventuras.

Seleção de Itens

Você deve conversar com o jogador do novo personagem para decidir os itens que o personagem dele possui. Permita que o jogador faça sugestões e, se ele souber quais itens quer possuir, respeite suas escolhas a menos que você acredite que estas escolhas terão um impacto negativo no jogo. Se quiser, você pode conceder ao personagem jogador itens incomuns ou raros que se adequem ao seu histórico e conceito, tendo em mente a quantidade de itens destas raridades já introduzidos em seu jogo. O jogador também pode gastar dinheiro em consumíveis ou itens permanentes de nível mais baixo, mantendo o resto como moedas. Como sempre, você determina quais itens o personagem pode encontrar para este propósito.

Um PJ pode voluntariamente escolher um item que possua um nível menor do que qualquer um ou todos os itens listados, mas ele não ganha mais dinheiro ao fazer isso.

Se quiser, você pode permitir que o jogador comece com uma quantia fixa e compre quaisquer itens que desejar (embora ele só possa comprar itens de um nível inferior ao seu nível de personagem). Isto gera um valor total menor do que a distribuição normal de itens permanentes e dinheiro, já que o jogador pode selecionar um conjunto de itens de nível mais alto.

Tabela 10-10: Riqueza do Personagem

Nível	Itens Permanentes	Dinheiro	Quantia Fixa
1	–	15 po	15 po
2	**1°**: 1	20 po	30 po
3	**2°**: 1, **1°**: 2	25 po	75 po
4	**3°**: 1, **2°**: 2, **1°**: 1	30 po	140 po
5	**4°**: 1, **3°**: 2, **2°**: 1, **1°**: 1	50 po	270 po
6	**5°**: 1, **4°**: 2, **3°**: 1, **2°**: 2	80 po	450 po
7	**6°**: 1, **5°**: 2, **4°**: 1, **3°**: 2	125 po	720 po
8	**7°**: 1, **6°**: 2, **5°**: 1, **4°**: 2	180 po	1.100 po
9	**8°**: 1, **7°**: 2, **6°**: 1, **5°**: 2	250 po	1.600 po
10	**9°**: 1, **8°**: 2, **7°**: 1, **6°**: 2	350 po	2.300 po
11	**10°**: 1, **9°**: 2, **8°**: 1, **7°**: 2	500 po	3.200 po
12	**11°**: 1, **10°**: 2, **9°**: 1, **8°**: 2	700 po	4.500 po
13	**12°**: 1, **11°**: 2, **10°**: 1, **9°**: 2	1.000 po	6.400 po
14	**13°**: 1, **12°**: 2, **11°**: 1, **10°**: 2	1.500 po	9.300 po
15	**14°**: 1, **13°**: 2, **12°**: 1, **11°**: 2	2.250 po	13.500 po
16	**15°**: 1, **14°**: 2, **13°**: 1, **12°**: 2	3.250 po	20.000 po
17	**16°**: 1, **15°**: 2, **14°**: 1, **13°**: 2	5.000 po	30.000 po
18	**17°**: 1, **16°**: 2, **15°**: 1, **14°**: 2	7.500 po	45.000 po
19	**18°**: 1, **17°**: 2, **16°**: 1, **15°**: 2	12.000 po	69.000 po
20	**19°**: 1, **18°**: 2, **17°**: 1, **16°**: 2	20.000 po	112.000 po

Comprando e Vendendo Itens

Personagens normalmente podem comprar e vender itens apenas durante seu recesso. Um item geralmente pode ser vendido por metade do seu Preço, embora objetos de arte, gemas e matéria-prima possam ser vendidas pelo seu Preço total (página 271).

Ambiente

Usadas principalmente durante a exploração, as regras de ambiente trazem à vida os locais por onde seu grupo passa. Você frequentemente usará o bom senso para determinar o funcionamento dos ambientes, mas precisará de regras especiais para criar ambientes que realmente se destaquem.

Cada ambiente apresentado nesta seção utiliza as regras de terreno (que são resumidas na página 514 e aparecem inteiras a partir da página 475) de modos diferentes, portanto, garanta que está familiarizado com estas regras antes de ler essa seção. Alguns ambientes se referem às regras de clima (página 517) e desastres naturais (a partir da página 518). Muitos lugares possuem os traços de múltiplos ambientes: uma montanha coberta de neve pode usar os ambientes ártico e montanhoso, por exemplo. Os efeitos de características ambientais baseados em sua altura ou profundidade variam de acordo com o tamanho da criatura. Por exemplo: um atoleiro raso para uma criatura Média pode ser um atoleiro profundo para criaturas menores, e um atoleiro profundo para uma criatura Média poderia ser apenas um atoleiro raso para uma criatura maior (e tão insignificante para uma criatura realmente descomunal que não é sequer considerado terreno difícil).

A Tabela 10–12 lista características de vários ambientes em ordem alfabética para facilitar a referência. A seção Faixa de CD de Proficiência indica a variação de CDs simples apropriadas para essa característica ambiental, enquanto também fornece uma estimativa aproximada do perigo e da complexidade da característica.

Dano Ambiental

Algumas características ambientais ou desastres naturais causam dano. Como a quantidade de dano pode variar baseada em circunstâncias específicas, as regras para ambientes específicos e desastres naturais descrevem o dano causado em categorias em vez de números exatos. Utilize a Tabela 10–11 abaixo para determinar o dano de um ambiente ou desastre natural. Quando decidir a quantidade exata de dano, determine o quão extremo você acha que esse perigo é.

Tabela 10–11: Dano Ambiental

Categoria	Dano
Menor	1d6 a 2d6
Moderado	4d6 a 6d6
Maior	8d6 a 12d6
Massivo	18d6 a 24d6

Aquático

Ambientes aquáticos estão entre os mais desafiadores para os PJs, exceto por outros mundos e planos incomuns. PJs em um ambiente aquático precisam de um meio para respirar (tipicamente a magia *respirar na água*) e normalmente devem Nadar para se moverem — embora um PJ que chegue ao fundo possa andar com dificuldade utilizando as regras para terreno difícil maior. Personagens em ambientes aquáticos fazem uso frequente das regras de combate aquático (página 478) e de afogamento e sufocamento (página 478).

Água Corrente

Correntes oceânicas, rios e outros tipos de água em movimento são terreno difícil ou terreno difícil maior (dependendo da velocidade da água) para uma criatura Nadando contra a correnteza. No fim do turno de uma criatura, ela se move uma certa distância dependendo da velocidade da correnteza. Por exemplo: uma correnteza de 3 metros move uma criatura essa distância na direção da correnteza no fim do turno da criatura.

Visibilidade

É muito mais difícil ver coisas à distância sob a água do que em terra, e é particularmente difícil se a água for barrenta ou cheia de partículas. Em água pura, o alcance visual máximo para ver um objeto pequeno é de aproximadamente 72 metros e, em água barrenta, a visibilidade pode ser reduzida a apenas 3 metros — ou até menos.

Ártico

O principal desafio em um ambiente ártico é a baixa temperatura, mas ambientes árticos também contêm gelo e neve. Os desastres que atingem ambientes árticos com mais frequência são avalanches, enchentes e nevascas.

Gelo

Terreno congelado é tanto terreno irregular quanto terreno difícil, pois os personagens escorregam e deslizam devido à falta de tração.

Neve

Dependendo da profundidade da neve e sua composição, a maioria dos terrenos nevados é terreno difícil ou terreno difícil maior. Em neve mais densa, personagens podem tentar andar pela superfície sem afundar, mas algumas partes podem estar soltas ou macias o suficiente para que sejam consideradas terreno irregular.

Deserto

Desertos incluem terrenos arenosos e rochosos, assim como terras devastadas. Embora a tundra seja tipicamente um deserto, ela é classificada como ártica, pois o clima é o desafio principal nestas áreas. Desertos arenosos frequentemente possuem os perigos areia movediça (página 526) e tempestades de areia.

Areia

Areia compactada normalmente não impede o movimento do personagem, mas areia solta é terreno difícil (se for rasa) ou terreno irregular (se for profunda). O vento no deserto frequentemente molda a areia em dunas, colinas de areia solta com terreno irregular na face do vento e inclinações agudas na face contrária.

DETRITOS
Desertos rochos são cheios de detritos, que são terreno difícil. Detritos densos o suficiente para se caminhar por cima podem ser tratados como terreno irregular.

Floresta
Estes ambientes diversos incluem selvas e outras áreas com muitas árvores. Ás vezes, florestas são assoladas por incêndios florestais.

ÁRVORES
Embora árvores sejam onipresentes em uma floresta, elas normalmente não fornecem cobertura a menos que o personagem use a ação Obter Cobertura. Apenas árvores que ocupem mais que um quadrado de 1,5 metros (ou mais) no mapa são grandes o suficiente para fornecer cobertura automaticamente.

COPAS
Florestas particularmente densas, como selvas tropicais, possuem copas bem acima do chão. Uma criatura tentando alcançar as copas ou viajar por elas deve Escalar. Balançar-se em cipós ou galhos normalmente requer um teste de Acrobatismo ou Atletismo. As copas fornecem cobertura e copas mais densas podem impedir que criaturas acima delas vejam as que estão no solo e vice-versa.

MATAGAL
Matagal leve é terreno difícil que permite um personagem Obter Cobertura. Matagal pesado é terreno difícil maior que fornece cobertura automaticamente. Alguns tipos de matagais, como aqueles com espinhos, também podem ser terreno perigoso, e áreas com muitas raízes retorcidas podem ser terreno irregular.

Montanha
Ambientes de montanha também incluem colinas, que partilham muitos aspectos de montanhas exceto seus traços mais extremos. Os desastres mais comuns nessas áreas são avalanches.

ABISMOS
Abismos são fossos naturais, tipicamente possuindo pelo menos 6 metros de distância e claramente visíveis (a não ser que hajam esforços mundanos ou mágicos para ocultá-los). O principal perigo apresentado por um abismo é que o personagem deve fazer um Salto Longo para atravessá-lo. Alternativamente, personagens podem tomar a rota mais segura e mais lenta Escalando para o fundo do abismo de um lado e então subir do outro lado.

DETRITOS
Montanhas frequentemente possuem áreas extremamente rochosas ou de cascalho inconstante que gera terreno difícil. Detritos especialmente profundos ou pervasivos são terreno irregular.

ENCOSTAS
Encostas variam de subidas gentis de terreno normal a terrenos difíceis e inclinações, dependendo do ângulo de elevação. Descer uma encosta normalmente é terreno normal, mas os personagens podem precisar Escalar encostas particularmente íngremes.

MATAGAL
Matagal leve é comum em montanhas. É terreno difícil e permite que um personagem Obter Cobertura.

PENHASCOS
Penhascos e paredões rochosos precisam ser Escalados para subir ou descer sua extensão. Sem extensas precauções de segurança, uma falha crítica pode resultar em um significativo dano de queda.

TABELA 10-12: CARACTERÍSTICAS AMBIENTAIS

Característica	Páginas	Faixa de CD de Proficiência
Avalanche	518	Especialista-Lendário
Nevasca	519	–
Atoleiro	514	Destreinado-Treinado
Copas	513	Treinado-Mestre
Abismo	513	–
Penhasco	513	Treinado-Mestre
Desabamento	518	Especialista-Lendário
Multidão	515	Treinado-Mestre
Água Corrente	512	Treinado-Mestre
Porta	516	Veja página 516
Terremoto	519	Treinado-Lendário
Inundação	519	Especialista-Lendário
Piso	515, 516	Destreinado-Especialista
Névoa	517	–
Portão	516	–
Guarda	515	–
Cerca Viva	514	Destreinado-Treinado
Gelo	512	Treinado-Mestre
Lava	518	Especialista-Lendário
Borda	514	Destreinado-Mestre
Rastrilho	516	Veja página 516
Precipitação	517	–
Telhado	516	Treinado-Mestre
Detritos	513, 514	Destreinado-Especialista
Areia	512	Destreinado-Especialista
Tempestade de Areia	519	Treinado-Mestre
Esgoto	515	–
Encosta	513	Destreinado-Treinado
Neve	512	Destreinado-Especialista
Escadas	515	Destreinado-Treinado
Estelagmite	514	Treinado-Especialista
Rua	517	Destreinado-Treinado
Temperatura	517	–
Tornado	519	Mestre-Lendário
Árvore	513	Destreinado-Mestre
Tsunami	519	Mestre-Lendário
Matagal	513	Destreinado-Especialista
Visibilidade	512	–
Embaixo d'Água		
Erupção Vulcânica	518	Treinado-Lendário
Parede	516	Veja página 516
Incêndio Florestal	519	Especialista-Lendário
Ventos	517	Destreinado-Lendário

REGRAS DE TERRENO

Ambientes fazem uso frequente das regras de terreno difícil, terreno difícil maior e terreno perigoso. Por isso, essas regras são resumidas aqui.

Terreno difícil é qualquer terreno que impede o movimento, variando de superfícies particularmente difíceis ou instáveis a solo com uma cobertura grossa e incontáveis outros impedimentos. Mover-se para um quadrado de terreno difícil (ou mover-se 1,5 metros adentrando ou dentro de uma área de terreno difícil, se não estiver usando um mapa quadriculado) custa 1,5 metros extras de movimento. Mover-se em um quadrado de **terreno difícil maior** custa 3 metros extras (em vez dos 1,5 metros extras por terreno difícil). Este custo adicional não é aumentado quando se mover diagonalmente. Criaturas normalmente não podem Dar um Passo em terreno difícil.

Qualquer movimento que uma criatura fizer ao saltar ignora o terreno abaixo dela durante o salto. Algumas habilidades (como voar ou ser incorpóreo) permitem que criaturas evitem a redução de movimento de alguns tipos de terreno difícil. Certas habilidades permitem que criaturas ignorem terreno difícil enquanto se deslocam a pé; tais habilidades também permitem que uma criatura se mova por terreno difícil maior usando o custo de movimento para terreno difícil – mas, exceto se a habilidade especificar o contrário, elas não permitem que as criaturas ignorem terreno difícil maior.

Terrenos perigosos causam dano a criaturas que se movem através eles. Por exemplo: uma poça de ácido, um fosso de brasas ardentes e uma passagem cheia de espinhos, todas constituem terreno perigoso. A quantidade e o tipo de dano dependem do terreno perigoso específico.

PÂNTANOS

Pantanais são o tipo mais comum de pântanos, mas esta categoria também inclui charcos mais secos como brejos. Pântanos frequentemente contêm o perigo areia movediça (página 526). A despeito de sua natureza encharcada, pântanos raramente experimentam inundações, já que agem como esponjas naturais e absorvem muita água antes de inundar.

ATOLEIROS

Também chamados de lamaçais, atoleiros são áreas úmidas que acumulam turfa, são cobertos de limo e moitas e às vezes ostentam ilhas flutuantes de vegetação cobrindo poças mais profundas. Atoleiros rasos são terreno difícil para uma criatura Média, e atoleiros profundos são terreno difícil maior. Se um atoleiro for profundo o suficiente para que a criatura não alcance o fundo, ela tem que Nadar para atravessá-lo. Atoleiros também são ácidos, portanto, alguns atoleiros particularmente extremos ou mágicos podem ser terreno perigoso.

MATAGAL

Matagal leve é terreno difícil que permite que um personagem Busque Cobertura. Matagal pesado é terreno difícil maior que fornece cobertura automaticamente. Alguns tipos de matagais, como os com espinhos, também são terrenos perigosos e áreas com muitas raízes retorcidas são terreno irregular.

PLANÍCIES

O ambiente de planície inclui gramados como savanas e plantações. Os desastres mais comuns são planícies e incêndios.

CERCAS VIVAS

Cercas vivas são fileiras de arbustos, árvores e moitas plantadas intencionalmente. Sua aparição icônica em aventuras é na forma de cercas vivas altas formando labirintos. Uma cerca viva típica possui entre 60 centímetros a 1,5 metros de altura, ocupa uma fileira de quadrados e fornece cobertura. Um personagem tentando passar através de uma cerca viva enfrenta terreno difícil maior; às vezes é mais rápido simplesmente Escalar por cima dela.

MATAGAL

Matagal leve é terreno difícil que permite um personagem Obter Cobertura. Matagal pesado é terreno difícil maior que fornece cobertura automaticamente. Matagais em planícies normalmente são leves com algumas áreas esparsas de matagal pesado, mas os campos de certas plantações, como milho, são inteiramente compostos de matagal pesado.

SUBTERRÂNEO

Ambientes subterrâneos consistem de cavernas e áreas subterrâneas naturais. Masmorras e ruínas artificiais combinam traços subterrâneos com traços urbanos como escadas e paredes. Câmaras subterrâneas profundas compartilham alguns dos traços de montanhas, como abismos e penhascos. Os desastres subterrâneos mais comuns são desabamentos.

BORDAS

Bordas são superfícies estreitas que pairam sobre uma área mais baixa ou fornecem os únicos meios para se mover ao longo da beirada de um abismo. Mover-se por uma borda estreita requer utilizar Acrobatismo para Equilibrar-se.

DETRITOS

Cavernas podem ficar cobertas de detritos, que são terreno difícil. Detritos grandes ou muito frequentes também são terrenos irregulares.

ESTALAGMITES E ESTALACTITES

Estalagmites são colunas que se erguem do chão de uma caverna. Áreas cheias de estalagmites são terreno difícil maior e estalagmites especialmente grandes devem ser contornadas ou Escaladas. Estalagmites podem ser afiadas o suficiente serem usadas como terreno perigoso em algumas circunstâncias, assim como estalactitites (formações pontudas que se originam do teto de uma caverna) se forem derrubadas do teto.

PAREDES

Paredes naturais de cavernas são irregulares, apresentando várias quinas, fissuras e bordas. Como a maioria das cavernas foram formadas pela ação da água, as paredes de cavernas frequentemente são lisas (o que torna a Escalada ainda mais difícil).

PISOS

Ambientes subterrâneos naturais raramente possuem pisos planos, em vez disso ostentando mudanças abruptas em elevação que resultam em terreno difícil, terreno irregular e inclinações.

Urbano

Ambientes urbanos incluem espaços abertos na cidade assim como suas estruturas. As informações sobre estruturas nesta seção também se aplicam a ruínas e masmorras construídas. Dependendo da construção e localização, cidades podem ser vulneráveis a muitas formas de desastre — especialmente incêndios e inundações.

ESCADAS

Escadas são terreno difícil para personagens que estejam subindo-as e escadas de má qualidade também podem ser terreno irregular. Alguns templos e estruturas construídas por gigantes possuem escadas enormes que são terreno difícil maior tanto para subir quanto para descer ou que exigem Escalar a cada degrau.

ESGOTOS

Esgotos geralmente são construídos 3 metros ou mais abaixo do nível da rua e são equipados com escadas e outras formas de subir e descer até eles. Caminhos elevados ao longo das paredes permitem o acesso dos trabalhadores do esgoto, enquanto canais no centro carregam os dejetos em si. Esgotos menos sofisticados ou seções de esgoto não comumente acessadas pelos trabalhadores não contam com esses caminhos elevados, exigindo que se caminhe pelos dejetos contaminados com doenças. Esgotos podem ser acessados através de bueiros que normalmente requerem 2 ou mais ações de Interagir para serem abertos.

Gás de Esgoto

Gases de esgoto frequentemente contêm bolsões de gás altamente inflamável. Um bolsão de gás de esgoto exposto a uma chama explode, causando dano ambiental moderado de fogo às criaturas na área.

GUARDAS

A maioria dos assentamentos de tamanho significativo possuem guardas trabalhando em turnos para proteger o assentamento a todo o momento, patrulhando as ruas e protegendo vários postos. O tamanho dessa força varia de um guarda para cada 1.000 habitantes a até 10 vezes esse número.

MULTIDÕES

Locais lotados e áreas similares são terreno difícil, ou terreno difícil maior se a área estiver verdadeiramente entupida de gente. Você pode permitir que um personagem disperse uma multidão utilizando Diplomacia, Intimidação ou Performance.

Uma multidão exposta a um perigo óbvio como fogo ou o avanço de um monstro tenta se afastar o mais rápido possível, mas é desacelerada por sua própria massa. Uma multidão em fuga tipicamente se move na velocidade de um

PAREDES, PORTAS E PORTÕES

Ambientes fazem uso frequente das regras de terreno difícil, terreno difícil maior e terreno perigoso. Por isso, essas regras são resumidas aqui.

Demolindo

Um personagem pode querer abrir caminho a pancadas por uma porta, janela ou certas paredes. Os valores de Dureza, Pontos de Vida e Limiar de Quebra fornecidos na tabela abaixo são baseados no material que a estrutura é tipicamente feita – portanto, um rastrilho feito de ferro, por exemplo, possui Dureza maior do que um feito de madeira. Para mais informações sobre danificar objetos, veja a página 272.

Paredes fortes, como uma alvenaria bem mantida ou pedra trabalhada, não podem ser quebradas sem trabalho dedicado e ferramentas específicas. Passar por essas paredes requer recesso.

Escalando

A tabela abaixo indica a CD típica de um teste de Atletismo para Escalar uma estrutura, que normalmente é uma CD simples. Você pode ajustar a dificuldade baseado nas especificidades da estrutura ou ambiente.

Porta	CD para Escalar	Dureza, PV (LQ)
Madeira	20	10, 40 (20)
Pedra	30	14, 56 (28)
Madeira reforçada	15	15, 60 (30)
Ferro	30	18, 72 (36)
Parede	**CD para Escalar**	**Dureza, PV (LQ)**
Alvenaria desmoronando	15	10, 40 (20)
Ripas de madeira	15	10, 40 (20)
Alvenaria	20	14, 56 (28)
Pedra escava	30	14, 56 (28)
Ferro	40	18, 72 (36)
Rastrilho	**CD para Escalar**	**Dureza, PV (LQ)**
Madeira	10	10, 40 (20)
Ferro	10	18, 72 (36)

Forçando

Estruturas que podem ser abertas – como portas, portões e janelas – podem ser Forçadas utilizando Atletismo. Isto normalmente só é necessário se estiverem trancadas ou emperradas. A CD para Forçar uma estrutura utiliza a CD de Ladroagem de sua fechadura mais um ajuste muito difícil (aumente a CD em 5). Se não houver fechadura, utilize a tabela a seguir. Quando tentar erguer um rastrilho, utilize a CD da fechadura ou a CD da tabela, o que for maior.

Estrutura	CD para Forçar
Porta ou janela emperrada	15
Excepcionalmente emperrada	20
Erguer rastrilho de madeira	20
Erguer rastrilho de ferro	30
Dobrar barras de metal	30

membro padrão a cada rodada (normalmente 7,5 metros), potencialmente atropelando ou deixando para trás seus membros mais lentos.

PAREDES

Estruturas bem construídas possuem paredes externas de pedra ou alvenaria. Estruturas menores, de qualidade menor ou temporárias podem ter paredes de madeira. Paredes interiores tendem a ser menos resistentes; podem ser feitas de placas de madeira ou até de papel grosso e opaco mantido por uma moldura de madeira. Uma estrutura subterrânea pode ter paredes grossas esculpidas da rocha sólida para evitar que o peso do solo acima colapse a estrutura. Regras para escalar e quebrar paredes são apresentadas no quadro da página 515.

PISOS

Pisos de madeira são fáceis de andar, assim como pisos de lajes feitas de pedras encaixadas. Entretanto, pisos de laje gastos frequentemente contêm áreas de chão irregular.

PORTAS

Abrir uma porta destrancada requer uma ação de Interagir (ou mais de uma para abrir uma porta particularmente grande ou complicada). Portas emperradas devem ser Forçadas, enquanto portas trancadas exigem que um personagem Abra uma Fechadura ou as Force.

PORTÕES

Assentamentos murados frequentemente possuem portões que podem ser fechados para defesa ou abertos para permitir viagens. Um portão típico consiste de um rastrilho em cada ponta de um corredor, com aberturas no meio ou outros pontos protegidos dos quais os guardas podem atacar inimigos presos no centro.

RASTRILHOS

Rastrilhos são estruturas de madeira ou ferro que descem para selar um portão ou corredor. A maioria é erguida por cordas ou correntes operadas por um guincho, e possuem mecanismos de trancas para mantê-las erguidas com facilidade. As regras para erguer um rastrilho ou dobrar suas barras são apresentadas no quadro desta página. Se um rastrilho cair em uma criatura, utilize a armadilha porta bloqueadora (página 522).

RUAS

A maioria dos assentamentos possui ruas estreiras e retorcidas que foram estabelecidas organicamente durante seu crescimento. Estas ruas raramente possuem mais de 6 metros de largura, com becos tão estreitos quanto 1,5 metros. Ruas geralmente são pavimentadas com paralelepípedos. Se os paralelepípedos estiverem mal reparados, a rua pode ser terreno difícil ou até terreno irregular.

Cidades particularmente ordeiras ou bem planejadas possuem vias maiores que permitem que carroças e mercadores alcancem mercados e outras áreas importantes da cidade. Estas avenidas precisam ter pelo menos 7,5 metros para acomodar o tráfego de carroças nas duas direções e frequentemente possuem calçadas estreitas para que os pedestres evitem o trânsito.

TELHADOS

Telhados geram memoráveis emboscadas, cenas de perseguição, infiltrações e lutas em perseguição. Telhados planos são fáceis de atravessar, mas são raros em qualquer assentamento que receba muita neve (pois acúmulos pesados de neve podem derrubar um telhado). Telhados inclinados são terreno irregular, ou inclinações se forem especialmente íngremes. O pico de um telhado inclinado é uma superfície estreita.

Saltar de um telhado para outro geralmente exige um Salto em Distância, embora alguns prédios estejam próximos o suficiente

para uma única ação de Saltar. Pode ser necessário usar um Salto em Altura para alcançar um telhado mais alto, ou uma sequência de Saltar seguido de Segurar numa Beirada e Escalar para cima.

Clima

O clima não é somente um elemento descritivo para estabelecer uma atmosfera — ele possui efeitos mecânicos que você pode combinar com componentes ambientais para criar um encontro ainda mais memorável. O clima pode impor penalidades de circunstância em certos testes, de –1 a –4 baseado na severidade.

Névoa

Névoa impõe uma penalidade de circunstância em testes visuais de Percepção, dependendo de sua densidade. As criaturas vistas através de quantidades significativas de névoa ficam ocultadas, e toda a visibilidade após 750 metros — às vezes, distâncias ainda menores. Uma condição que limite a visibilidade por cerca de 1,5 quilômetros é chamada de bruma, e uma que limite por cerca de 4,5 quilômetros é chamada de nevoeiro.

Precipitação

Precipitação inclui chuva assim como neve, granizo e águaneve. Precipitação úmida apaga chamas e precipitação congelante pode criar áreas cobertas por neve ou gelo escorregadio. Um chuvisco ou queda leve de neve possui pouco efeito mecânico além de limitar a visibilidade.

Visibilidade

A maioria das formas de precipitação impõe penalidades de circunstância em testes visuais de Percepção. Granizo geralmente é mais esparso, porém mais barulhento, penalizando em vez disso testes auditivos de Percepção. Uma precipitação especialmente pesada, como uma tempestade de chuva ou neve pesada, pode deixar criaturas distantes ocultadas.

Fadiga

Precipitação causa desconforto e fadiga. Qualquer precipitação mais pesada do que um chuvisco ou neve leve reduz o tempo que demora para que os personagens fiquem fadigados em viagens por terra para apenas 4 horas. Precipitação pesada pode ser perigosa em ambientes frios se os personagens estiverem sem proteção. Personagens molhados tratam a temperatura como um passo mais fria (moderado para severo, severo para extremo; ver Temperatura abaixo).

Tempestades de Relâmpagos

Ventos fortes e precipitação pesada acompanham muitas tempestades de relâmpagos. Também existe uma chance muito pequena de que um personagem seja atingido por um relâmpago durante uma tempestade. Um relâmpago normalmente causa dano de eletricidade moderado ou dano de eletricidade maior em uma tempestade elétrica maior.

MASMORRAS

Ambientes de masmorra, que incluem tanto ruínas antigas quanto estruturas contemporâneas construídas nos ermos, são pontos bem comuns para aventuras. Como ambiente, elas combinam traços urbanos como portas e estruturas (páginas 515 e 516) com traços de ambientes subterrâneos, e ocasionalmente componentes de outros ambientes. Embora masmorras subterrâneas sejam particularmente comuns, você também pode considerar colocar sua aventura em uma ruína reclamada pela floresta, com árvores gigantes espalhando suas raízes através das paredes, ou uma ruína nas profundezas de um pântano, com charcos cobrindo o acesso de alguns dos segredos ocultos da ruína.

Temperatura

Normalmente, a temperatura não tem efeitos mecânicos relevantes além de indicar a quantidade de roupa que os personagens devem vestir para permanecerem confortáveis. Climas particularmente quentes ou frios podem fazer criaturas ficarem fatigadas mais rapidamente durante uma viagem por terra e podem causar dano se forem severos o suficiente, como indicado na Tabela 10–3 na página 518.

Equipamentos apropriados para clima frio (como roupas de inverno) podem negar o dano causado por frio severo ou reduzir o dano de frio extremo para particularmente severo.

Ventos

Ventos impõem uma penalidade de circunstância em testes auditivos de Percepção dependendo de sua força. Eles também interferem em ataques físicos à distância como flechas, impondo penalidades de circunstância em rolagens de ataque envolvendo tais armas e potencialmente tornando ataques com elas impossíveis durante ventanias poderosas. Ventos apagam chamas portadas nas mãos (como tochas) — lanternas normalmente protegem sua chama dos ventos, mas ventos particularmente poderosos podem extinguí-las.

Mover–se através de Ventos

Áreas afetadas por ventos são terreno difícil ou terreno difícil maior quando se Voa. Mover-se através de ventos de força o suficiente requer a ação Manobrar em Voo e criaturas voadoras são soprados para longe em uma falha crítica ou se não obtiverem sucesso em pelo menos um destes testes por rodada.

Mesmo no chão, ventos particularmente fortes podem requerer que uma criatura tenha sucesso em uma jogada de Atletismo para se mover, derrubando e arrastando a criatura em uma falha crítica. Nestes testes, criaturas Pequenas normalmente sofrem –1 de penalidade de circunstância e criaturas Minúsculas normalmente sofrem –2 de penalidade.

Desastres Naturais

Traços climáticos e ambientais podem ser um problema ou ameaça a longo prazo, mas desastres naturais representam perigos imediatos, especialmente àqueles diretamente expostos à sua fúria. O dano citados nas seções a seguir se referem às categorias da Tabela 10–11: Dano Ambiental na página 512.

TABELA 10-13: EFEITOS DE TEMPERATURA

Categoria	Temperatura	Fadiga	Dano
Frio incrível	–60° C ou mais frio	2 horas	Frio moderado a cada minuto
Frio extremo	–59° C a –30° C	4 horas	Frio menor a cada 10 minutos
Frio severo	–29° C a –10° C	4 horas	Frio menor a cada hora
Frio leve	–9° C a 0° C	4 horas	Nenhum
Normal	1° C a 35° C	8 horas	Nenhum
Calor leve	36° C a 40° C	4 horas	Nenhum
Calor severo	41° C a 46° C	4 horas	Fogo menor a cada hora
Calor extremo	47° C a 60° C	4 horas	Fogo menor a cada 10 minutos
Calor incrível	61° C ou mais quente	2 horas	Fogo moderado a cada minuto

* Muitos itens permanentes de 1º nivel devem ser itens do Capítulo 6 em vez de itens mágicos.

AVALANCHES

Embora o termo avalanche se refira especificamente a um fluxo cascateante de gelo e neve descendo a encosta de uma montanha, as mesmas regras funcionam para deslizamentos de terra, lama e outros desastres similares. Avalanches de neve úmida normalmente deslocam cerca de 60 metros por rodada, embora neve solta possa deslocar até 10 vezes mais rápido. Deslizamentos de pedras e lama são mais lentos, às vezes até lentos o suficiente para que um personagem tente correr mais que eles.

Uma avalanche causa dano contundente maior ou até massivo às criaturas e objetos em seu caminho. Estas vítimas também ficam soterradas sob uma quantidade significativa de detritos. Criaturas pegas no caminho da avalanche podem tentar um salvamento de Reflexos; se obtiverem sucesso, sofrem apenas metade do dano contundente, se obtiverem um sucesso crítico também evitam ser soterradas.

Soterramento

Criaturas soterradas sofrem dano contundente menor a cada minuto, e podem possivelmente sofrer dano de frio menor se estiverem soterradas sob uma avalanche de neve. De acordo com o MJ, criaturas sem um bolsão de ar suficiente também arriscam sufocamento (página 478). Uma criatura soterrada fica restringida e normalmente não pode se libertar sozinha.

Aliados ou espectadores podem tentar desenterrar uma criatura soterrada. Cada criatura que cavar limpa mais ou menos um quadrado de 1,5 metros a cada 4 minutos com um sucesso em um teste de Atletismo (ou a cada 2 minutos em um sucesso crítico). Pás e outras ferramentas apropriadas diminuem o tempo pela metade.

DESABAMENTOS

Desabamentos e colapsos ocorrem quando cavernas ou estruturas desabam, derrubando toneladas de rochas e outros materiais naqueles abaixo ou dentro delas. Criaturas sob o desabamento sofrem dano contundente maior ou massivo e ficam soterradas como em uma avalanche. Por sorte, desabamentos não se espalham a menos que enfraqueçam a integridade da área e levem a outros desabamentos.

ERUPÇÕES VULCÂNICAS

Erupções vulcânicas podem conter qualquer combinação de cinzas, bombas de lava, fluxos de lava, fluxos piroclásticos e respiradouros.

Bombas de Lava

A pressão forte pode lançar massas de lava no ar que caem como bombas — elas se solidificam durante o voo e estilhaçam com o impacto, causando pelo menos dano contundente moderado e dano de fogo moderado.

Cinzas

Cinzas de erupções vulcânicas são quentes o suficiente para causar dano de fogo menor a cada minuto. Elas limitam a visibilidade como névoa densa e podem tornar o ar irrespirável, requerendo que os personagens prendam sua respiração ou sufoquem (página 478). Nuvens de cinzas geram relâmpagos que tipicamente causam dano moderado de eletricidade, mas são muito improváveis de acertar uma criatura individual. Cinzas acumuladas no chão criam áreas de terreno irregular e cinzas na atmosfera podem bloquear o sol por semanas ou até meses, levando a temperaturas mais frias e invernos mais longos.

Fluxos de Lava

Fluxos de lava são uma ameaça vulcânica marcante; eles normalmente se movem entre 1,5 e 18 metros por rodada sobre terreno normal, então personagens geralmente conseguem ser mais rápidos do que eles. Entretanto, fluxos podem se mover até 90 metros por rodada em um canal ou tubo vulcânico inclinado. Lava emana um calor tão forte que causa dano de fogo menor mesmo antes de entrar em contato com criaturas, e a imersão em lava causa dano de fogo massivo a cada rodada.

Fluxos Piroclásticos

Misturas de gases quentes e detritos de rochas, fluxos piroclásticos se espalham muito mais rápido do que lava, às vezes mais que 120 metros por rodada. Embora menos quente do que lava fervente, fluxos piroclásticos são capazes de sobrepujar habitações inteiras. Eles funcionam como avalanches, mas causam metade do seu dano como dano de fogo.

Respiradouros
Respiradouros de vapor saem do solo, causando dano de fogo moderado ou maior em uma ampla coluna. Gases ácidos e venenosos liberados do subterrâneo podem criar amplas áreas de terreno perigoso que causa pelo menos dano de ácido menor ou dano de veneno menor.

INCÊNDIOS FLORESTAIS
Incêndios florestais avançam principalmente ao longo de uma frente em uma única direção. Em uma floresta, a frente pode avançar até 21 metros por rodada (12 quilômetros por hora). Ela pode se mover até duas vezes mais rápido sobre planícies devido à falta de sombra e umidade relativamente baixa. Brasas do fogo carregadas pelo ar quente podem se espalhar, formando focos de incêndio a até 16 quilômetros de distância do incêndio principal. Incêndios apresentam três ameaças principais: chamas, calor e fumaça.

Calor
Incêndios florestais aumentam a temperatura no avanço da frente, chegando a quase 815º C com a chegada do incêndio — tão quente quanto algumas lavas. Isto começa como dano de fogo menor toda rodada a uma distância razoável da frente e aumenta até dano de fogo massivo para alguém dentro do incêndio.

Chamas
Chamas são terreno perigoso, normalmente causando dano de fogo moderado e potencialmente ateando fogo em um personagem (causando dano persistente de fogo moderado). As chamas de um incêndio pequeno frequentemente são menos perigosas do que o calor crescente da frente de avanço de um incêndio grande.

Fumaça
O vento pode carregar fumaça muito adiante do incêndio em si. Fumaça impõe uma penalidade de circunstância em testes visuais de Percepção, dependendo de sua espessura. As criaturas vistas através de significativas quantidades de fumaça ficam ocultadas e toda a visibilidade após 750 metros (às vezes, distâncias ainda menores) é impedida. Perto ou dentro do incêndio, a combinação de fumaça e ar quente requer que os personagens prendam a respiração ou sufoquem (página 478).

INUNDAÇÕES
Embora inundações mais graduais possam danificar estruturas e afogar criaturas, enxurradas são similares a avalanches (exceto com massa líquida em vez de sólida). Em vez de soterrá-las, uma enxurrada carrega criaturas e até objetos massivos para longe, ferindo-as e potencialmente afogando-as. As regras para afogamento estão na página 478.

NEVASCAS
Nevascas combinam clima frio, neve pesada e ventos fortes. Elas não apresentam uma única ameaça direta como outros desastres; em vez disto, a combinação de todos esses fatores de uma vez apresentam um impedimento substancial para os personagens.

TEMPESTADES DE AREIA
Tempestades de areia e de poeira moderadas não apresentam um perigo muito maior do que uma tempestade com vento, mas podem causar danos aos pulmões de uma criatura e espalhar doenças por longas distâncias. Tempestades de areia pesadas forçam criaturas a prender a respiração para evitar sufocamento, causam dano cortante menor a cada rodada de exposição à areiaou ambos.

TERREMOTOS
Terremotos frequentemente causam outros desastres naturais na forma de avalanches, desabamentos, inundações e tsunamis, mas também apresentam ameaças únicas como fissuras, liquefação do solo e tremores.

Fissuras
Fissuras e outras rachaduras no solo podem desestabilizar estruturas,mas mais frequentemente resultam na queda de criaturas (e o dano contundente correspondente).

Liquefação do Solo
Liquefação ocorre quando partículas granulares tremem ao ponto de temporariamente perderem sua forma sólida e agirem como líquido. Quando isto acontece no solo, pode fazer criaturas e até construções inteiras afundarem. Você pode usar os efeitos da magia *terremoto* como uma regra mais específica, embora esta magia represente apenas um tipo particular de tremor localizado.

Tremores
Tremores derrubam criaturas, fazendo-as cair ou esbarrarem em outros objetos, o que pode causar dano contundente apropriado à severidade do tremor.

TORNADOS
No caminho de um tornado, condições de vento impõem penalidades de circunstância severas. Porém, criaturas que normalmente seriam arrastadas em vez disso são erguidas no funil do tornado, onde sofrem dano contundente massivo de detritos voadores conforme ascendem pelo cone até que sejam eventualmente expelidas (sofrendo dano contundente pela queda).

Tornados normalmente se deslocam cerca de 90 metros por rodada (aproximadamente 45 quilômetros por hora). Eles normalmente se movem por alguns poucos quilômetros antes de se dissipar. Alguns tornados são estacionários ou viajam muito mais rápido.

TSUNAMIS
Tsunamis apresentam muitos dos perigos de enxurradas, mas são muito maiores e mais destrutivos. Ondas de tsnumi podem atingir 30 metros de altura ou mais, destruindo igualmente estruturas e criaturas com dano contundente massivo tanto da onda em si quanto dos detritos carregados em seu rastro de destruição.

Perigos

Masmorras são cheias de armadilhas feitas para proteger os tesouros dentro delas. Essas armadilhas variam de dispositivos mecânicos que disparam dardos ou soltam blocos pesados a runas mágicas que explodem em chamas. Além disso, aventureiros podem tropeçar em outros tipos de perigos, incluindo perigos ambientais que ocorrem naturalmente, assombrações misteriosas e muito mais.

Detectando um Perigo

Cada perigo possui um acionamento de algum tipo que coloca sua ameaça em movimento. Armadilhas podem possuir um mecanismo como um fio ou uma placa de pressão para ativação, enquanto o acionamento para um perigo ambiental ou assombração geralmente seja a simples proximidade. Quando se aproximam de um perigo, os personagens possuem uma chance de encontrar a área ou mecanismo de acionamento antes de acioná-lo. Eles automaticamente recebem um teste para detectar perigos a menos que o perigo exija uma graduação mínima de proficiência para notá-lo.

Durante a exploração, determine se o grupo detecta um perigo quando entrarem pela primeira vez na área geral onde o perigo se localiza. Se o perigo não listar uma graduação mínima de proficiência, role um teste secreto de Percepção contra a CD de Furtividade do perigo para cada PJ. Para perigos com uma graduação mínima de proficiência, role apenas se alguém estiver ativamente procurando (usando a atividade Procurar enquanto explora ou a ação Buscar durante um encontro) e apenas se o PJ possuir a graduação de proficiência listada ou melhor. Qualquer um que obtiver sucesso fica ciente do perigo e você pode descrever o que eles conseguem notar.

Perigos mágicos que não possuem uma graduação mínima de proficiência podem ser encontradas usando *detectar magia*, mas esta magia não fornece informação suficiente para compreender ou desabilitar o perigo — apenas revela a sua presença. Determinar detalhadamente as propriedades de um perigo mágico para desabilitá-lo requer o uso de alguma magia mais poderosa ou um teste de perícia bem-sucedido, provavelmente usando Identificar Magia ou Recordar Conhecimento. Perigos mágicos com uma graduação de proficiência mínima não podem ser encontrados por *detectar magia*.

Acionando um Perigo

Se o grupo falhar em detectar o perigo e o acionamento dele for parte do seu caminho normal (como pisar em uma seção do chão ou se mover através de um sensor mágico enquanto anda), a reação do perigo ocorre. Perigos que seriam acionados apenas quando alguém manipula diretamente o ambiente — abrindo uma porta, por exemplo — usam sua reação apenas se um PJ executar explicitamente aquela ação.

Reação ou Ação Livre

A maioria dos perigos possuem reações que ocorrem quando são acionados. Para perigos simples, a reação representa o efeito inteiro do perigo. Para perigos complexos, a reação também pode fazer o perigo rolar iniciativa, começar um encontro de combate ou se unir a um já em progresso (e assim o perigo continua a apresentar uma ameaça por várias rodadas). Alguns perigos possuem um acionamento de ação livre em vez de uma reação; por exemplo: areia movediça pode sugar múltiplas criaturas por rodada.

Monstros e Perigos

As estatísticas para PdMs e monstros normalmente não listam suas graduações de proficiência. Na maior parte das vezes, eles não precisam detectar e desabilitar perigos da mesma foram que os PJs, portanto, você não precisa desta informação. Entretanto, se um PJ reajustar uma armadilha no caminho de um monstro ou planejar atraí-lo para um perigo, você pode improvisar esta informação.

Para Percepção, um monstro normalmente é especialista no 3º ou 4º nível, mestre no 8º ou 9º nível e lendário no 16º ou 17º nível. Se o monstro possuir Ladroagem listada em suas perícias, ele possui a mais alta proficiência possível para o nível dele (treinado no 1º, especialista no 3º, mestre no 7º e lendário no 15º); se ela não for listada, ele é destreinado. Naturalmente, um monstro individual pode divergir destas orientações (especialmente se for acéfalo ou pouco perceptivo).

Rotina

Um perigo complexo normalmente segue um conjunto de ações predeterminadas chamado rotina. Após ser acionado, o perigo primeiro informa sua reação inicial; então, os PJs devem rolar iniciativa se ainda não estiverem em modo de encontro (se já estiverem em modo de encontro, suas iniciativas continuam as mesmas). O perigo pode exigir que você role a iniciativa para ele — neste caso, o perigo rola iniciativa utilizando o modificador de Furtividade dele.

Depois que isso ocorre, o perigo segue sua rotina a cada rodada na iniciativa dele. A quantidade de ações que o perigo faz por rodada, assim como o que elas fazem, depende do perigo.

Reajustando um Perigo

Alguns perigos podem ser reajustados, permitindo que sejam acionados novamente. Isto pode ocorrer naturalmente(como a superfície da areia movediça que se assenta depois de 24 horas) ou manualmente (como um fosso escondido, cujo alçapão deve ser fechado para escondê-lo novamente).

Desabilitando um Perigo

O método mais versátil para desativar armadilhas é a ação Desabilitar um Dispositivo da perícia Ladroagem, embora a maioria das armadilhas mecânicas também possa simplesmente ser esmagada e armadilhas mágicas normalmente possam ser neutralizadas. Perigos ambientais

frequentemente podem ser sobrepujados com Natureza ou Sobrevivência e assombrações frequentemente podem ser sobrepujadas com Ocultismo ou Religião. A perícia e CD específicas necessárias para desabilitar um perigo são indicadas no bloco de estatísticas do perigo. Assim como o processo de detectar um perigo, desabilitar um perigo pode requerer que o personagem possua uma certa graduação de proficiência na perícia listada.

Um personagem primeiro deve detectar um perigo (ou receber alguma indicação de sua presença através de outro personagem) para tentar desativá-lo. Ele pode tentar desativar um perigo antes ou depois de seu acionamento, embora alguns deles não mais apresentem riscos uma vez que suas reações tenham ocorrido (especialmente se não houver uma forma de reajustá-lo).

Para a maioria dos perigos, um teste bem-sucedido contra a CD da perícia listada no bloco de estatísticas desabilita o perigo sem acioná-lo. Qualquer outro meio de desativar o perigo é incluído no bloco de estatística dele, assim como quaisquer passos adicionais requeridos para desativá-lo apropriadamente. Uma falha crítica em qualquer rolagem para desabilitar um perigo o aciona, incluindo uma falha crítica na rolagem para neutralizar um perigo mágico.

Alguns perigos requerem múltiplos testes bem-sucedidos para desativá-los, tipicamente porque possuem componentes particularmente complicados ou várias seções separadas. Para perigos com componentes complexos, um sucesso crítico em um teste para desabilitar um perigo conta como dois sucessos contra um único componente.

Causando Dano a um Perigo

Em vez de tentar desabilitar cuidadosamente um perigo, o personagem pode tentar esmagá-lo. Danificar uma armadilha mecânica ou outro perigo físico funciona como danificar objetos: o perigo reduz o dano sofrido por sua Dureza. Na maioria dos casos, acertar um perigo também o aciona (como explicado em Atacando um Perigo, abaixo). Se os Pontos de Vida de um perigo forem reduzidos ao Limiar de Quebra (LQ) ou menos, o perigo fica quebrado e não pode ser ativado — embora ainda possa ser reparado. Se for reduzido a 0 PV, o perigo é destruído e não pode ser reparado (veja a página 272 no Capítulo 6 para mais informações sobre dano em itens).

A CA dos perigos, modificadores de salvamento apropriados, Dureza, PV e LQ são listados em seus blocos de estatísticas. Um perigo que não liste uma destas estatísticas não pode ser afetada por qualquer coisa que mire aquela estatística. Por exemplo: um perigo que possui PV — mas não LQ — não pode ser quebrado, mais ainda pode ser destruído. Perigos são imunes aos mesmos efeitos que um objeto é imune, exceto se especificado o contrário. Eles também não podem ser mirados por qualquer coisa que não possa afetar objetos. Alguns perigos podem possuir imunidades adicionais, assim como resistências e fraquezas.

Atacando um perigo

Se alguém acertar um perigo — especialmente se for uma armadilha mecânica — ele normalmente é acionado, embora você possa determinar o contrário em alguns casos. Um ataque que quebra o perigo pode impedi-lo de acionar, dependendo das circunstâncias. Se o perigo possuir várias partes, quebrar uma delas ainda pode acionar a armadilha. Por exemplo: se a armadilha possuir um fio de ativação em um local e lançar um ataque de outro, partir o fio ainda pode acionar a armadilha. Destruir a armadilha com um único golpe quase nunca a aciona. Estas regras também se aplicam à maioria das magias de dano e outros efeitos além de ataques.

Reparando um Perigo

Você pode permitir que um personagem repare um perigo danificado para restaurar sua funcionalidade. Você determina as especificidades disto, já que esse processo pode variar de acordo com a armadilha. A ação Reparar pode ser insuficiente se for necessário juntar todos os componentes espalhados de uma armadilha para repará-la (ou algo similar no caso de outros perigos). Se o item possuir uma seção de Reajuste, o personagem precisa realizar a ação lá listada além de reparar o dano.

Neutralizando um Perigo Mágico

Alguns perigos mágicos podem ser neutralizados usando *dissipar magia* e as regras para neutralização encontradas na página 458. O nível da magia e a CD para netrualizar o perigo são listados em seu bloco de estatísticas. Fora isso, neutralizar um perigo funciona da mesma forma que usar um teste de perícia para desabilitá-lo.

Experiência de Perigos

Personagens ganham Pontos de Experiência por sobrepujar um perigo, seja desabilitando-o, evitando-o ou simplesmente suportando seus ataques. Se acionarem o mesmo perigo depois, eles não ganham XP pelo perigo novamente. Os valores de XP para os perigos de níveis diferentes também aparecem na página 508, mas são repetidos aqui por conveniência. Os XP para um perigo complexo são iguais aos XP de um monstro do mesmo nível e os XP para um único perigo são um quinto desse valor. Perigos de nível mais baixo que o do nível do grupo –4 são triviais e não concedem XP.

Tabela 10-14: XP de Perigos

	Recompensa de XP	
Nível do Perigo	Perigo Simples	Perigo Complexo
Nível do grupo -4	2 XP	10 XP
Nível do grupo -3	3 XP	15 XP
Nível do grupo -2	4 XP	20 XP
Nível do grupo -1	6 XP	30 XP
Nível do grupo	8 XP	40 XP
Nível do grupo +1	12 XP	60 XP
Nível do grupo +2	16 XP	80 XP
Nível do grupo +3	24 XP	120 XP
Nível do grupo +4	30 XP	150 XP

Formato do Perigo

Os perigos são apresentados em um formato de bloco de estatísticas similar ao utilizado para monstros. Apresentamos algumas notas sobre o formato no exemplo de bloco de estatísticas.

PERIGOS POR NOME

Os perigos deste capítulo são organizados por nível e complexidade. Se precisar procurar um perigo pelo nome, utilize a tabela a seguir.

Nome do Perigo	Nível	Complexidade	Página
Areia movediça	3	Complexo	526
Armadilha de enxame telecinético	12	Complexo	528
Armadilha de pó de alucinação	6	Simples	524
Armadilha de polimorfia	12	Simples	525
Espelho do lado sombrio	14	Complexo	528
Executor vorpal	19	Simples	525
Fenda planar	13	Simples	526
Fosso de afogamento	3	Complexo	526
Fosso escondido	0	Simples	522
Fosso sem fundo	9	Simples	524
Galeria de dardos envenenados	8	Complexo	527
Impulso sanguinário	10	Simples	524
Lâminas ceifadoras	4	Simples	523
Lançador de lança	2	Simples	523
Martelo da proibição	11	Simples	524
Mofo amarelo	8	Simples	524
Momento congelado	17	Simples	525
Orbe do armagedom	23	Simples	525
Pilar de lâminas rodopiantes	4	Complexo	527
Porta bloqueadora	1	Simples	522
Proteção do faraó	7	Simples	524
Roda da miséria	6	Complexo	527
Runa de bola de fogo	5	Simples	523
Runa de convocação	1	Complexo	526
Runa de trinco elétrico	3	Simples	523
Segunda chance	21	Simples	525
Sinfonia da banshee	18	Complexo	529
Tranca envenenada	1	Simples	523
Tubos de lava	10	Complexo	528

NOME DO PERIGO — PERIGO [NÍVEL]

TRAÇOS

Furtividade Esta seção lista o modificador de Furtividade para a iniciativa de um perigo complexo ou a CD de Furtividade para detectar um perigo simples, seguido da graduação mínima de proficiência para detectar o perigo (se houver) em parênteses. Se *detectar magia* puder detectar o perigo, esta informação é localizada aqui.

Descrição Isto explica a aparência do perigo e pode incluir regras especiais.

Desabilitar A CD de qualquer teste de perícia necessário para desabilitar o perigo fica aqui; se o perigo puder ser neutralizado, seu nível de magia e CD de neutaralização estão listados entre parênteses.

CA é a CA do perigo; **Salvamentos** são os salvamentos do perigo. Normalmente apenas assombrações são suscetíveis a salvamentos de Vontade.

Dureza indica a Dureza do perigo; **PV** os Pontos de Vida do perigo, com seu Limiar de Quebra em parênteses; **Imunidades** as imunidades do perigo; **Fraquezas** as fraquezas do perigo, se houverem; **Resistências** as resistências do perigo, se houverem.

Tipo de Ação ⤾ ou ◈ Esta é a reação ou ação livre que o perigo usa; **Acionamento** O acionamento que ativa o perigo aparece aqui. **Efeito** Para um perigo simples, este efeito geralmente representa tudo o que ele é capaz de fazer. Para um perigo complexo, isto também pode fazer o perigo rolar iniciativa.

Rotina Esta seção descreve o que um perigo complexo faz em cada um de seus turnos durante um encontro; o número em parênteses depois da palavra "Rotina" indica quantas ações o perigo usa a cada turno. Perigos simples não possuem esta seção.

Ação Qualquer ação que o perigo possa usar aparece aqui. Tipicamente, isto é um ataque corpo a corpo ou a distância.

Reajuste Se o perigo puder ser reajustado, esta informação fica aqui.

NÍVEL

O nível do perigo indica o nível de grupo para o qual ele é um bom desafio. Se o perigo envolver uma toxina, maldição ou outro traço que não seja uma magia, o nível deste traço é igual ao nível do perigo.

TRAÇOS

O traço de perigo mais notáveis são: armadilha (construída para ferir intrusos), ambiental (perigos naturais) e assombração (fenômenos espectrais). Armadilhas possuem um traço para indicar se são mágicas ou mecânicas. Perigos que possuam iniciativa e uma rotina também possuem o traço complexo.

FURTIVIDADE OU CD DE FURTIVIDADE

Perigos complexos listam o seu modificador de Furtividade, que é utilizado para iniciativa, em vez da CD de Furtividade do perigo. Se você precisar da CD, ela é igual a este modificador +10.

PERIGOS SIMPLES

Um perigo simples usa a reação dele apenas uma vez — depois disso a ameaça dele acaba a menos que o perigo seja reajustado.

FOSSO ESCONDIDO — PERIGO 0

ARMADILHA | MECÂNICO

Furtividade CD 18 (ou 0 se o alçapão estiver quebrado ou desabilitado)

Descrição Um alçapão de madeira cobre um fosso de 3 metros quadrados e 6 metros de profundidade.

Desabilitar Ladroagem CD 12 para remover o alçapão

CA 10; **Fort** +1, **Ref** +1

Dureza do Alçapão 3; **PV do Alçapão** 12 (LQ 6); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Queda no Poço ⤾ **Acionamento** Uma criatura anda sobre o alçapão. **Efeito** A criatura acionadora cai e sofre o dano de queda (tipicamente 10 de dano contundente). A criatura pode usar a reação Segurar numa Beirada para evitar a queda.

Reajuste Criaturas ainda podem cair na armadilha, mas o alçapão deve ser reajustado manualmente para esconder a armadilha novamente.

PORTA BLOQUEADORA — PERIGO 1

ARMADILHA | MECÂNICO

Furtividade CD 17 (treinado)

Descrição Painéis sensíveis a pressão no chão conectados a uma laje de pedra escondida no teto do corredor.

Desabilitar Ladroagem CD 15 (treinado) nos painéis no chão antes que a laje caia

CA 16; **Fort** +10, **Ref** +2

Dureza 5; **PV** 20 (LQ 10); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Porta Bloqueadora ⮎ **Acionamento** Pressão é aplicada em qualquer painel do piso. **Efeito** A porta cai, fechando o corredor. A laje de pedra causa 3d8 de dano contundente a todos que estejam abaixo ou adjacentes a ela no momento da queda e os empurra para fora do seu espaço em uma direção aleatória. Uma criatura que tenha sucesso em um salvamento de Reflexos CD 17 não sofre dano e rola para fora do caminho em uma direção aleatória. Em um sucesso crítico, ela escolhe a direção.

Levantar a laje caída requer um teste de Atletismo CD 25. Golpear os painéis no chão aciona a armadilha. A laje tem a mesma CA e salvamentos que a armadilha, mas possui Dureza 12, PV 48 (LQ 24).

TRANCA ENVENENADA — PERIGO 1

ARMADILHA | MECÂNICO

Furtividade CD 17 (treinado)

Descrição Uma agulha envenada presa a uma mola é escondida perto do buraco de chave da fechadura. Desabilitar ou quebrar a armadilha não desabilita ou quebra a fechadura.

Desabilitar Ladroagem CD 17 (treinado) no mecanismo de mola

CA 15; **Fort** +8, **Ref** +4

Dureza 6; **PV** 24 (LQ 12); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Mola ⮎ (ataque); **Acionamento** Uma criatura tenta destrancar ou Abrir uma Fechadura. **Efeito** Uma agulha se estende para atacar a criatura acionadora.

Corpo a Corpo agulha +13, **Dano** 1 perfurante mais veneno cladis

Veneno Cladis (veneno); **Salvamento** Fortitude CD 19; **Duração Máxima** 4 horas; **Estágio 1** 1d6 de dano de veneno e drenado 1 (1 hora); **Estágio 2** 2d6 de dano de veneno e drenado 2 (1 hora); **Estágio 3** 3d6 de dano de veneno e drenado 2 (1 hora)

LANÇADOR DE LANÇA — PERIGO 2

ARMADILHA | MECÂNICO

Furtividade CD 20 (treinado)

Descrição Um soquete na parede carregado com uma lança conectado a um ladrilho no chão em um quadrado de 1,5 metros.

Desabilitar Ladroagem CD 18(treinado) no ladrilho no chão ou no soquete da parede

CA 18; **Fort** +11, **Ref** +3

Dureza 8; **PV** 32 (LQ 16); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Lança ⮎ (ataque); **Acionamento** Pressão é aplicada em qualquer painel do piso. **Efeito** A armadilha dispara uma lança, fazendo um ataque contra a criatura ou objeto sobre o ladrilho no chão.

Distância lança +14, **Dano** 2d6+6 perfurante

RUNA DE TRINCO ELÉTRICO — PERIGO 3

ARMADILHA | ELETRICIDADE | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Furtividade CD 20 (treinado)

Descrição Uma runa invisível gravada no trinco de uma porta liberta uma poderosa descarga elétrica.

Desabilitar Ladroagem CD 20 (especialista) para raspar a runa sem permitir que a eletricidade flua, ou *dissipar magia* (2º nível; neutralizar CD 18) para neutralizar a runa.

Eletrocussão ⮎ (arcana, eletricidade, evocação); **Acionamento** Uma criatura toca no trinco diretamente ou com uma ferramenta. **Efeito** A armadilha causa 3d12 de dano de eletricidade na criatura acionadora (Reflexos CD 22 básico).

LAMINAS CEIFADORAS — PERIGO 4

ARMADILHA | MECÂNICO

Furtividade CD 23 (treinado)

Descrição Duas lâminas, cada uma escondida em sulcos no teto a 4,5 metros de altura, estão conectadas a um fio.

Desabilitar Ladroagem CD 21 (treinado) para desabilitar cada lâmina

CA 21; **Fort** +12, **Ref** +8

Dureza 11; **PV** 44 (LQ 22); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Ceifadoras em Queda ⮎ (ataque); **Acionamento** O fio de ativação é puxado ou partido. **Efeito** As duas as lâminas caem, cada uma atacando todas as criaturas sob os sulcos.

Corpo a Corpo lâmina ceifadora +17 (mortal d12), **Dano** 2d12+4 cortante; sem penalidade por ataques múltiplos

Reajuste A armadilha se reajusta após 15 minutos.

RUNA DE BOLA DE FOGO — PERIGO 5

ARMADILHA | EVOCAÇÃO | FOGO | MÁGICO

Furtividade CD 24 (especialista)

Descrição Uma runa invisível cria um sensor mágico esférico invisível com 6 metros de raio.

INTRODUÇÃO
ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
MAGIAS
ERA DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS
REGRAS DO JOGO
MESTRANDO
TESOUROS & MANUFATURA
APÊNDICE

Desabilitar Ladroagem CD 22 (especialista) para apagar a runa sem acionar o sensor, ou *dissipar magia* (3º nível; neutralizar CD 20) para neutralizar a runa.

Bola de Fogo ⤾ (arcana, evocação, fogo); **Acionamento** Uma criatura viva entra na área do sensor. **Efeito** A runa detona uma *bola de fogo* centrada no quadrado da criatura acionadora. Esta é uma magia *bola de fogo* de 3º nível que causa 6d6 de dano de fogo (Reflexos CD 22 básico).

ARMADILHA DE PÓ DE ALUCINAÇÃO — PERIGO 6

ARMADILHA | MECÂNICO

Furtividade CD 24 (especialista)

Descrição Um tubo de pó de alucinação armado com um explosivo em miniatura é conectado a uma maçaneta ou trinco similar.

Desabilitar Ladroagem CD 26 (especialista) para desabilitar o martelo que golpeia a percussão.

CA 24; **Fort** +0, **Ref** +0

Dureza 0; **PV** 1; **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Estouro de Pó ⤾ (mental, veneno); **Acionamento** O trinco é aberto ou o tubo é quebrado. **Efeito** O tubo explode, espalhando pó de alucinação em um cone de 9 metros. Qualquer criatura no cone deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 24 ou fica confusa por 1 rodada e sofre –2 de penalidade de estado em testes de Percepção e salvamentos contra efeitos mentais por 1d4 horas. Em uma falha crítica, a penalidade é de –4.

PROTEÇÃO DO FARAÓ — PERIGO 7

ARMADILHA | MÁGICO

Furtividade CD 25 (especialista)

Descrição Uma maldição é imbuída no limite de uma entrada.

Desabilitar Ladroagem CD 27 (mestre) para remover meticulosamente o lintel sem acionar a magia, ou *dissipar magia* (4º nível; neutralizar CD 25) para neutralizar a runa.

Amaldiçoar os Intrusos ⤾ (divina, maldição, necromancia); **Acionamento** O selo da tumba é rompido por fora. **Efeito** Cada criatura viva dentro de 18 metros deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 23 ou sofre a maldição do faraó. Uma criatura amaldiçoada sofre –2 de penalidade de estado em salvamentos de Fortitude e qualquer cura natural ou mágica que receba é diminuída pela metade. A maldição continua até ser removida com *remover maldição* ou magia similar.

Reajuste A armadilha é reajustada quando a porta é fechada.

MOFO AMARELO — PERIGO 8

AMBIENTAL | FUNGO

Furtividade CD 28 (treinado)

Descrição Esporos de mofo venenoso atacam criaturas próximas.

Desabilitar Sobrevivência CD 26 (especialista) para remover o mofo sem acionar os esporos

CA 27; **Fort** +17, **Ref** +13

PV 70; **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Explosão de Esporos ⤾ **Acionamento** Uma criatura entra no espaço do mofo ou o danifica. O mofo não pode usar esta reação se estiver sob luz solar direta ou se o dano for de fogo. **Efeito** A criatura acionadora e todas as criaturas dentro de 3 metros são expostas a esporos de mofo amarelo.

Esporos de Mofo Amarelo (veneno, inalado) Condições drenado causadas pelos esporos persistem mesmo após o fim da duração do veneno; **Salvamento** Fortitude CD 26; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d8 de dano de veneno e drenado 1 (1 rodada); **Estágio 2** 2d8 de dano de veneno e drenado 2 (1 rodada); **Estágio 3** 3d8 de dano de veneno e drenado 3 (1 rodada)

FOSSO SEM FUNDO — PERIGO 9

ARMADILHA | MÁGICO | MECÂNICO

Furtividade CD 30 (ou 0 se o alçapão estiver desabilitado ou quebrado) ou *detectar magia*

Descrição Um alçapão de ferro cobre um fosso de 3 metros quadrados de profundeza infinita.

Desabilitar Ladroagem CD 28 (treinado) para remover o alçapão

CA 28; **Fort** +12, **Ref** +12

Dureza do Alçapão 9; **PV do Alçapão** 36 (LQ 18); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Queda no Fosso Sem Fundo ⤾ **Acionamento** Uma criatura pisa no alçapão. **Efeito** A criatura acionadora cai e continua a cair, possivelmente para sempre. A criatura pode tentar Segurar uma Beirada para evitar a queda (página 472). A CD para Escalar as paredes ou Segurar uma Beirada é 26.

O fosso contém muitos apoios para as mãos, então a criatura em queda pode tentar Segurar uma Beirada a cada 6 segundos. Se tiver sucesso, ela pode começar a Escalar para fora a partir daquele ponto (embora possa ser uma escalada muito longa, dependendo do quanto tenha caído). Como a criatura cai incessantemente, ela pode descansar e até preparar magias durante a queda — embora itens largados normalmente sejam perdidos para sempre.

Reajuste A armadilha continua fazendo com que as criaturas que caiam nela tenham uma queda infinita, mas o alçapão deve ser reajustado manualmente para esconder a armadilha novamente.

IMPULSO SANGUINÁRIO — PERIGO 10

ASSOMBRAÇÃO

Furtividade CD 31 (especialista)

Descrição Um objeto assombrado pelos ecos de uma mente cruel tenta matar qualquer um que se aproxime.

Desabilitar Religião CD 29 (mestre) para exorcizar o espírito ou Diplomacia CD 31 (especialista) para conversar com ele

Quietus ⤾ (emoção, ilusão, medo, mental, morte, ocultista); **Acionamento** Uma criatura se move dentro de 3 metros do objeto assombrado. **Efeito** A assombração toma controle da criatura acionadora, forçando-a a atacar a si mesma. A criatura deve fazer um salvamento de Vontade CD 29.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo faz um Golpe contra si mesmo e acerta automaticamente além de ficar assustado 1.

Falha O alvo faz um Golpe contra si mesmo e automaticamente consegue um acerto críticoalém de ficar assustado 2.

Falha Crítica O alvo faz um salvamento de Fortitude. Se for bem-sucedido, é afetado pelo efeito de uma falha comum. Se falhar, é reduzido a 0 Pontos de Vida e morre.

MARTELO DA PROIBIÇÃO — PERIGO 11

ARMADILHA | MÁGICO | MECÂNICO

Furtividade CD 30 (especialista)

Descrição Um enorme martelo na entrada de uma construção ataca uma criatura que esteja entrando na área, empurrando-a e impedindo-a de retornar.

Desabilitar Ladroagem CD 28 (especialista) uma vez no próprio martelo e outra em sua junta para impedir que o martelo desça.

CA 32; **Fort** +24, **Ref** +15

Dureza do Martelo 22; **PV do Martelo** 88 (LQ 44); **Dureza da Junta** 16, **PV da Junta** 64 (LQ 32); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Proibir Entrada ⤾ (abjuração, ataque, divina); **Acionamento** Uma criatura tenta passar pela entrada. **Efeito** O martelo desce, fazendo um ataque contra a criatura acionadora.

Corpo a Corpo martelo +28, **Dano** 6d8+20 contundente, o alvo é empurrado 3 metros para trás e deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 30 ou ficará incapaz de adentrar a construção por qualquer entrada por 24 horas (em um acerto crítico, o alvo falha automaticamente em seu salvamento de Vontade); sem penalidade por ataques múltiplos

Reajuste A armadilha se reajusta ao longo da rodada e fica pronta para atacar novamente 1 rodada depois.

ARMADILHA DE POLIMORFIA — PERIGO 12

ARMADILHA | MÁGICO

Furtividade CD 34 (treinado)

Descrição Um glifo druidico tenta transformar um invasor em um animal.

Desabilitar Ladroagem CD 32 (mestre) para drenar o poder do glifo inofensivamente, ou *dissipar magia* (6º nível; neutralizar CD 30) para neutralizar o glifo.

Polimorfia Perniciosa ⤾ (primal, transmutação); **Acionamento** Uma criatura se move dentro de 9 metros do glifo sem falar a senha em Druidico. **Efeito** A criatura é alvejada por *polimorfia perniciosa* (Vontade CD 32).

FENDA PLANAR — PERIGO 13

ARMADILHA | MÁGICO

Furtividade CD 35 (treinado)

Descrição Uma fenda tenta sugar as criaturas para outro plano (o MJ escolhe o plano específico).

Desabilitar Ladroagem CD 33 (mestre) para montar um selo que feche a fenda usando objetos fortemente aterrados ao seu plano, ou *dissipar magia* (7º nível; neutralizar CD 31) para neutralizar a fenda.

Para o Grande Além ⤾ (conjuração, ocultismo, teleportação); **Acionamento** Uma criatura se move dentro de 3 metros da fenda. **Efeito** A criatura acionadora e todas as criaturas dentro de 9 metros da fenda são sugados para outro plano. Cada criatura pode tentar um salvamento de Reflexos CD 33 para evitar este destino.

MOMENTO CONGELADO — PERIGO 17

ARMADILHA | MÁGICO

Furtividade CD 40 (mestre)

Descrição Magias protetivas tentam prender intrusos ou pretensos ladrões em um fluxo temporal interrompido.

Desabilitar Ladroagem CD 38 (lendário) para desmontar rapidamente a miríade de componentes da magia em um piscar de olhos, ou *dissipar magia* (9º nível; neutralizar CD 36) para neutralizar a armadilha antes que se acione ou para neutralizar o efeito na criatura após a armadilha ser acionada.

À Deriva no Tempo ⤾ (ocultismo, transmutação); **Acionamento** Uma criatura toca o objeto ou área protegidos. **Efeito** A criatura acionadora e todas as criaturas dentro de 9 metros são presos em um fluxo temporal interrompido (Fortitude CD 38 nega). A mente da criatura se move tão rapidamente que cada rodada parece durar um século, mas seus corpos e energias mágicas se movem tão lentamente que não conseguem usar quaisquer ações exceto Recordar Conhecimento. Uma criatura afetada deve fazer um salvamento de Vontade CD 36 contra a magia *distorcer mente* imediatamente e novamente para cada minuto de tempo real que passa enquanto a criatura fica presa neste momento congelado. Este efeito possui uma duração ilimitada, mas pode ser neutralizado.

EXECUTOR VORPAL — PERIGO 19

ARMADILHA | MECÂNICO

Furtividade CD 43 (especialista)

Descrição Uma lâmina serrilhada cruelmente afiada desce e se move ao longo de sulcos em um caminho complexo através do aposento, tentando decapitar todos lá dentro.

Desabilitar Ladroagem CD 41 (especialista) em quatro junções diferentes para travar todos os caminhos possíveis da lâmina, impedindo-a de se mover pelo aposento

CA 43; **Fort** +32, **Ref** +32

Dureza 30; **PV** 120 (LQ 60); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Decapitação Total ⤾ (ataque, morte); **Acionamento** Uma criatura tenta sair do aposento. **Efeito** A lâmina serrilhada se move através de seu caminho, fazendo um Golpe contra cada criatura no aposento, girando e variando sua altura para maximizar a chance de decapitar seus alvos.

Corpo a Corpo lâmina serrilhada +40 (mortal d12), **Dano** 6d12+25 cortante mais decapitação; sem penalidade por ataques múltiplos

Decapitação Em um acerto crítico, o alvo deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 39 ou será decapitado, morrendo instantaneamente a menos que possa sobreviver sem sua cabeça.

Reajuste A armadilha se reajusta ao longo da rodada e pode ser acionada novamente 1 rodada depois.

SEGUNDA CHANCE — PERIGO 21

ARMADILHA | MÁGICO

Furtividade CD 44 (lendário)

Descrição Poderosas magias protetivas ligadas a um objeto ou local tentam regredir a idade de uma criatura e seus aliados.

Desabilitar Ladroagem CD 46 (lendário) para desmontar a magia uma pecinha por vez, com olhos fechados, enquanto recorda cada memória vivida em ordem, começando da memória mais antiga.

No Princípio ⤾ (divina, transmutação); **Acionamento** Uma criatura tenta roubar o objeto ou entra no local. Se alguém usar um representante ou um joguete para o roubo ou intrusão, a armadilha infalivelmente atinge o verdadeiro perpetrador ou perpetradores a qualquer distância — mesmo entre planos. **Efeito** A criatura acionadora e até cinco coconspiradores intantaneamente revertem à infância, perdendo todas as memórias, habilidades de classe e outras perícias adquiridas ao longo de suas vidas (Fortitude CD 44 nega). Reverter este efeito é quase impossível, exigindo uma magia poderosa como *desejo*.

ORBE DO ARMAGEDOM — PERIGO 23

RARO | ARMADILHA | MÁGICO

Furtividade CD 10 ou *detectar magia*

Descrição Um orbe vermelho turbulenta, forjado de uma gota do sangue do deus Rovagug, faz chover fogo do céu quando uma condição específica é cumprida.

RUNAS DE CONVOCAÇÃO MELHORADAS

Você pode fazer uma runa de convocação de quase qualquer nível. Ela convoca uma criatura de nível igual ao nível da armadilha. Utilize a Tabela 10–5: CDs por Nível na página 503 para determinar a CD de Ladroagem e a CD da magia, utilizando o nível da armadilha e aplicando o ajuste difícil (+2). O modificador de Furtividade desta armadilha é igual a este valor –10. Runas de convocação mais fortes normalmente necessitam de proficiência especialista ou melhor em Percepção para serem encontradas e podem requerer uma graduação maior em Ladroagem para desabilitá-las.

Desabilitar Ladroagem CD 48 (lendário) para imbuir ferramentas de ladrão com aspectos representando Asmodeus e Sarenrae e usá-los para drenar o poder do orbe ao longo de 10 minutos; o personagem fazendo este teste sofre 5 de dano de fogo por rodada até que o orbe seja esvaziado.

Queime Tudo ⮌ (divina, evocação, fogo, morte); **Acionamento** Uma condição estabelecida pelo criador da armadilha ocorre; frequentemente a morte de seu criador. **Efeito** Chove fogo a partir do céu em um raio de 160 quilômetros, causando 10d6 de dano de fogo a criaturas e objetos na área. Cada criatura ou objeto pode tentar um salvamento de Reflexos CD 46 básico. Qualquer criatura reduzida a 0 Pontos de Vida por este dano morre instantaneamente. Esse dano não é suficiente para queimar completamente uma floresta ou devastar uma montanha ou cidade inteira, mas geralmente mata a maioria das criaturas na área.

Perigos Complexos

Perigos complexos funcionam similarmente a monstros durante encontros, pois rolam iniciativa e possuem ações próprias — embora estas normalmente sejam automatizadas em uma rotina.

RUNA DE CONVOCAÇÃO — PERIGO 1

ARMADILHA | COMPLEXO | MECÂNICO

Furtividade +7 (treinado)

Descrição Uma nuvem de sensores mágicos invisíveis em um raio de 3 metros cerca uma runa invisível na parede ou no chão do tamanho da criatura a ser convocada.

Desabilitar Acrobatismo CD 15 para se aproximar sem acionar a armadilha seguido de Ladroagem CD 17 (treinado) para apagar a runa, ou *dissipar magia* (1º nível, neutralizar CD 15) para neutralizar a runa

Convocar Monstro ⮌ (arcana, conjuração, convocação); **Acionamento** Uma criatura entra na nuvem de sensores. **Efeito** Esta armadilha convoca uma criatura específica de nível 1, determinada na criação da armadilha. A criatura rola iniciativa e permanece por 2d6 rodadas, após isso a magia acaba e a criatura desaparece. A criatura também desaparece se alguém desabilitar a armadilha antes que a duração expire. A criatura convocada pode usar 3 ações por rodada e reações, diferente da maioria das criaturas convocadas.

Reajuste A armadilha reajusta todos os dias ao amanhecer.

FOSSO DE AFOGAMENTO — PERIGO 3

ARMADILHA | COMPLEXO | MECÂNICO

Furtividade +10 (treinado); CD 22 (especialista) para notar as bicas de água quando o fosso se abre

Descrição O alçapão cobre um fosso com 3 metros quadrados que possui 9 metros de profundidade e 1,5 metros de água no fundo. Quatro bicas de água na parede se conectam a tanques d'água ocultos. Cada bica de água sai de uma parede diferente, a 15 centímetros do topo do fosso.

Desabilitar Ladroagem CD 18 (treinado) para selar cada bica, Ladroagem CD 22 (treinado) para abrir o alçapão, ou Atletismo CD 22 para Forçar o alçapão.

CA 19; **Fort** +8, **Ref** +5

Dureza do Alçapão 15; **PV do Alçapão** 60 (LQ 30); **Dureza da Bica** 8, **PV da Bica** 32 (LQ 16); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Queda no Fosso ⮌ **Acionamento** Uma criatura pisa no alçapão. **Efeito** A criatura acionadora cai e sofre dano pela queda, reduzida em 1,5 metros por cair na água (tipicamente 12 de dano contundente). A criatura pode Segurar uma Beirada para evitar a queda (página 472). O alçapão então se fecha e o perigo rola iniciativa.

Rotina (4 ações) A armadilha perde 1 ação por turno para cada bica desabilitada. Em cada uma das ações da armadilha, uma bica libera água aumentando a profundidade da água em 1,5 metros. Uma vez que esteja cheio d'água, o fosso para de usar ações, mas a criatura começa a se afogar (página 478).

Reajuste A armadilha pode ser reajustada se a porta for manualmente fechada e os tanques de água preenchidos; ela pode ser reajustada sem drenar o fosso, mas fazer isso a deixa menos eficiente.

AREIA MOVEDIÇA — PERIGO 3

AMBIENTAL | COMPLEXO

Furtividade +12 (treinado) (ou –10 e sem proficiência mínima se a superfície estiver perturbada)

Descrição Uma faixa de 4,5 metros de água e areia tenta submergir criaturas que pisem nela.

Desabilitar Sobrevivência CD 18 (treinado) para perturbar a superfície

Submergir ⟐ **Acionamento** Uma criatura Imensa ou menor anda na areia movediça. **Efeito** A criatura acionadora afunda na areia movediça até a cintura. A areia movediça rola iniciativa se já não tiver rolado.

Rotina (1 ação) Em sua iniciativa, a areia movediça puxa todas as criaturas em seu interior para baixo. Uma criatura que estava submersa até a cintura fica submersa até o pescoço e uma criatura que estava submersa até o pescoço é puxada para baixo da superfície e precisa prender sua respiração para evitar sufocamento (página478).

Uma criatura em areia movediça pode fazer um teste de Atletismo CD 20 para se erguer um passo (se estiver submersa até o pescoço ou pior) ou se mover 1,5 metros (se estiver submersa apenas até sua cintura). Em uma falha crítica, a criatura é puxada mais um passo para baixo. Uma criatura que Nadar para fora da areia movediça escapa do perigo e fica caída em um espaço adjacente à faixa de areia movediça. Outras criaturas podem Auxiliar a criatura submergida, tipicamente usando uma corda ou equipamento similar ou tentando puxar a criatura com seus próprios testes de Atletismo CD 20 (com os mesmo resultados da criatura que realizou o teste).

Reajuste O perigo ainda submerge qualquer um que entre nele, mas a superfície não fica ocultada novamente até que se assente ao longo de 24 horas.

INTRODUÇÃO
ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
MAGIAS
ERA DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS
REGRAS DO JOGO
MESTRANDO
TESOUROS & MANUFATURA
APÊNDICE

PILAR DE LÂMINAS RODOPIANTES — PERIGO 4

ARMADILHA | COMPLEXO | MECÂNICO

Furtividade +11 (treinado) ou CD 26 (especialista) para notar o painel de controle

Descrição Um pilar de metal com três lâminas afiadas como navalhas se esconde no chão, conectado a placas de acionamento em até oito ladrilhos e um painel de controle escondido dentro de 9 metros.

Desabilitar Ladroagem CD 21 (treinado) duas vezes no pilar, ou Ladroagem CD 19 (especialista) uma vez no painel de controle desativa a armadilha inteira. Quebrar o painel de controle impede que qualquer um desabilite a armadilha usando o painel de controle e impede que a armadilha seja desativada automaticamente (veja Reajuste abaixo)

CA 21; **Fort** +10, **Ref** +12

Dureza do Pilar 12; **PV do Pilar** 48 (LQ 24); **Dureza do Painel** 5, **PV do Painel** 20 (LQ 10); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Pilar Ascendente ⤾ (ataque); **Acionamento** Uma criatura pisa em um dos ladrilhos com armadilha. **Efeito** A armadilha brota em uma interseção do mapa e faz um ataque de lâmina rodopiante contra uma criatura adjacente (se hover), e então rola iniciativa.

Rotina (3 ações) A armadilha usa sua primeira ação para dar um Golpe com a lâmina rodopiante contra cada criatura adjacente, sua segunda ação para se mover diretamente em uma direção aleatória (role 1d4 para determinar a direção) e sua terceira ação para desferir um Golpe com a lâmina rodopiante contra cada criatura adjacente. Esta armadilha não sofre penalidade por ataques múltiplos.

Velocidade 3 metros

Corpo a Corpo ◆ lâmina rodopiante +12, **Dano** 2d10+5 cortante

Reajuste A armadilha se desativa e reajusta depois de 1 minuto.

RODA DA MISÉRIA — PERIGO 6

ARMADILHA | COMPLEXO | MÁGICO | MECÂNICO

Furtividade +16 (especialista) para detectar o sensor mágico; CD 0 para notar a roda

Descrição Uma roda ornamentada colocada em uma parede – dividida em seis segmentos com uma runa colorida em cada um – é controlada por um sensor mágico que detecta quaisquer criaturas a até 30 metros à sua frente.

Desabilitar Ladroagem CD 26 (especialista) na roda para impedi-la de girar, Ladroagem CD 22 (mestre) pra apagar cada runa, ou *dissipar magia* (4º nível; neutralizar CD 22) para neutralizar cada runa

CA 24; **Fort** +15, **Ref** +13

Dureza 14; **PV** 56 (LQ 28); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Giro da Roda ⤾ **Acionamento** Uma criatura entra na área de detecção do sensor. **Efeito** A roda começa a girar e rola iniciativa.

Rotina (2 ações) Em sua iniciativa, a armadilha usa sua primeira ação para girar e parar logo depois. Role 1d6 para determinar qual segmento está virado para cima quando a roda para de girar. A roda então usa sua segunda ação para reproduzir a magia listada para aquele segmento (3º nível, CD 24, rolagem de ataque da magia +14). O alvo desta magia é centrado na criatura mais próxima na área ou de alguma forma a inclui. Isto aumenta o alcance da magia para 30 metros se necessário. Qualquer magia conjurada por esta armadilha é arcana.

1 *sono*
2 *paralisar*
3 *relâmpago* (linha de 30 metros)
4 *cegueira*
5 *flecha ácida*
6 *raio do enfraquecimento*

Reajuste A armadilha se desativa e reajusta-se após 1 minuto se passar sem qualquer criatura se movendo dentro do alcance do seu sensor.

GALERIA DE DARDOS ENVENENADOS — PERIGO 8

ARMADILHA | COMPLEXO | MECÂNICO

Furtividade +16 (especialista) ou CD 31 (mestre) para notar o painel de controle

Descrição Inúmeros buracos lançam dardos envenenados em uma linha cobrindo um corredor longo com um painel de controle situado no ponto mais distante.

Desabilitar Ladroagem CD 21 (especialista) no painel de controle para desativar a armadilha

CA 27; **Fort** +13, **Ref** +17

Dureza 14; **PV** 56 (LQ 28) para destruir o painel de controle e desabilitar a armadilha; **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Rajada de Dardos ⮌ (ataque); **Acionamento** Uma criatura entra no corredor ou termina seu turno dentro dele. **Efeito** A armadilha desfere um Golpe com dardo envenenado na criatura acionadora, então rola iniciativa.

Rotina (1 ação) A armadilha lança um dardo contra cada criatura no corredor como 1 ação. Como lança dardos continuamente, a armadilha também usa a ação livre Barragem Contínua (ver abaixo) para lançar dardos em cada criatura durante o turno desta criatura.

Distância dado envenenado +21, **Dano** 3d4 perfurante mais veneno flesset; sem penalidade por ataques múltiplos

Barragem Contínua ◈ **Acionamento** Uma criatura dentro da galeria termina uma ação. **Efeito** A armadilha desfere um Golpe com dardo envenenado contra a criatura acionadora.

Veneno Flesset (veneno); **Salvamento** Fortitude CD 22; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d6 de dano de veneno e desajeitado 1 (1 rodada); **Estágio 2** 2d6 de dano de veneno e desajeitado 2 (1 rodada); **Estágio 3** 3d6 de dano de veneno e desajeitado 3 (1 rodada)

Reajuste A armadilha se desativa e reajusta depois de 1 minuto.

TUBOS DE LAVA — PERIGO 10

ARMADILHA | COMPLEXO | MECÂNICO

Furtividade +19 (treinado)

Descrição Quatro canais gradeados esculpidos em pedra transportam uma quantidade de lava para um aposento com 4,5 metros de altura; o chão pode ser retirado para permitir que a lava endurecida caia em uma câmara abaixo.

Desabilitar Ladroagem CD 29 (especialista) para bloquear um canal, ou Ladroagem CD 31 (mestre) para soltar o trinco no chão e escapar para a câmara abaixo

CA 30; **Fort** +20, **Ref** +16

Dureza do Canal 12; **PV do Canal** 48 (LQ 24) para destruir o portão do canal (isto impede a câmara de ser desativada e impede a armadilha de se reajustar; **Dureza do Chão** 18, **PV do Chão** 72 (LQ 36); **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Ativação do Fluxo ⮌ **Acionamento** Uma criatura tenta sair do aposento. **Efeito** A saída se sela instantaneamente e a armadilha rola iniciativa.

Rotina (4 ações) A armadilha perde 1 ação por turno para cada canal desabilitado. Em cada ação, um canal diferente cospe lava, causando 4d6 de dano de fogo a cada criatura a até 3 metros do canal (Reflexos CD 27 básico), e aumenta a profundidade da lava no aposento em 30 centímetros (1,20 metros por rodada se todos os canais estiverem ativos).

Uma criatura que comece seu turno na área da lava sofre 8d6 de dano de fogo e fica imobilizada até que Escape da lava que endurece rapidamente (CD 27). A criatura pode sufocar se for coberta por lava (página 478). A lava das rodadas anteriores endurece completamente no começo do turno da armadilha, efetivamente elevando o nível do chão do aposento. Uma vez que o aposento esteja cheio de lava, a armadilha para de fazer ações – mas as criaturas no aposento continuam presas até que o chão abra e a armadilha se reajuste.

Reajuste A armadilha se desativa e reajusta depois de 1 hora, retirando o chão ao mesmo tempo que racha e despeja a lava endurecida (e qualquer criatura presa dentro dela) em uma câmara inferior. Criaturas caem 12 metros, sofrendo dano de queda (tipicamente 17 de dano contundente).

ARMADILHA DE ENXAME TELECINÉTICO — PERIGO 12

ARMADILHA | COMPLEXO | MÁGICO | MECÂNICO

Furtividade +24 (especialista)

Descrição Três decorações inócuas imbuídas com magia telecinética puxam objetos e pedaços da própria sala em uma nuvem rodopiante de detritos que ataca todas as criaturas no aposento.

Desabilitar Ladroagem CD 27 (especialista) para desmantelar uma nuvem telecinética, Ladroagem CD 32 (mestre) para desabilitar cada decoração telecinética, ou *dissipar magia* (6º nível; neutralizar CD 30) para neutralizar cada decoração telecinética

CA 33; **Fort** +24, **Ref** +19

Dureza 22; **PV** 88(LQ 44) por nuvem telecinética; **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Agitar ⮌ (arcana, evocação); **Acionamento** Uma criatura permanece no aposento por pelo menos 6 segundos. **Efeito** Cada decoração telecinética constrói uma nuvem de objetos no aposento (três nuvens no total) e a armadilha rola iniciativa. As criaturas no aposento quando a armadilha é ativada se tornam os seus alvos, independentemente de deixarem o aposento ou outras criaturas entrarem nele depois. Cada decoração escolhe uma criatura diferente, se possível. Uma criatura escolhida que se afastar pelo menos 1,6 quilômetros da armadilha deixa de ser um alvo, e a decoração designa um novo alvo.

Rotina (9 ações) Cada decoração usa 3 ações da armadilha por turno, e a armadilha perde 3 ações por turno para cada decoração desabilitada. Uma decoração usa a primeira ação para mover sua nuvem de objetos até 60 metros, sua segunda ação para fazer os objetos Golpearem, e sua terceira ação para adicionar mais objetos à nuvem, aumentando seu dano em 1d12 (até o máximo de 4d12+10). Se a nuvem de uma decoração já está no seu dano máximo, ela não faz nada com sua terceira ação.

Se uma nuvem de detritos for destruída, a decoração em vez gasta sua primeira ação para criar uma nova nuvem de objetos dentro do aposento (usando o valor do dano inicial) e então sua segunda e terceira ações para fazer a nuvem se mover e atacar.

Corpo a Corpo ◆ objetos +24, **Dano** 2d12+10 contundente

Reajuste A armadilha se desativa e reajusta 10 minutos após não ter mais nenhuma criatura escolhida (porque todas se moveram para muito longe ou morreram).

ESPELHO DO LADO SOMBRIO — PERIGO 14

ARMADILHA | COMPLEXO | MÁGICO | MECÂNICO

Furtividade +24 (mestre) para notar que esse não é um espelho comum

Descrição Um espelho mágico que substitui os personagens com duplicatas espelhadas malignas de outra dimensão.

Desabilitar Ladroagem CD 34 (lendário) para trazer de volta uma criatura lançada a outra dimensão dentro de 10 minutos da troca (possível apenas se sua duplicata espelhada estiver morta), Ladroagem CD 39 (mestre) para desabilitar permanentemente o espelho após a morte de todas as duplicatas, ou *dissipar magia* (7º nível; neutralizar CD 32) para neutralizar o espelho por 1 minuto e prevenir substituições adicionais durante este período

CA 34; **Fort** +25, **Ref** +20

Dureza 1; **PV** 4 (LQ 2) o espelho não pode ser danificado enquanto qualquer duplicata espelhada estiver viva; **Imunidades** acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Reflexos do Mal ⤾ (arcana, conjuração, teleportação); **Acionamento** Uma criatura não-maligna é refletida pelo espelho. **Efeito** O espelho absorve a criatura, substituindo-a por uma duplicata espelhada maligna (Reflexos CD 43 para evitar ser absorvido pelo espelho), e rola iniciativa.

Rotina (1 ação) O espelho absorve outra criatura refletida no espelho e a substitui com uma duplicata espelhada. Duplicatas espelhadas atacam em sua própria iniciativa, usando as mesmas estatísticas da criatura original, mas com tendência maligna (mudando apenas habilidades que variem com a alteração de tendência). Uma duplicata espelhada pode gastar 3 ações em contato com o espelho para retornar para sua dimensão original e libertar a criatura duplicada, mas a maioria das duplicatas espelhadas prefere não fazê-lo.

Reajuste O espelho está sempre pronto para absorver criaturas para a outra dimensão. Após dez minutos de sua absorção pelo espelho, uma criatura que não tenha sido resgatada por um aliado com Ladroagem alcança a outra dimensão (onde pode ser capturada ou morta). Na outra dimensão, ela conta como uma duplicata espelhada, então seus habitantes nativos não podem destruir o espelho de seu lado enquanto a criatura absorvida estiver lá. Estas dimensões são realidades alternativas — não planos — então mesmo rituais como *salto planar* não podem alcançá-las.

SINFONIA DA BANSHEE — PERIGO 18

ARMADILHA | COMPLEXO | MÁGICO

Furtividade +30 (lendário)

Descrição Uma magia *lamento da banshee* magicamente contingenciada está aprisionada na laringe de um elfo invisível mumificado.

Desabilitar Ladroagem CD 42 (mestre) para perfurar a laringe invisível tão precisamente que a magia escorre como um gotejo antes da armadilha ser ativada, Ladroagem CD 44 (lendário) três vezes para desconstruir a laringe enquanto a armadilha está ativa assim rasgando a magia em pedaços, ou *dissipar magia* (9º nível; neutralizar CD 38) para neutralizar o *lamento da banshee* antes da ativação da armadilha

Grito ⤾ **Acionamento** Três ou mais criaturas vivas permanecem dentro de 30 metros da armadilha por 6 segundos ou mais. **Efeito** A armadilha libera um *lamento da banshee* (CD 40) arcano com uma emanação de 30 metros de raio em vez de 12 metros, mirando todas as criaturas vivas na área e rolando iniciativa.

Rotina (1 ação) A armadilha usa sua ação para forçar uma criatura aleatória que falhou no teste contra o *lamento da banshee* no último turno a emitir um *lamento da banshee* com as mesmas estatísticas do original. A criatura lamenta mesmo se estiver morta ou incapaz de falar, não importa o quão distante da armadilha ela estiver. Diferente da conjuração convencional da magia, a condição drenado imposta pelo *lamento da banshee* desta armadilha aumenta os valores da condição drenado dos alvos. Uma criatura que tenha sucesso crítico em qualquer um dos salvamentos ainda pode ser afetado pela armadilha em rodadas futuras, mas não pode ser forçado a lamentar pela armadilha.

Reajuste A armadilha acaba quando ela é incapaz de fazer uma criatura gritar (normalmente porque nenhuma criatura falhou em seu salvamento no turno anterior ou porque todas as criaturas tiveram sucessos críticos previamente). Ela então se reajusta durante 24 horas, conforme um novo grito se forma na laringe mumificada.

Capítulo 11: Tesouros & Manufatura

Personagens adquirem tesouros dos bens cintilantes de seus oponentes, como recompensas por defenderem os inocentes e como favores das grandes personalidades com as quais lidam. Conforme progridem em suas aventuras e conquistam seu lugar no mundo, personagens coletam itens cada vez mais fabulosos, de armas e armaduras encantadas a cajados infundidos com magias.

Tesouros são encontrados em todas as formas, de humildes peças de cobre a itens mágicos incrivelmente poderosos e valiosos. O MJ controla o fluxo de itens no jogo enquanto os PJs, por outro lado, os recebem ao longo de aventuras, os encontram para compra ou adquirem fórmulas para criarem os itens para si mesmos.

Itens podem ajudar os personagens concedendo bônus para suas estatísticas, permitindo que conjurem mais magias e criando todo tipo de efeito que não pode ser alcançado de outra forma. Itens mágicos existem em muitas variedades, de espadas encantadas capazes de ferir até mesmo mortos-vivos incorpóreos a itens capazes de armazenar o valor pago pelo resgate de um rei em um espaço minúsculo; muitos desses itens são permanentes e podem ser usados repetidamente. Itens alquímicos, por outro lado, não são intrinsecamente mágicos e na maioria das vezes são consumidos quando usados. Ambos possuem uma variedade de usos, desde curar doentes a tocar fogo em inimigos. Alguns tesouros não são mágicos nem alquímicos, mas feitos de materiais preciosos ou através de técnicas especializadas.

Este capítulo fornece as regras para usar diferentes tipos de itens encontrados no jogo, enquanto regras para distribuir e criar pilhas de tesouros podem ser encontradas na página 508 do Capítulo 10: Mestrando.

- **Usando Itens**, abaixo, descreve como ativar itens e explica as estatísticas deles.
- A Tabela 11–1: Tesouros por Nível, começando na página 536, lista as opções de tesouros, organizadas por nível, categoria e Preço.
- O catálogo de itens, que começa na página 543, apresenta descrições e regras para todos os tipos diferentes de tesouros que aprecem no jogo, separados por categoria (a página 533 possui uma lista das principais categorias e subcategorias). Nesta parte também há uma seção sobre os materiais preciosos encontrados no mundo do jogo, que podem fornecer propriedades incomuns aos itens feitos deles.

Usando Itens

Esta seção apresenta as regras de como personagens usam itens alquímicos, itens mágicos e outros itens especiais durante o jogo.

A miríade de tipos de itens fornece suas dádivas poderosas de formas diferentes. Alguns funcionam automaticamente, enquanto outros precisam ser ativados. Enquanto você precisa apenas balançar um *machado longo flamejante* para queimar inimigos, você precisa investir em um *diadema do intelecto* para ele funcionar, beber um elixir da vida para se curar, ativar as *sandálias da escalada da aranha* para andar pelas paredes, ativar sua *cota de talas da sorte* para se proteger e Conjurar uma Magia usando um pergaminho mágico.

Habilidades Constantes

Alguns itens mágicos possuem habilidades que sempre estão em funcionamento. Você não precisa usar quaisquer ações para fazer algo especial (além de usar e investir no item vestido ou empunhar um item segurado) e ter estas habilidades funcionando. Por exemplo, uma *tocha da chama eterna* sempre emana luz, e uma arma *flamejante* sempre causa dano de fogo.

Investindo em Itens Mágicos

Determinados itens mágicos fornecem seus benefícios mágicos apenas quando vestidos e investidos usando a atividade Investir em um Item, afinando-os ao potencial interno deles. Estes itens possuem o traço investido. Muitos itens investidos possuem habilidades constantes que funcionam o tempo todo ou que sempre acionam quando você usa o item — mas apenas quando ele está investido. Se você não investiu no item, estas habilidades não funcionam. Se um item investido pode ser ativado, você deve investir nele previamente para ativá-lo.

Você não pode se beneficiar de mais de 10 itens investidos por dia. Como esse é um limite bem alto e importa apenas para itens vestidos, você provavelmente não precisa se preocupar com atingi-lo até níveis bem altos, quando já tiver adquirido muitos itens mágicos úteis para vestir.

Você recebe o benefício mundano do item mesmo se não tiver investido nele. Uma *armadura +1 resiliente* ainda fornece seu bônus de item na CA mesmo quando não está investida, mas não fornece seu bônus mágico nas jogadas de salvamento, enquanto *botas aladas* ainda protegem seus pés mesmo que você não possa ativá-las para voar. Itens inteiramente não-mágicos não precisam ser investidos.

Investir em um Item

Você investe sua energia em um item com o traço investido enquanto o veste. Este processo requer 1 ou mais ações de Interagir, normalmente demorando a mesma quantidade de tempo necessária para vestir o item. Uma vez que tenha Investido no Item, você se beneficia das habilidades mágicas constantes dele desde que atenda aos outros requerimentos (para a maioria dos itens investidos, o único outro requerimento é que você deve estar vestindo o item). Esta investidura permanece até você remover o item.

Você não pode investir em mais de 10 itens por dia. Se remover um item investido, ele perde sua investidura. O item ainda conta para o seu limite diário mesmo depois de perder a investidura. Você restaura esse limite durante suas preparações diárias, quando pode Investir em seus Itens novamente. Se ainda estiver usando itens que tenha investido no dia anterior, você normalmente os mantêm investidos no novo dia, mas eles ainda contam para o seu limite.

INTERROMPENDO ATIVAÇÕES

Algumas habilidades e efeitos podem interromper o processo de Ativar um Item. Se algo interromper sua ativação de item, você falha em Ativar o Item e perde as ações comprometidas a essa atividade. Se o item puder ser ativado apenas uma determinada quantidade de vezes por dia, a ação falha ainda conta para esse limite. Se um item requerer que você gaste ações para Sustentar uma Ativação e uma destas ações for interrompida, o efeito do item é encerrado.

Ativando Itens

Alguns itens produzem seus efeitos apenas quando usados apropriadamente. Outros sempre oferecem os mesmos benefícios que suas contrapartes mundanas quando usados, mas possuem habilidades mágicas que você pode ganhar ao gastar mais ações. Ambos os casos requerem que você use a atividade Ativar um Item. Ativar um Item funciona de forma bem parecida com Conjurar uma Magia, já que a atividade gasta uma quantidade variada de ações e pode ter componentes diferentes dependendo de como você Ativa o Item. Esta informação aparece na seção Ativação de cada item.

Se um item for usado quando ativado, como é o caso de itens consumíveis, a seção Ativação dele aparece no topo do bloco de estatísticas. Para itens permanentes com habilidades ativadas, a seção Ativação aparece como um parágrafo na descrição do item. Ativações não são necessariamente mágicas — por exemplo, beber um elixir alquímico normalmente não é um efeito mágico.

ATIVAR UM ITEM

Requerimento Você só pode Ativar um Item com o traço investido se ele estiver investido por você. Se o item requer que você Interaja com ele, você deve estar empunhando-o (se for um item empunhado) ou tocando-o com uma mão livre (se for outro tipo de item.)

Você invoca o efeito de um item ao ativá-lo apropriadamente. Esta é uma atividade especial que gasta uma quantidade variável de ações, conforme listado no bloco de estatísticas do item.

Alguns itens podem ser ativados como uma reação ou ação livre. Neste caso, você Ativa o Item como uma reação ou ação livre (conforme apropriado) em vez de uma atividade. Esses casos são anotados na seção Ativação do item em seu bloco de estatísticas – por exemplo, "**Ativação** ⤾ comandar."

Tempos de Ativação Longos Alguns itens demoram minutos ou horas para serem ativados. A atividade Ativar um Item para estes itens inclui uma mistura dos componentes de ativação listados, mas não é preciso determinar qual deles está sendo fornecido a cada momento. Você não pode usar outras ações ou reações enquanto estiver ativando um item destes, embora, de acordo com o MJ, possa ser capaz de falar algumas poucas frases. Como em outras atividades que demoram um tempo longo, estas atividades possuem o traço exploração e você não pode ativá-las durante um encontro. Se um combate irromper enquanto você estiver ativando um item, sua ativação é interrompida (veja o quadro Interrompendo Ativações).

Componentes de Ativação Cada seção de ativação lista quaisquer componentes envolvidos na ativação depois dos ícones de ação ou texto, como "◆ comandar". Os componentes

de ativação descritos abaixo adicionam os traços (listados em parênteses) e requerimentos da ativação. Se não fornecer o componente, você falha em Ativar o Item.

- Comandar (auditivo, concentração)
- Interagir (manuseio)
- Visualizar (concentração)
- Conjurar uma Magia

COMPONENTES DE ATIVAÇÃO

A seção de ativação de um item lista os componentes necessários para ativar suas habilidades. Cada componente adiciona certos traços à atividade Ativar um Item e alguns componentes possuem requerimentos especiais. Os componentes que aparecem neste livro são listados abaixo.

Comandar

Este componente é uma palavra específica que você deve dizer em voz alta e clara. Ativar um Item adquire os traços auditivo e concentração. Você deve ser capaz de falar para fornecer este componente.

Interagir

Este componente funciona como a ação básica Interagir. Ativar um Item adquire o traço manuseio e requer que você use suas mãos, como qualquer ação de Interagir.

Visualizar

Este componente é uma imagem ou fenômeno específico que você precisa imaginar. Ativar um Item adquire o traço concentração.

Conjurar uma Magia

Se um item listar "Conjurar uma Magia" depois de "Ativação", a ativação requer que você use a atividade "Conjurar uma Magia" (descrita na página 302) para Ativar o Item. Isto ocorre quando o item replica uma magia. Você deve possuir uma característica de classe de conjuração para Ativar um Item com este componente de ativação. Se o item puder ser usado para uma magia específica, o ícone de ação para a magia é fornecido. Se for um item que pode ser usado para muitas magias, como um cajado, o ícone é omitido e você deve consultar cada magia para determinar quais ações deve gastar para Ativar o Item e conjurá-la.

Neste caso, Ativar um Item adquire todos os traços dos componentes relevantes a essa atividade Conjurar uma Magia.

ATIVAÇÕES LIMITADAS

Alguns itens podem ser ativados apenas uma quantidade limitada de vezes, conforme suas descrições. Este limite é independente de quaisquer custos para ativá-lo. O limite se recarrega durante suas preparações diárias. O limite é inerente ao item, portanto, se uma habilidade que só pode ser usada uma vez por dia for usada, ela não se recupera se outra criatura investir no item e tentar ativá-lo depois.

SUSTENTANDO ATIVAÇÕES

Alguns itens, uma vez ativados, possuem efeitos que podem ser sustentados se você concentrar-se neles. Isto funciona

CATEGORIA DE ITENS

Itens são agrupados nas seguintes categorias, mostradas aqui com o número da página onde eles aparecem e uma breve descrição da categoria.

- **Arapucas** (página 555) são armadilhas de uso único normalmente usadas por patrulheiros.
- **Armas** (página 558) incluem as regras para armas mágicas básicas, armas feitas de materiais especiais e armas mágicas específicas.
- **Armaduras** (página 562) incluem as regras para armaduras mágicas básicas e para armaduras especiais.
- **Cajados** (página 566) fornecem opções flexíveis para conjuradores.
- **Consumíveis** (página 570) são usados quando você os ativa, incluindo, entre outros, munições, óleos, pergaminhos, poções e talismãs. Categorias de itens que são consumíveis mas possuem regras específicas, como itens alquímicos, são apresentadas separadamente.
- **Escudos** (página 583) incluem escudos mais duráveis e os com poderes mágicos especiais.
- **Estruturas** (página 586) incluem construções, tendas e outros itens consideravelmente grandes.
- **Itens Alquímicos** (página 543) são energizados por reações de reagentes alquímicos. Quase todos os itens alquímicos são itens consumíveis que são gastos quando você os ativa. Esta categoria inclui bombas, elixires (incluindo mutagênicos), venenos e ferramentas alquímicas.
- **Itens de Apogeu** (página 603) são uma subcategoria de itens vestidos de nível elevado que aumentam um valor de atributo.
- **Itens de Companheiros** (página 604) são uma categoria de itens vestidos feitos para companheiros animais e montarias.
- **Itens Segurados** (página 596) incluem uma ampla variedade de itens que você usa com suas mãos. Isto não inclui categorias mais específicas de itens segurados, como armas.
- **Itens Vestidos** (página 603) consistem de uma vasta coleção de roupas e outros itens que você veste sobre seu corpo.
- **Materiais** (página 587) podem ser usados para criar itens com propriedades e outras vantagens únicas.
- **Munições** (página 570), em Consumíveis, inclui diferentes tipos de flechas, virotes e outros tipos de munições mágicas.
- **Óleos** (página 572) são consumíveis aplicados na superfície de um objeto ou pessoa.
- **Pergaminhos** (página 573) são consumíveis que permitem conjuradores executarem mais magias.
- **Poções** (página 574) são líquidos mágicos consumíveis que você deve beber para ativá-los.
- **Runas** (página 590) modificam armas e armaduras quando gravadas nelas. Esta seção inclui runas fundamentais para armas (armas potentes e impactantes) e armaduras (armaduras potentes e resilientes).
- **Talismãs** (página 576) são consumíveis que são afixados a itens e ativados para um único combate ou benefício físico.
- **Varinhas** (página 601) portam uma magia à escolha do criador e podem ser usadas para conjurar essa magia repetidamente.

RARIDADE DE ITEM

Como muitos outros aspectos das regras, itens possuem raridades. Personagens jogadores podem encontrar itens mágicos incomuns à venda, mas isso é infrequente e normalmente ocorre apenas através de vendedores particulares ou em mercados clandestinos. Suas fórmulas são frequentemente protegidas e não estão prontamente disponíveis. A menos que o MJ decida o contrário, personagens não podem comprar itens raros e as fórmulas deles estão perdidas no tempo.

Raridades para tesouros incomuns e raros são indicadas no primeiro traço do bloco de estatísticas. Itens únicos são indicados da mesma forma, embora não tenha nenhum neste livro.

como a ação Sustentar uma Magia (descrita na página 304). Se a descrição de um item disser que você pode sustentar um efeito, ele dura até o fim de seu turno na rodada subsequente à que você ter Ativou o Item. Você pode usar a ação Sustentar uma Ativação a cada rodada para estender a duração do efeito.

◆ SUSTENTAR UMA ATIVAÇÃO

CONCENTRAÇÃO

Requerimentos Você não está fatigado e deve ter pelo menos uma ativação de item mágico que possa sustentar.

Escolha uma ativação de item mágico com duração sustentada que você tenha em efeito. A duração desta ativação continua até o fim do seu próximo turno. Algumas ativações podem possuir efeitos levemente diferentes ou expandidos se você as sustentar. Sustentar uma Ativação por mais de 10 minutos (100 rodadas) encerra a ativação e o deixa fatigado a menos que a descrição do item estabeleça uma duração máxima diferente (como "sustentada por até 1 minuto" ou "sustentada por até 1 hora").

Se sua ação de Sustentar uma Ativação for interrompida, o efeito do item acaba imediatamente.

DISPENSANDO ATIVAÇÕES

Os efeitos de alguns itens podem ser dispensados, encerrando a duração deles mais cedo. Isto requer que o conjurador ou o alvo use a ação Dispensar.

◆ DISPENSAR

CONCENTRAÇÃO

Você encerra o efeito de uma magia ou item mágico. Ele deve ser um efeito que você possa dispensar, conforme definido pela magia ou item. Dispensar pode encerrar inteiramente o efeito ou encerrá-lo apenas para determinado alvo ou alvos, dependendo da magia ou item.

LENDO AS DESCRIÇÕES DOS ITENS

Há centenas de itens à frente. Cada um deles é apresentado em um bloco de estatísticas, como magias ou talentos. O exemplo abaixo apresenta a estrutura de um bloco de estatísticas de item e dá uma breve descrição de cada seção. Seções aparecem apenas quando aplicáveis, portanto, nem todos os itens terão todas as seções presentes. Regras detalhadas a respeito de aspectos dos blocos de estatísticas específicos do item aparecem depois do bloco de estatísticas.

NOME DO ITEM — ITEM (NÍVEL)

TRAÇOS

Preço Esta seção lista o Preço do item. Um item que possuir váios tipos inclui o Preço para cada tipo nesta seção.

Munição Munições mágicas listam os tipos de munições disponíveis para este tipo de item.

Uso Esta seção descreve se o item é afixado, gravado, segurado ou vestido; **Volume** O Volume do item é listado aqui (as regras para Volume aparecem na página 271). Runas não possuem uma seção de Volume

Ativação A quantidade de ações necessárias para Ativar o Item aparece aqui seguida pelos componentes em parênteses. Você pode encontrar as regras de ativação na página 532. Esta seção aparece aqui para consumíveis e mais abaixo no bloco de estatísticas para itens permanentes que podem ser ativados. Esta seção também pode ter seções para Frequência, Acionamento ou Requerimentos (quando necessário).

Latência Esta seção aparece se um dos efeitos do item for atrasado, o que ocorre majoritariamente com venenos alquímicos. A latência é a quantidade de tempo que passa entre o personagem Ativar um Item e seu efeito ocorrer.

A seção depois da linha descreve o item e as habilidades constantes dele. Se o item puder ser ativado e não possuir uma seção Ativação acima, essa seção aparece em um parágrafo começando com "Ativação."

Tipo Se existirem vários tipos do item, seções aqui indicam o nome de cada tipo, seu nível, Preço e quaisquer outros detalhes relevantes ou alterações na descrição acima.

Requerimento de Manufatura Quando um item possui requerimentos especiais para ser Manufaturado, eles são detalhados aqui.

NÍVEL

O nível de um item indica para qual nível de aventureiro o item é mais apropriado. Entretanto, não há limite para os itens que um personagem pode usar. Um personagem de 3º nível que encontrar um item de 4º nível ou mais alto enquanto se aventura pode usá-lo normalmente. Da mesma forma, ele pode comprar um item se encontrá-lo a venda e puder pagar por ele.

Quando fizer itens, o nível do personagem deve ser igual ou maior que o nível do item para Manufaturá-lo. Adicionalmente a qualquer coisa listada na seção Requerimentos de Manufatura no bloco de estatísticas do item, o artesão deve possuir as proficiências e talentos de perícia apropriados, assim como a fórmula do item; veja a atividade Manufaturar na página 248 para mais informações sobre estes requerimentos.

TIPOS VARIADOS

Se existirem vários tipos de um item, a linha do título fornece o nível mínimo de item seguido por um símbolo de adição ("+"). A descrição inclui informações da versão base do item, e a seção de Tipo ao final do bloco de estatísticas lista as especificidades de cada versão, incluindo nível, Preço e quaisquer habilidades modificadas ou adicionadas para cada tipo diferente. Para alguns itens, os tipos listados são aprimoramentos do item base. Para outros itens, tais como *pedras eônicas* e *estatuetas maravilhosas*, cada tipo é distinto dos outros.

PREÇO

Se um item estiver disponível para compra, normalmente um personagem pode comprá-lo pelo Preço listado, e utiliza este mesmo Preço quando usar a atividade Manufatura para criar o item. Se o personagem quiser vender um item, ele pode vendê-lo por metade do Preço listado (ou pelo Preço inteiro, se o item foi encomendado), assumindo que ele seja capaz de encontrar um comprador. O MJ determina se um comprador está disponível.

USO

O bloco de estatísticas de um item inclui a seção Uso, que indica como o personagem deve segurar ou vestir o item para usá-lo — ou se deve gravá-lo ou afixá-lo em outros itens.

Segurado ou Vestido

Se um personagem deve empunhar um item para usá-lo, esta seção no bloco de estatísticas lista a palavra "segurado" junto com a quantidade de mãos que o personagem deve usar quando empunhá-lo, como em "segurado em 1 mão". As regras para carregar ou usar itens são fornecidas na página 271.

Um item que precisar ser vestido para funcionar lista "vestido" em seu uso. Isto é acompanhado por outra palavra se o personagem for limitado a apenas um daquele tipo de item. Por exemplo, um personagem pode usar qualquer quantidade de anéis, portanto, a seção de um anel listaria apenas "vestido". Entretanto, se a seção fosse "manto vestido", então um personagem não poderia usar outro manto por cima daquele. Assume-se que itens são feitos para serem usados por humanoides; qualquer item que puder ou tiver que ser usado por um tipo diferente de criatura aponta isto em sua descrição ou possui o traço companheiro. A maioria dos itens mágicos que um personagem deve usar possui o traço investido, conforme descrito na página 531.

Afixado ou Gravado

Alguns itens aprimoram outros itens. Talismãs funcionam apenas se afixados a outros itens. Eles possuem a seção Uso indicando o tipo ou tipos de itens no qual o personagem pode afixá-los, como em "afixado em armadura". Regras para afixar talismãs aparecem na página 576.

Runas devem ser gravadas em itens permanentes, como armas, armaduras ou *pedras de runa* (página 582) para conceder seu benefício. Adicionar ou transferir uma runa precisa de recesso para se completar. A seção Uso indica o tipo ou tipos de itens em que uma runa pode ser gravada, como "gravada em uma arma". Mais informações sobre gravar runas são apresentadas na página 590.

REQUERIMENTOS DE MANUFATURA

Um item pode requerer que o artesão forneça matérias-primas específicas, fornecer magias, possuir uma determinada tendência ou exigir outros requerimentos especiais para Manufaturá-lo. Estas exigências aparecem na seção Requerimentos de Manufatura do bloco de estatísticas. O criador do item deve fornecer metade do Preço do item em matéria-prima (conforme explicado na atividade Manufaturar na página 248). Além disso, criar itens alquímicos requer o talento Manufatura Alquímica (página 264), criar itens mágicos requer o talento Manufatura Mágica (página 264) e criar arapucas requer o talento Manufatura de Arapuca (página 264). Finalmente, manufaturar itens de nível mais elevado requer maior proficiência em Manufatura. Exceto se especificado o contrário, criar itens de 9º nível ou superior requer que você tenha graduação de proficiência mestre em Manufatura, e criar itens de 16º nível ou superior requer graduação lendária em Manufatura.

TRAÇOS NOTÁVEIS DE ITENS

Os traços a seguir se aplicam a itens. Algumas categorias específicas de item possuem traços especiais – tais como elixir ou pergaminho – descrito em suas seções.

Alquímico: Itens alquímicos são alimentados por reações de reagentes alquímicos. Itens alquímicos não são mágicos e não irradiam auras mágicas. Personagens podem Manufaturar estes itens apenas se possuírem o talento Manufatura Alquímica (página 264).

Consumível: Um item com este traço pode ser usado apenas uma vez. Exceto se especificado o contrário, ele é destruído após a ativação, embora parte dele possa ser recuperada para outros propósitos. Por exemplo, embora uma poção seja consumível, o frasco na qual ela é armazenada não é destruído quando você a bebe. Itens consumíveis incluem itens alquímicos (página 543), assim como arapucas, munições, óleos, pergaminhos, poções, talismãs e outros consumíveis mágicos (apresentados a partir da página 570).

Quando o personagem cria itens consumíveis, ele pode fazê-los em lotes de quatro, conforme descrito em Consumíveis e Munições (página 245).

Focado: Um item com este traço pode lhe fornecer um Ponto de Foco adicional. Este ponto de foco é separado de sua reserva de foco e não conta para o limite dela. Você recebe este benefício apenas se possuir uma reserva de foco e, além disso, podem haver restrições sobre como esse ponto pode ser usado. Você não pode ganhar mais de 1 Ponto de Foco por dia de itens focados, não importa quantos itens focados você possua.

Investido: Um personagem pode usar apenas 10 itens mágicos que tenham o traço investido. Nenhum dos efeitos mágicos do item se aplica se o personagem não tiver investido nele, embora o personagem ainda receba os benefícios normais por vestir o item físico (como um chapéu protegendo a cabeça do personagem contra a chuva).

Mágico: Itens com este traço são imbuídos com energias mágicas. Cada um irradia uma aura mágica infundida com sua escola de magia dominante (abjuração, adivinhação, conjuração, encantamento, evocação, ilusão, necromancia ou transmutação; elas são descritas nas páginas 297 e 298). Um personagem só pode manufaturar estes itens se possuir o talento Manufatura Mágica (página 264).

Alguns itens são particularmente ligados a uma tradição de magia em particular. Nestes casos, o item possui o traço arcano, divino, ocultista ou primal em vez do traço mágico. Qualquer destes traços indica que o item é mágico.

Tabela de Tesouros

A Tabela 11–1 lista os itens e runas que aparecem neste capítulo. A tabela inclui todas as opções de um dado nível de item, organizados por categoria e nome. Cada nível possui uma seção para consumíveis e uma seção para itens permanentes. Um “I” sobrescrito indica que o item é incomum, e um “R” sobrescrito indica que ele é raro.

TABELA 11–1: TESOUROS POR NÍVEL

Consumíveis de 1º Nível	Categoria	Preço	Página
arapuca de alarme	Arapuca	3 po	555
arapuca de espinho	Arapuca	3 po	556
arapuca de estrepes	Arapuca	3 po	556
arapuca de marcar	Arapuca	3 po	557
arapuca impeditiva	Arapuca	3 po	556
arapuca sinalizadora	Arapuca	3 po	557
bolsa emaranhapé menor	Bomba	3 po	544
fogo alquímico menor	Bomba	3 po	545
frasco de ácido menor	Bomba	3 po	545
frasco congelante menor	Bomba	3 po	545
pedra-trovão menor	Bomba	3 po	545
relâmpago engarrafado menor	Bomba	3 po	546
água benta	Consumível	3 po	581
água profana	Consumível	3 po	581
emblema de penas, escada	Consumível	3 po	581
pedra de runa	Consumível	3 po	582
antídoto menor	Elixir	3 po	546
antipeste menor	Elixir	3 po	546
elixir do guepardo menor	Elixir	3 po	547
elixir de olho de águia menor	Elixir	4 po	547
elixir do saltador menor	Elixir	3 po	548
elixir de vida mínimo	Elixir	3 po	548
mutagênico bestial menor	Elixir	4 po	549
mutagênico cognitivo menor	Elixir	4 po	549
mutagênico de irrefreável menor	Elixir	4 po	549
mutagênico de língua de prata menor	Elixir	4 po	549
mutagênico de mercúrio menor	Elixir	4 po	549
mutagênico sereno menor	Elixir	4 po	550
bastão de fumaça menor	Ferramenta	3 po	550
bastão solar	Ferramenta	3 po	550
fósforos	Ferramenta	2 sp	550
óleo de cobra	Ferramenta	2 po	550
munição brilhante	Munição	3 po	571
néctar de purificação	Óleo	3 po	572
pergaminho de magia de 1º nível	Pergaminho	4 po	574
poção de cura mínima	Poção	4 po	574
cristal de potência	Talismã	4 po	577
garra de urso-coruja	Talismã	3 po	578
presa de lobo	Talismã	4 po	580
arsênico	Veneno	3 po	551
veneno de centopeia gigante	Veneno	4 po	554
Itens Permanentes de 1º Nível	**Categoria**	**Preço**	**Página**
cota de talas	Armadura	13 po	276
meia armadura	Armadura	18 po	276
tocha da chama eterna	Segurado	15 po	600
pedra eônica rombuda cinza [I]	Vestido	9 po	615
Consumíveis de 2º Nível	**Categoria**	**Preço**	**Página**
emblema de penas, moita de azevinho	Consumível	6 po	581
elixir de compreensão menor	Elixir	7 po	546
elixir do infiltrador	Elixir	6 po	547
elixir de olho do gato	Elixir	7 po	547
elixir de visão no escuro menor	Elixir	6 po	548
mistura do bravo menor	Elixir	7 po	548
brilho de prata	Ferramenta	6 po	550
óleo de leveza	Óleo	6 po	572
óleo de potência	Óleo	7 po	572
ampola efeverscente	Talismã	7 po	576
broche de macaco	Talismã	6 po	577
cravo salvador	Talismã	7 po	577
gato de jade	Talismã	6 po	578
opala de mesmerização	Talismã	7 po	579
pantera de ônix	Talismã	7 po	580
pingente do anjo lacrimejante	Talismã	7 po	580
pingente do touro de bronze	Talismã	7 po	580
ruína do caçador	Talismã	6 po	580
beladona	Veneno	5 po	552
veneno de letargia [I]	Veneno	7 po	554
veneno de víbora negra	Veneno	6 po	554
Itens Permanentes de 2º Nível	**Categoria**	**Preço**	**Página**
arma +1	Arma	35 po	558
arma de ferro frio de qualidade baixa	Arma	40+ po	558
arma de prata de qualidade baixa	Arma	40+ po	558
armadura completa	Armadura	30 po	276
broquel de ferro frio de qualidade baixa	Escudo	30 po	583
broquel de prata de qualidade baixa	Escudo	30 po	584
escudo de ferro frio de qualidade baixa	Escudo	34 po	583
escudo de prata de qualidade baixa	Escudo	34 po	584
potência de arma +1	Runa	35 po	591
estatuetas maravilhosas, cão de ônix	Segurado	34 po	598
bandagens das pancadas poderosas +1	Vestido	35 po	607
broche de escudo místico [I]	Vestido	30 po	609
buscadora do caminho [I]	Vestido	28 po	610
chapéu do disfarce	Vestido	30 po	609
mão do mago	Vestido	30 po	613
Consumíveis de 3º Nível	**Categoria**	**Preço**	**Página**
bolsa emaranhapé moderada	Bomba	10 po	544
fogo alquímico moderado	Bomba	10 po	545
frasco de ácido moderado	Bomba	10 po	545
frasco congelante moderado	Bomba	10 po	545
pedra-trovão moderada	Bomba	10 po	545
relâmpago engarrafado moderado	Bomba	10 po	546
emblema de penas, baú	Consumível	10 po	581
emblema de penas, pássaro	Consumível	8 po	581
mutagênico bestial moderado	Elixir	12 po	548
mutagênico cognitivo moderado	Elixir	12 po	549
mutagênico de irrefreável moderado	Elixir	12 po	549
mutagênico de língua de prata moderado	Elixir	12 po	549
mutagênico de mercúrio moderado	Elixir	12 po	549
mutagênico sereno moderado	Elixir	12 po	550
flecha do sono	Munição	11 po	570
flecha de vinha	Munição	10 po	571
munição de golpe de magia de 1º nível	Munição	12 po	571
munição sinalizadora	Munição	10 po	571
óleo de emendar	Óleo	9 po	572

pergaminho de magia de 2º nível	Pergaminho	12 po	574
poção de cura menor	Poção	12 po	574
poção de respirar na água	Poção	11 po	575
pedra de passo aprumado	Talismã	8 po	580
óleo de cytillesh	Veneno	10 po	552
raiz do túmulo	Veneno	10 po	553

Itens Permanentes de 3º Nível	**Categoria**	**Preço**	**Página**
forquilha do guerreiro	Arma	50 po	560
machado da retribuição	Arma	60 po	561
cajado do fogo	Cajado	60 po	568
escorregadia	Runa	45 po	595
retornante	Runa	55 po	594
sombras	Runa	55 po	595
instrumento do maestro menor	Segurado	60 po	599
turíbulo da revelação menor	Segurado	55 po	600
varinha de magia de 1º nível	Varinha	60 po	601
amuleto de proteção contra canalização [I]	Vestido	56 po	605
anéis da duplicação	Vestido	50 po	606
anel do ventríloquo	Vestido	60 po	607
braçadeiras da deflexão de projéteis	Vestido	52 po	609
bracelete do ímpeto	Vestido	58 po	609
cachecol dançarino	Vestido	60 po	609
chapéu dos magi	Vestido	50 po	610
lente do criador	Vestido	60 po	612
manto do coiote	Vestido	60 po	613
máscara de personagem	Vestido	50 po	613
óculos do rastreador	Vestido	60 po	615
pingente do ocultismo	Vestido	60 po	616

Consumíveis de 4º Nível	**Categoria**	**Preço**	**Página**
arapuca de aleijar [I]	Arapuca	15 po	557
arapuca de aviso	Arapuca	15 po	555
arapuca de derrubada	Arapuca	15 po	555
arapuca mordente	Arapuca	15 po	556
arapuca da ruína do perseguidor [I]	Arapuca	15 po	557
emblema de penas, leque	Consumível	15 po	581
elixir de forma enevoada menor	Elixir	18 po	547
elixir de lobo invernal menor	Elixir	15 po	547
elixir de olho de bombardeiro menor	Elixir	14 po	547
elixir de punho de pedra	Elixir	13 po	547
elixir de salamandra menor	Elixir	15 po	548
elixir de visão no escuro moderado	Elixir	11 po	548
flecha de víbora	Munição	17 po	570
virote de escalada	Munição	15 po	572
poção de encolhimento padrão	Poção	15 po	574
poção de invisibilidade [I]	Poção	20 po	575
poção de pele de árvore	Poção	15 po	575
bico de caçador de sangue	Talismã	20 po	577
escama de tartaruga-dragão	Talismã	13 po	578
gema do medo	Talismã	20 po	578

Itens Permanentes de 4º Nível	**Categoria**	**Preço**	**Página**
arma +1 impactante	Arma	100 po	558
cajado dos animais	Cajado	90 po	607
cajado de cura	Cajado	90 po	567
cajado do mentalista	Cajado	90 po	567
escudo robusto mínimo	Escudo	100 po	569
impactante	Runa	65 po	585
toque fantasma	Runa	75 po	591
mochila de carga tipo I	Segurado	75 po	594
varinha de ampliação de 1º nível	Varinha	100 po	599
bandagens das pancadas poderosas +1 impactante	Vestido	100 po	602

cinto de carga	Vestido	80 po	610
luvas do curandeiro	Vestido	80 po	612
máscara demoníaca	Vestido	85 po	613
óculos de alquimista	Vestido	100 po	614

Consumíveis de 5º Nível	**Categoria**	**Preço**	**Página**
elixir do guepardo moderado	Elixir	25 po	547
elixir de olho de águia moderado	Elixir	27 po	548
elixir de toque do mar menor	Elixir	22 po	548
elixir de vida menor	Elixir	30 po	547
munição de golpe de magia de 2º nível	Munição	30 po	571
unguento escorregadio	Óleo	25 po	573
pergaminho de magia de 3º nível	Pergaminho	30 po	574
poção de salto	Poção	21 po	575
berloque de dente de tubarão	Talismã	23 po	577
chave sorrateira	Talismã	22 po	577
gafanhoto de esmeralda	Talismã	30 po	578
menuki de tigre	Talismã	30 po	579
veneno de aranha caçadora	Veneno	25 po	554

Itens Permanentes de 5º Nível	**Categoria**	**Preço**	**Página**
adaga do veneno	Arma	150 po	559
funda estridente	Arma	155 po	560
armadura +1	Armadura	160 po	563
armadura de ferro frio de qualidade baixa	Armadura	140+ po	562
armadura de prata de qualidade baixa	Armadura	140+ po	563
palco de bolso	Estrutura	138 po	586
deslumbrante	Runa	140 po	595
disruptora	Runa	150 po	593
potência de armadura +1	Runa	160 po	591
chave-esqueleto padrão	Segurado	125 po	597
contas de oração sagradas padrão [I]	Segurado	160 po	597
varinha de continuação de 1º nível	Varinha	160 po	602
varinha de magia de 2º nível	Varinha	160 po	601
varinha de mísseis múltiplos de 1º nível	Varinha	160 po	602
botas élficas	Vestido	145 po	608
colar de bolas de fogo tipo I	Vestido	44 po	611
distintivo do diplomata	Vestido	125 po	611
óculos noturno	Vestido	150 po	615

Consumíveis de 6º Nível	**Categoria**	**Preço**	**Página**
emblema de penas, árvore	Consumível	38 po	581
pó de aparecimento	Consumível	50 po	582
antídoto moderado	Elixir	35 po	546
antipeste moderado	Elixir	35 po	546
elixir de forma enevoada moderado	Elixir	56 po	547
óleo de leveza maior	Óleo	36 po	572
unguento de antiparalisia	Óleo	40 po	573
poção de cura moderada	Poção	50 po	577
poção de natação moderada	Poção	50 po	576
poção de resistência menor	Poção	45 po	574
poção da verdade [I]	Poção	46 po	575
cubo de ferro	Talismã	50 po	575
veneno de escorpião gigante	Veneno	40 po	554

Itens Permanentes de 6º Nível	**Categoria**	**Preço**	**Página**
cajado de ramos entrelaçados	Arma	250 po	559
kukri de sangria [I]	Arma	240 po	560
couro de carniçal [I]	Armadura	220 po	564
cajado da abjuração	Cajado	230 po	566
cajado da adivinhação	Cajado	230 po	567
cajado da conjuração	Cajado	230 po	567
cajado do encantamento	Cajado	230 po	567

cajado da evocação	Cajado	230 po	568
cajado da ilusão	Cajado	230 po	568
cajado da necromancia	Cajado	230 po	569
cajado da transmutação	Cajado	230 po	569
cajado verdejante	Cajado	225 po	569
escudo de guarda de magia	Escudo	250 po	585
escudo do leão	Escudo	245 po	585
mutável	Runa	225 po	594
carrilhão da abertura [I]	Segurado	235 po	597
corneta da névoa	Segurado	230 po	598
qualquer-ferramenta do viajante	Segurado	200 po	599
visco primevo padrão	Segurado	230 po	600
varinha de ampliação de 2º nível	Varinha	250 po	602
anel do aríete	Vestido	220 po	611
anel de resistência a energia	Vestido	245 po	613
gargantilha da elocução	Vestido	200 po	605
manto clandestino [I]	Vestido	230 po	606
pedra eônica nódulo dourado [I]	Vestido	230 po	615

Consumíveis de 7º Nível	Categoria	Preço	Página
emblema de penas, âncora	Consumível	55 po	581
elixir de compreensão maior	Elixir	54 po	546
elixir do saltador maior	Elixir	55 po	548
bastão de fumaça maior	Ferramenta	53 po	550
munição de golpe de magia de 3º nível	Munição	70 po	571
pergaminho de magia de 4º nível	Pergaminho	70 po	574
poção de sopro de dragão jovem	Poção	70 po	575
soro de mudança de sexo	Poção	60 po	576
cabochão de bloqueio rápido [I]	Talismã	70 po	577
nó do assassino	Talismã	66 po	579
troféu macabro	Talismã	55 po	581
pasta de raiz de malyass	Veneno	55 po	552
veneno de vespa gigante	Veneno	55 po	554

Itens Permanentes de 7º Nível	Categoria	Preço	Página
malha lunar	Armadura	360 po	565
ferraduras de velocidade	Companheiro	340 po	604
broquel de ferro frio de qualidade padrão	Escudo	300 po	583
broquel de prata de qualidade padrão	Escudo	300 po	584
escudo de ferro frio de qualidade padrão	Escudo	340 po	583
escudo de prata de qualidade padrão	Escudo	340 po	584
escudo espinhado	Escudo	360 po	584
escudo robusto menor	Escudo	360 po	585
sanguinária	Runa	340 po	594
ar engarrafado	Segurado	320 po	596
decantador de água infinita	Segurado	320 po	598
estatuetas maravilhosas, serpente de jade	Segurado	340 po	598
mochila de carga tipo II	Segurado	300 po	599
varinha de continuação de 2º nível	Varinha	360 po	602
varinha de magia de 3º nível	Varinha	360 po	601
anel do arcano tipo I [I]	Vestido	360 po	605
anel do sustento [I]	Vestido	325 po	607
botas de ressalto	Vestido	340 po	608
chapéu do disfarce maior	Vestido	340 po	610
colar de bolas de fogo tipo II	Vestido	115 po	611
luvas do armazenamento [I]	Vestido	340 po	612
manto élfico	Vestido	360 po	613
pedra eônica esfera turmalina [I]	Vestido	350 po	615
pedra eônica fuso límpido [I]	Vestido	325 po	615
sandálias de escalada da aranha	Vestido	325 po	617

Consumíveis de 8º Nível	Categoria	Preço	Página
arapuca de bomba	Arapuca	75 po	555
arapuca impactante	Arapuca	75 po	556
arapuca restritora	Arapuca	75 po	557
emblema de penas, barco de cisne	Consumível	76 po	581
vela da verdade [I]	Consumível	75 po	582
elixir de visão no escuro maior	Elixir	90 po	548
poção de encolhimento maior	Poção	90 po	574
poção de rapidez	Poção	90 po	575
poção de voo padrão	Poção	100 po	576
bugiganga de jade	Talismã	100 po	577
dente da força	Talismã	100 po	578
resíduo de urtiga	Veneno	75 po	553
veneno de wyvern	Veneno	80 po	554

Itens Permanentes de 8º Nível	Categoria	Preço	Página
armadura +1 resiliente	Armadura	500 po	563
cajado dos animais maior	Cajado	460 po	567
cajado de cura maior	Cajado	470 po	567
cajado do fogo maior	Cajado	450 po	568
cajado da iluminação	Cajado	425 po	568
cajado do mentalista maior	Cajado	450 po	569
coleira da inconspicuosidade	Companheiro	475 po	604
broquel de adamante de qualidade padrão [I]	Escudo	400 po	583
broquel de couro de dragão de qualidade padrão [I]	Escudo	400 po	583
broquel de madeira negra de qualidade padrão [I]	Escudo	400 po	583
broquel de mithral de qualidade padrão [I]	Escudo	400 po	583
escudo de adamante de qualidade padrão [I]	Escudo	440 po	583
escudo de corpo de madeira negra de qualidade padrão [I]	Escudo	560 po	583
escudo de couro de dragão de qualidade padrão [I]	Escudo	440 po	583
escudo de madeira negra de qualidade padrão [I]	Escudo	440 po	583
escudo de mithral de qualidade padrão [I]	Escudo	440 po	583
chocante	Runa	500 po	593
congelante	Runa	500 po	593
corrosiva	Runa	500 po	593
escorregadia maior	Runa	450 po	595
flamejante	Runa	500 po	594
invisibilidade	Runa	500 po	595
resiliente	Runa	340 po	591
resistente a energia	Runa	420 po	595
trovejante	Runa	500 po	594
bastão das maravilhas [R]	Segurado	465 po	596
varinha de ampliação de 3º nível	Varinha	500 po	602
varinha de bolas de fogo ardentes de 3º nível	Varinha	500 po	602
braçadeiras da armadura tipo I	Vestido	450 po	609

Consumíveis de 9º Nível	Categoria	Preço	Página
azagaia do relâmpago	Consumível	110 po	581
emblema de penas, chicote	Consumível	130 po	581
pó de desaparecimento	Consumível	135 po	582
elixir do guepardo maior	Elixir	110 po	547
elixir de vida moderado	Elixir	150 po	548
flecha de tempestade	Munição	130 po	571
munição explosiva padrão	Munição	130 po	571
munição de golpe de magia de 4º nível	Munição	150 po	570
óleo de tendência	Óleo	140 po	573
pergaminho de magia de 5º nível	Pergaminho	150 po	574

pó de lich	Veneno	110 po	553
raiz de aranha	Veneno	110 po	553

Itens Permanentes de 9º Nível	Categoria	Preço	Página
lâmina da melancolia	Arma	700 po	560
gibão de couro de rinoceronte	Armadura	700 po	565
coleira da empatia	Companheiro	600 po	604
escudo de força [I]	Escudo	650 po	584
escudo do matador de dragões [I]	Escudo	670 po	585
agravante	Runa	700 po	592
sombras maior	Runa	650 po	595
bastão imóvel	Segurado	600 po	596
concha do tritão	Segurado	640 po	597
corneta explosiva	Segurado	700 po	598
varinha de continuação de 3º nível	Varinha	700 po	602
varinha de magia de 4º nível	Varinha	700 po	601
varinha de mísseis múltiplos de 3º nível	Varinha	700 po	602
anel do mensageiro	Vestido	700 po	606
anel do ventríloquo maior	Vestido	670 po	607
braçadeiras de atletismo	Vestido	645 po	609
braçadeiras da deflexão de projéteis maior	Vestido	650 po	609
cachecol dançarino maior	Vestido	650 po	609
chapéu dos magi maior	Vestido	650 po	610
cinto dos cinco reis [I]	Vestido	650 po	610
colar de bolas de fogo tipo III	Vestido	300 po	611
filacteria da fé	Vestido	680 po	611
luvas do curandeiro maior	Vestido	700 po	612
manto do coiote maior	Vestido	650 po	613
máscara de personalidade maior	Vestido	650 po	613
mochila dos halflings [I]	Vestido	675 po	614
óculos do rastreador maior	Vestido	660 po	615
olhos da águia	Vestido	700 po	615
pingente do ocultismo maior	Vestido	650 po	616

Consumíveis de 10º Nível	Categoria	Preço	Página
gema elemental	Consumível	200 po	582
antídoto maior	Elixir	160 po	546
antipeste maior	Elixir	160 po	546
elixir de forma enevoada maior	Elixir	180 po	547
elixir de olho de águia maior	Elixir	200 po	547
mistura do bravo moderado	Elixir	150 po	548
poção de resistência moderada	Poção	180 po	575
medalhão de ferro	Talismã	175 po	579
moeda sumidoura	Talismã	160 po	579
morcego mumificado	Talismã	175 po	579
essência de sombra	Veneno	160 po	551
mata-lobo	Veneno	155 po	552

Itens Permanentes de 10º Nível	Categoria	Preço	Página
arma +2 impactante	Arma	1.000 po	558
arma de ferro frio de qualidade padrão	Arma	880+ po	558
arma de prata de qualidade padrão	Arma	880+ po	558
peitoral de aço de comando	Armadura	1.000 po	565
pele de enguia elétrica	Armadura	950 po	565
cajado da abjuração maior	Cajado	900 po	566
cajado da adivinhação maior	Cajado	900 po	567
cajado da conjuração maior	Cajado	900 po	567
cajado do encantamento maior	Cajado	900 po	567
cajado da evocação maior	Cajado	900 po	568
cajado da ilusão maior	Cajado	900 po	568
cajado da necromancia maior	Cajado	900 po	569
cajado da transmutação maior	Cajado	900 po	569
armadura do zéfiro	Companheiro	900 po	604
escudo robusto moderado	Escudo	1.000 po	585
guardião da forja [I]	Escudo	975 po	585
cabana do explorador	Estrutura	880 po	586
invisibilidade maior	Runa	1.000 po	595
potência de arma +2	Runa	935 po	591
estatuetas maravilhosas, leões de ouro	Segurado	900 po	598
instrumento do maestro moderado	Segurado	900 po	599
turíbulo da revelação moderado	Segurado	900 po	600
varinha de ampliação de 4º nível	Varinha	1.000 po	602
anel do arcano tipo II [I]	Vestido	1.000 po	605
anel da contramágica [I]	Vestido	925 po	605
anel das mentiras [I]	Vestido	850 po	606
anel de resistência a energia maior	Vestido	975 po	606
bandagens das pancadas poderosas +2 impactante	Vestido	1.000 po	607
botas aladas	Vestido	850 po	608
botas audaciosas	Vestido	900 po	608
capa do saltimbanco [I]	Vestido	980 po	610
gargantilha de elocução maior	Vestido	850 po	611
manto clandestino maior [I]	Vestido	900 po	613
manto do morcego	Vestido	950 po	613
máscara demoníaca maior	Vestido	900 po	613
vestes do druida	Vestido	1.000 po	617

Consumíveis de 11º Nível	Categoria	Preço	Página
bolsa emaranhapé maior	Bomba	250 po	544
fogo alquímico maior	Bomba	250 po	545
frasco de ácido maior	Bomba	250 po	545
frasco congelante maior	Bomba	250 po	545
pedra-trovão maior	Bomba	250 po	545
relâmpago engarrafado maior	Bomba	250 po	546
mutagênico bestial maior	Elixir	300 po	548
mutagênico cognitivo maior	Elixir	300 po	549
mutagênico de irrefreável maior	Elixir	300 po	549
mutagênico de língua de prata maior	Elixir	300 po	549
mutagênico de mercúrio maior	Elixir	300 po	549
mutagênico sereno maior	Elixir	300 po	550
munição de golpe de magia de 5º nível	Munição	300 po	571
óleo de lâminas afiados [I]	Óleo	250 po	572
óleo de repulsão	Óleo	175 po	573
pergaminho de magia de 6º nível	Pergaminho	300 po	574
poção de natação maior	Poção	250 po	575
resina de pragardente	Veneno	225 po	553

Itens Permanentes de 11º Nível	Categoria	Preço	Página
arco do juramento	Arma	1.300 po	559
arma de adamante de qualidade padrão	Arma	1.400+ po	558
arma de madeira negra de qualidade padrão	Arma	1.400+ po	558
arma de mithral de qualidade padrão	Arma	1.400+ po	558
armadura +2 resiliente	Armadura	1.400 po	563
armadura de ferro frio de qualidade padrão	Armadura	1.200+ po	562
armadura de prata de qualidade padrão	Armadura	1.200+ po	563
escudo apanhador de flechas	Escudo	1.350 po	584

escudo flutuante [I]	Escudo	1.250 po	584
anárquica	Runa	1.400 po	592
axiomática	Runa	1.400 po	593
potência de armadura +2	Runa	1.060 po	591
profana	Runa	1.400 po	594
sagrada	Runa	1.400 po	594
chave-esqueleto maior	Segurado	1.250 po	597
contas de oração sagradas maior [I]	Segurado	1.400 po	598
mochila de carga tipo III	Segurado	1.200 po	599
varinha de continuação de 4º nível	Varinha	1.400 po	602
varinha de magia de 5º nível	Varinha	1.500 po	601
anel dos dispositivos maníacos	Vestido	1.175 po	605
anéis da duplicação maior	Vestido	1.300 po	606
batina da devoção	Vestido	1.150 po	608
botas élficas maior	Vestido	1.250 po	608
colar de bolas de fogo tipo IV	Vestido	700 po	611
gorjeira do rugido primal	Vestido	1.250 po	611
lente do criador maior	Vestido	1.200 po	612
óculos de alquimista maior	Vestido	1.400 po	614
óculos noturno maior	Vestido	1.250 po	615
Consumíveis de 12º Nível	**Categoria**	**Preço**	**Página**
arapuca atordoante	Arapuca	320 po	555
arapuca de espinhos sangrentos	Arapuca	320 po	556
arapuca de lâminas de segadeira	Arapuca	320 po	557
elixir de lobo invernal moderado	Elixir	320 po	547
elixir de salamandra moderado	Elixir	320 po	548
elixir de toque do mar moderado	Elixir	300 po	548
munição penetrante	Munição	400 po	571
óleo de animação [I]	Óleo	330 po	572
unguento de antiparalisia maior	Óleo	325 po	573
poção de cura maior	Poção	400 po	574
poção de idiomas [I]	Poção	320 po	575
poção de sopro de dragão adulto	Poção	400 po	575
arame de desvanecer	Talismã	320 po	577
equalizador de ferro	Talismã	400 po	578
olho da apreensão	Talismã	400 po	579
vinho de torpor	Veneno	325 po	554
Itens Permanentes de 12º Nível	**Categoria**	**Preço**	**Página**
arma +2 impactante maior	Arma	2.000 po	558
armadura de adamante de qualidade padrão	Armadura	1.600+ po	562
armadura de couro de dragão de qualidade padrão	Armadura	1.600+ po	562
armadura de madeira negra de qualidade padrão	Armadura	1.600+ po	562
armadura de mithral de qualidade padrão	Armadura	1.600+ po	562
cajado dos animais superior	Cajado	1.900 po	567
cajado de cura superior	Cajado	1.800 po	567
cajado do fogo superior	Cajado	1.800 po	568
cajado do mentalista superior	Cajado	1.800 po	569
cajado verdejante maior	Cajado	1.750 po	569
fortificação	Runa	2.000 po	595
impactante maior	Runa	1.065 po	591
resistente a energia maior	Runa	1.650 po	595
medicamentos maravilhosos padrão	Segurado	1.800 po	599
vassoura de voo	Segurado	1.900 po	600
varinha de ampliação de 5º nível	Varinha	2.000 po	602
varinha de bolas de fogo ardentes de 5º nível	Varinha	2.000 po	602
anel do arcano tipo III [I]	Vestido	2.000 po	605
anel da escalada	Vestido	1.750 po	606
anel da natação	Vestido	1.750 po	606
bandagens das pancadas poderosas +2 impactante maior	Vestido	2.000 po	607
manto do amoque	Vestido	2.000 po	612
manto élfico maior	Vestido	1.750 po	613
pedra eônica romboide rosa [I]	Vestido	1.900 po	615
Consumíveis de 13º Nível	**Categoria**	**Preço**	**Página**
elixir de vida maior	Elixir	600 po	548
munição explosiva maior	Munição	520 po	571
munição de golpe de magia de 6º nível	Munição	600 po	571
pergaminho de magia de 7º nível	Pergaminho	600 po	574
panaceia [I]	Poção	450 po	574
treliça de emendar [I]	Talismã	525 po	581
pó de chapéu-da-morte	Veneno	450 po	553
veneno de verme púrpura	Veneno	500 po	554
Itens Permanentes de 13º Nível	**Categoria**	**Preço**	**Página**
arremessador enânico	Arma	2.750 po	559
língua flamejante	Arma	2.800 po	561
armadura celestial	Armadura	2.500 po	563
armadura demoníaca	Armadura	2.500 po	564
cota de talas da sorte	Armadura	2.600 po	564
malha élfica de qualidade padrão	Armadura	2.500 po	563
escudo robusto maior	Escudo	3.000 po	585
afiada [I]	Runa	3.000 po	592
armazenadora de magia	Runa	2.700 po	592
dançarina [I]	Runa	2.700 po	593
estatuetas maravilhosas, elefante de marfim	Segurado	2.700 po	598
mochila de carga tipo IV	Segurado	2.400 po	599
varinha de continuação de 5º nível	Varinha	3.000 po	602
varinha de magia de 6º nível	Varinha	3.000 po	601
varinha de mísseis múltiplos de 5º nível	Varinha	3.000 po	602
anel do aríete maior	Vestido	2.700 po	605
botas da velocidade	Vestido	3.000 po	608
colar de bolas de fogo tipo V	Vestido	1.600 po	611
mochila dos halflings maior [I]	Vestido	2.850 po	614
olho da fortuna	Vestido	2.700 po	615
pedra eônica elipsoide lavanda clara [I]	Vestido	2.200 po	615
Consumíveis de 14º Nível	**Categoria**	**Preço**	**Página**
antídoto superior	Elixir	675 po	546
antipeste superior	Elixir	675 po	546
elixir de olho de bombardeiro maior	Elixir	700 po	547
munição fantasma	Munição	900 po	571
poção de resistência maior	Poção	850 po	575
porrete de ferro	Talismã	900 po	580
presa de víbora	Talismã	850 po	580
serpentina pasmante	Talismã	900 po	580
Itens Permanentes de 14º Nível	**Categoria**	**Preço**	**Página**
clarão da tempestade	Arma	4.000 po	559
vingadora sagrada	Arma	4.500 po	561
armadura +2 resiliente maior	Armadura	4.500 po	563
cajado de abjuração superior	Cajado	4.000 po	566
cajado da adivinhação superior	Cajado	4.000 po	567
cajado da conjuração superior	Cajado	4.000 po	567
cajado do encantamento superior	Cajado	4.000 po	567
cajado da evocação superior	Cajado	4.000 po	568

cajado da ilusão superior	Cajado	4.000 po	568
cajado da necromancia superior	Cajado	4.000 po	569
cajado da transmutação superior	Cajado	4.000 po	569
ferraduras da velocidade maior	Companheiro	4.250 po	604
disruptora maior	Runa	4.300 po	593
resiliente maior	Runa	3.440 po	591
bastão de anulação	Segurado	4.300 po	596
bola de cristal de quartzo claro [I]	Segurado	3.800 po	597
visco primevo maior	Segurado	3.900 po	600
varinha de ampliação de 6º nível	Varinha	4.500 po	602
anel do arcano tipo IV [I]	Vestido	4.500 po	605
anel de resistência a energia superior	Vestido	4.400 po	606
botas de ressalto maior	Vestido	4.250 po	608
braçadeiras da armadura tipo II	Vestido	4.000 po	609

Consumíveis de 15º Nível	Categoria	Preço	Página
elixir de toque do mar maior	Elixir	920 po	548
elixir de vida superior	Elixir	1.300 po	548
mistura do bravo maior	Elixir	700 po	548
bala de pedra	Munição	1.300 po	570
munição de golpe de magia de 7º nível	Munição	1.300 po	571
virote de desintegração [I]	Munição	1.300 po	572
óleo de ofuscação	Óleo	1.200 po	572
pergaminho de magia de 8º nível	Pergaminho	1.300 po	574
poção de voo maior	Poção	1.000 po	576
bile de dragão	Veneno	925 po	552
bruma de mente enevoada	Veneno	1.000 po	552

Itens Permanentes de 15º Nível	Categoria	Preço	Página
armadura de placas das profundezas [I]	Armadura	6.500 po	564
broquel de ferro frio de qualidade alta	Escudo	5.000 po	583
broquel de prata de qualidade alta	Escudo	5.000 po	584
escudo de ferro frio de qualidade alta	Escudo	5.500 po	583
escudo de prata de qualidade alta	Escudo	5.500 po	584
antimagia	Runa	6.500 po	595
chocante maior	Runa	6.500 po	593
congelante maior	Runa	6.500 po	593
corrosiva maior	Runa	6.500 po	593
flamejante maior	Runa	6.500 po	594
trovejante maior	Runa	6.500 po	594
bola de cristal de selenita [I]	Segurado	7.000 po	597
estatuetas maravilhosas, cavalo de obsidiana [I]	Segurado	6.000 po	598
varinha de continuação de 6º nível	Varinha	6.500 po	602
varinha de magia de 7º nível	Varinha	6.500 po	601
colar de bolas de fogo tipo VI	Vestido	4.200 po	611
robe do arquimago [I]	Vestido	6.500 po	616

Consumíveis de 16º Nível	Categoria	Preço	Página
arapuca de lança ominidirecional	Arapuca	1.500 po	557
arapuca de saraivada de flechas	Arapuca	1.500 po	557
elixir de lobo invernal maior	Elixir	1.400 po	547
elixir de olho de águia superior	Elixir	2.000 po	547
elixir de salamandra maior	Elixir	1.400 po	548
poção de visão verdadeira	Poção	1.500 po	576
naveta de chamas	Talismã	1.800 po	579
pó de fantasma	Talismã	1.800 po	580
vapor de pesadelo	Veneno	1.400 po	553
vapores de enxofre	Veneno	1.500 po	553

Itens Permanentes de 16º Nível	Categoria	Preço	Página
arma +3 impactante maior	Arma	10.000 po	558
arma de ferro frio de qualidade alta	Arma	9.000+ po	558
arma de prata de qualidade alta	Arma	9.000+ po	558
estigma gélida	Arma	10.000 po	560
placas de dragão [I]	Armadura	10.000 po	565
cajado de cura verdadeiro	Cajado	9.200 po	569
cajado do poder [R]	Cajado	10.000 po	569
broquel de adamante de qualidade alta [I]	Escudo	8.000 po	583
broquel de couro de dragão de qualidade alta [I]	Escudo	8.000 po	583
broquel de madeira negra de qualidade alta [I]	Escudo	8.000 po	583
broquel de mithral de qualidade alta [I]	Escudo	8.000 po	583
escudo de adamante de qualidade alta [I]	Escudo	8.800 po	583
escudo de corpo de madeira negra de qualidade alta [I]	Escudo	11.200 po	583
escudo de couro de dragão de qualidade alta [I]	Escudo	8.800 po	583
escudo de madeira negra de qualidade alta [I]	Escudo	8.800 po	583
escudo de mithral de qualidade alta [I]	Escudo	8.800 po	583
escudo flutuante maior	Escudo	9.000 po	585
escudo robusto superior	Escudo	10.000 po	585
fortaleza instantânea [I]	Estrutura	9.300 po	586
escorregadia superior	Runa	9.000 po	595
potência de arma +3	Runa	8.935 po	591
velocidade [R]	Runa	10.000 po	594
bola de cristal de pedra lunar [I]	Segurado	7.500 po	597
varinha de ampliação de 7º nível	Varinha	10.000 po	602
varinha de bolas de fogo ardentes de 7º nível	Varinha	10.000 po	602
varinha de matar de 7º nível	Varinha	10.000 po	602
bandagens das pancadas poderosas +3 impactante maior	Vestido	10.000 po	607
pedra eônica prisma laranja [I]	Vestido	9.750 po	615

Consumíveis de 17º Nível	Categoria	Preço	Página
bolsa emaranhapé superior	Bomba	2.500 po	544
fogo alquímico superior	Bomba	2.500 po	545
frasco de ácido superior	Bomba	2.500 po	545
frasco congelante superior	Bomba	2.500 po	545
pedra-trovão superior	Bomba	2.500 po	545
relâmpago engarrafado superior	Bomba	2.500 po	546
mutagênico bestial superior	Elixir	3.000 po	548
mutagênico cognitivo superior	Elixir	3.000 po	549
mutagênico de irrefreável superior	Elixir	3.000 po	549
mutagênico de língua de prata superior	Elixir	3.000 po	549
mutagênico de mercúrio superior	Elixir	3.000 po	549
mutagênico sereno superior	Elixir	3.000 po	550
munição de golpe de magia de 8º nível	Munição	3.000 po	571
pergaminho de magia de 9º nível	Pergaminho	3.000 po	574
poção de sopro de dragão ancião	Poção	3.000 po	575
lasca dissipante	Talismã	2.400 po	578
cicuta	Veneno	2.250 po	552

Itens Permanentes de 17º Nível	Categoria	Preço	Página
bandana da sabedoria inspirada	Apogeu	15.000 po	603
cinto da força de gigante	Apogeu	15.000 po	603
cinto de regeneração	Apogeu	15.000 po	603
diadema do intelecto	Apogeu	15.000 po	603
tiara da persuasão	Apogeu	15.000 po	604
tornozeleira da vivacidade	Apogeu	15.000 po	604
arma de adamante de qualidade alta	Arma	13.500+ po	558
arma de madeira negra de qualidade alta	Arma	13.500+ po	558
arma de mithral de qualidade alta	Arma	13.500+ po	558
lâmina da sorte	Arma	15.000 po	560
língua flamejante maior	Arma	13.800 po	561
escama impenetrável	Armadura	12.800 po	564
broquel de oricalco de qualidade alta [I]	Escudo	12.000 po	584
escudo de oricalco de qualidade alta [I]	Escudo	13.200 po	584
etérea [I]	Runa	13.500 po	595
sombras superior	Runa	14.000 po	595
vorpal [R]	Runa	15.000 po	594
bola de cristal de peridoto [I]	Segurado	12.500 po	597
varinha de continuação de 7º nível	Varinha	15.000 po	602
varinha de magia de 8º nível	Varinha	15.000 po	601
varinha de mísseis múltiplos de 7º nível	Varinha	15.000 po	602
anel do mensageiro maior	Vestido	13.500 po	606
botas audaciosas maior	Vestido	14.000 po	608
braçadeiras de atletismo maior	Vestido	13.000 po	609
colar de bolas de fogo tipo VII	Vestido	9.600 po	611
filacteria da fé maior	Vestido	13.000 po	611
manto do morcego maior	Vestido	13.000 po	613
mochila do viajante [I]	Vestido	14.800 po	614
óculos de alquimista superior	Vestido	15.000 po	614
robe dos olhos [I]	Vestido	13.000 po	616
venda do pavor	Vestido	15.000 po	617

Consumíveis de 18º Nível	Categoria	Preço	Página
poção de cura superior	Poção	5.000 po	574
poção de indetectabilidade	Poção	4.400 po	575
sono do rei	Veneno	4.000 po	553

Itens Permanentes de 18º Nível	Categoria	Preço	Página
arma de oricalco de qualidade alta	Arma	22.500+ po	558
clarão da tempestade maior	Arma	21.000 po	561
armadura +3 resiliente maior	Armadura	24.000 po	563
armadura de ferro frio de qualidade alta	Armadura	20.000+ po	562
armadura de prata de qualidade alta	Armadura	20.000+ po	563
peitoral de aço de comando maior	Armadura	22.000 po	565
escudo indestrutível [R]	Escudo	24.000 po	585
escudo refletivo [I]	Escudo	18.000 po	585
fortificação maior	Runa	24.000 po	595
potência de armadura +3	Runa	20.560 po	591
instrumento do maestro maior	Segurado	19.000 po	599
medicamentos maravilhosos maior	Segurado	19.000 po	599
tomo das possibilidades	Segurado	22.000 po	600
turíbulo da revelação maior	Segurado	19.000 po	600
varinha de ampliação de 8º nível	Varinha	24.000 po	602
varinha de matar de 8º nível	Varinha	24.000 po	602
anel dos dispositivos maníacos maior	Vestido	4.250 po	605
aparato inexplicável	Vestido	19.000 po	607
óculos noturno superior	Vestido	20.000 po	615

Consumíveis de 19º Nível	Categoria	Preço	Página
elixir de vida verdadeiro	Elixir	3.000 po	548
munição de golpe de magia de 9º nível	Munição	8.000 po	571
pergaminho de magia de 10º nível	Pergaminho	8.000 po	574
extrato de lótus negra	Veneno	6.500 po	552

Itens Permanentes de 19º Nível	Categoria	Preço	Página
arma +3 impactante superior	Arma	40.000 po	558
lâmina da sorte do desejo	Arma	30.000 po	561
picareta dos titãs [I]	Arma	36.000 po	561
armadura de adamante de qualidade alta	Armadura	32.000+ po	562
armadura de couro de dragão de qualidade alta	Armadura	32.000+ po	562
armadura de madeira negra de qualidade alta	Armadura	32.000+ po	562
armadura de mithral de qualidade alta	Armadura	32.000+ po	562
escudo robusto supremo	Escudo	40.000 po	585
impactante superior	Runa	31.065 po	591
bola de cristal de obsidiana [I]	Segurado	32.000 po	597
varinha de continuação de 8º nível	Varinha	40.000 po	602
varinha de magia de 9º nível	Varinha	40.000 po	601
bandagens das pancadas poderosas +3 impactante superior	Vestido	40.000 po	607
manto do amoque maior	Vestido	40.000 po	612
pedra eônica elipsoide lavanda e verde [I]	Vestido	30.000 po	615
robe do arquimago maior [I]	Vestido	32.000 po	616
terceiro olho	Vestido	40.000 po	617

Consumíveis de 20º Nível	Categoria	Preço	Página
arapuca de evisceração instantânea	Arapuca	10.000 po	556
arapuca de roda de lâminas voadoras	Arapuca	10.000 po	557
elixir de rejuvenescimento [I]	Elixir	–	548
pedra filosofal [I]	Ferramenta	–	551
óleo antimagia [R]	Óleo	13.000 po	572
lágrimas da morte	Veneno	12.000 po	552

Itens Permanentes de 20º Nível	Categoria	Preço	Página
martelo celeste [R]	Arma	70.000 po	561
armadura +3 resiliente superior	Armadura	70.000 po	563
armadura de oricalco de qualidade alta	Armadura	55.000+ po	562
malha élfica de qualidade alta	Armadura	52.000+ po	563
cajado dos magi [R]	Cajado	90.000 po	568
resiliente superior	Runa	49.440 po	591
varinha de ampliação de 9º nível	Varinha	70.000 po	602
varinha de bolas de fogo ardentes de 9º nível	Varinha	70.000 po	602
varinha de matar de 9º nível	Varinha	70.000 po	602
anel de refletir magias [R]	Vestido	67.000 po	606
braçadeiras da armadura tipo III	Vestido	60.000 po	609
sussurro da primeira mentira [R]	Vestido	60.000 po	617

Itens Alquímicos

Itens alquímicos não são mágicos. Em vez disso, usam as propriedades de químicos voláteis, minerais exóticos, plantas potentes e outras substâncias, coletivamente chamados de reagentes alquímicos. Por isso, itens alquímicos não irradiam auras mágicas e não podem ser dispensados ou afetados por *dissipar magia*. Seus efeitos duram por um tempo determinado ou até que sejam anulados de outra forma, normalmente física.

Às vezes as reações de reagentes alquímicos criam efeitos que parecem mágicos e, em outras, nublam a linha entre o puramente reativo e o inexplicável. Alquimistas podem infundir reagentes com parte de sua própria essência, permitindo que criem itens alquímicos de vida curta sem custo monetário. Mesmo nestes casos, itens alquímicos não irradiam auras mágicas, usando a essência infundida do alquimista como um catalisador adicional para os efeitos do item.

Regras para criar itens alquímicos são encontradas na atividade Manufaturar (página 248) e você deve possuir o talento Manufatura Alquímica para criar itens alquímicos. Falhar criticamente em um teste de Manufatura para criar itens alquímicos frequentemente causa efeitos perigosos, como uma explosão para uma bomba ou exposição acidental a um veneno, além de perder parte dos materiais. Alguns itens alquímicos possuem requerimentos adicionais na seção Requerimentos de Manufatura.

Todos os itens alquímicos possuem o traço alquímico. A maioria também possui o traço consumível, indicando que o item é usado quando ativado. Os traços bomba, elixir e veneno indicam categorias especiais de itens alquímicos, cada um deles descrito nas páginas a seguir. Itens alquímicos sem qualquer um destes traços são chamados de ferramentas alquímicas e são descritos detalhadamente na página 550.

Esta seção contém as subcategorias a seguir. Regras especiais são apresentadas no começo da seção relevante.

- **Bombas alquímicas** aparecem na página 544.
- **Elixires alquímicos** estão listados na página 546.
- **Ferramentas alquímicas** podem ser encontradas na página 550.
- **Venenos alquímicos** começam na página 551.

Tabela 11-2: Itens Alquímicos por Nível

A tabela 11-2 lista itens alquímicos organizados por nível e categoria, como referência principalmente para personagens alquimistas

Nível	Item	Categoria	Página
1	Bolsa emaranhapé menor	Bomba	545
1	Fogo alquímico menor	Bomba	545
1	Frasco congelante menor	Bomba	545
1	Frasco de ácido menor	Bomba	545
1	Pedra-trovão menor	Bomba	545
1	Relâmpago engarrafado menor	Bomba	546
1	Antídoto menor	Elixir	546
1	Antipeste menor	Elixir	546
1	Elixir do guepardo menor	Elixir	547
1	Elixir de olho de águia menor	Elixir	547
1	Elixir do saltador menor	Elixir	548
1	Elixir de vida menor	Elixir	548
1	Mutagênico bestial menor	Elixir	548
1	Mutagênico cognitivo menor	Elixir	549
1	Mutagênico de irrefreável menor	Elixir	549
1	Mutagênico de língua de prata menor	Elixir	549
1	Mutagênico de mercúrio menor	Elixir	549
1	Mutagênico sereno menor	Elixir	550
1	Arsênico	Veneno	551
1	Veneno de centopeia gigante	Veneno	554
1	Bastão de fumaça menor	Ferramenta	550
1	Bastão solar	Ferramenta	550
1	Fósforos	Ferramenta	550
1	Óleo de cobra	Ferramenta	550
2	Elixir da compreensão menor	Elixir	546
2	Elixir do infiltrador	Elixir	547
2	Elixir de olho do gato	Elixir	547
2	Elixir de visão no escuro menor	Elixir	548
2	Mistura do bravo menor	Elixir	548
2	Beladona	Veneno	552
2	Veneno de letargia [I]	Veneno	554
2	Vêneno de víbora negra	Veneno	554
2	Brilho de prata	Ferramenta	550
3	Bolsa emaranhapé moderada	Bomba	545
3	Fogo alquímico moderado	Bomba	545
3	Frasco congelante moderado	Bomba	545
3	Frasco de ácido moderado	Bomba	545
3	Pedra-trovão moderada	Bomba	545
3	Relâmpago engarrafado moderado	Bomba	546
3	Mutagênico bestial moderado	Elixir	548
3	Mutagênico cognitivo moderado	Elixir	549
3	Mutagênico de irrefreável moderado	Elixir	549
3	Mutagênico de língua de prata moderado	Elixir	549
3	Mutagênico de mercúrio moderado	Elixir	549
3	Mutagênico sereno moderado	Elixir	550
3	Óleo cytillesh	Veneno	552
3	Raiz do túmulo	Veneno	553
4	Elixir de forma enevoada menor	Elixir	547
4	Elixir de lobo invernal menor	Elixir	547
4	Elixir de olho de bombardeiro menor	Elixir	547
4	Elixir de punho de pedra	Elixir	547
4	Elixir de salamandra menor	Elixir	548
4	Elixir de visão no escuro moderado	Elixir	548
5	Elixir do guepardo moderado	Elixir	547
5	Elixir de olho de águia moderado	Elixir	547
5	Elixir de toque do mar menor	Elixir	548
5	Elixir de vida menor	Elixir	548
5	Veneno de aranha caçadora	Veneno	554
6	Antídoto moderado	Elixir	546
6	Antipeste moderado	Elixir	546
6	Elixir de forma enevoada moderado	Elixir	547
6	Veneno de escorpião gigante	Veneno	554
7	Elixir da compreensão maior	Elixir	546
7	Elixir do saltador maior	Elixir	548
7	Pasta de raiz de malyass	Veneno	552
7	Veneno de vespa gigante	Veneno	554
7	Bastão de fumaça maior	Ferramenta	550
8	Elixir de visão no escuro maior	Elixir	548
8	Resíduo de urtiga	Veneno	553
8	Veneno de wyvern	Veneno	554

Nível	Item	Categoria	Página
9	Elixir do guepardo maior	Elixir	547
9	Elixir de vida moderado	Elixir	548
9	Pó de lich	Veneno	553
9	Raiz de aranha	Veneno	553
10	Antídoto maior	Elixir	546
10	Antipeste maior	Elixir	546
10	Elixir de forma enevoada maior	Elixir	547
10	Elixir de olho de águia maior	Elixir	547
10	Mistura do bravo moderado	Elixir	548
10	Essência de sombra	Veneno	552
10	Mata-lobos	Veneno	551
11	Bolsa emaranhapé maior	Bomba	544
11	Fogo alquímico maior	Bomba	545
11	Frasco de ácido maior	Bomba	545
11	Frasco congelante maior	Bomba	545
11	Pedra-trovão maior	Bomba	545
11	Relâmpago engarrafado maior	Bomba	546
11	Mutagênico bestial maior	Elixir	548
11	Mutagênico cognitivo maior	Elixir	549
11	Mutagênico de irrefreável maior	Elixir	549
11	Mutagênico de língua de prata maior	Elixir	549
11	Mutagênico de mercúrio maior	Elixir	550
11	Mutagênico sereno maior	Elixir	550
11	Resina de pragardente	Veneno	553
12	Elixir de lobo invernal moderado	Elixir	547
12	Elixir de salamandra moderado	Elixir	548
12	Elixir de toque do mar moderado	Elixir	548
12	Vinho do torpor	Veneno	554
13	Elixir da vida maior	Elixir	548
13	Pó de chapéu-da-morte	Veneno	554
13	Veneno de verme púrpura	Veneno	554
14	Antídoto superior	Elixir	546
14	Antipeste superior	Elixir	546
14	Elixir de olho de bombardeiro maior	Elixir	547
15	Elixir de toque do mar maior	Elixir	548
15	Elixir de vida superior	Elixir	548
15	Mistura do bravo maior	Elixir	548
15	Bile de dragão	Veneno	552
15	Bruma de mente enevoada	Veneno	552
16	Elixir do lobo invernal maior	Elixir	547
16	Elixir do olho de águia superior	Elixir	547
16	Elixir da salamandra maior	Elixir	548
16	Vapores de enxofre	Veneno	553
16	Vapor de pesadelo	Veneno	553
17	Bolsa emaranhapé superior	Bomba	544
17	Fogo alquímico superior	Bomba	545
17	Frasco congelante superior	Bomba	545
17	Frasco de ácido superior	Bomba	545
17	Pedra-trovão superior	Bomba	545
17	Relâmpago engarrafado superior	Bomba	546
17	Mutagênico bestial superior	Elixir	548
17	Mutagênico cognitivo superior	Elixir	549
17	Mutagênico de irrefreável superior	Elixir	549
17	Mutagênico de língua de prata superior	Elixir	559
17	Mutagênico de mercúrio superior	Elixir	549
17	Mutagênico sereno superior	Elixir	550

Nível	Item	Categoria	Página
17	Cicuta	Veneno	552
18	Sono do rei	Veneno	553
19	Elixir da vida verdadeiro	Elixir	548
19	Extrato de lótus negra	Veneno	552
20	Elixir do rejuvenescimento [I]	Elixir	548
20	Pedra filosofal [I]	Ferramenta	551
20	Lágrimas da morte	Veneno	552

BOMBAS ALQUÍMICAS

Uma bomba alquímica combina componentes alquímicos voláteis que explodem quando a bomba atinge uma criatura ou objeto. A maioria das bombas alquímicas causa dano, embora algumas produzam outros efeitos. Bombas possuem o traço bomba.

Bombas são armas marciais de arremesso com incremento de distância de 6 metros. Quando arremessa uma bomba, você faz uma rolagem de ataque contra a CA do alvo, como faria com qualquer outra arma. É necessária uma mão para sacar, preparar e arremessar uma bomba. Devido à complexidade envolvida em preparar bombas, Golpes para arremessar bombas alquímicas adquirem o traço manuseio. A bomba é ativada quando arremessada com um Golpe — você não precisa ativá-la separadamente.

Traço Respingo

A maioria das bombas possui o traço respingo. Quando usar uma arma de arremesso com o traço respingo, você não adiciona seu modificador de Força à rolagem de dano. Se o ataque com uma arma de respingo obtiver uma falha, sucesso ou sucesso crítico, todas as criaturas a até 1,5 metros do alvo (incluindo o alvo) sofrem o dano de respingo listado. Em uma falha (mas não em uma falha crítica), o alvo do ataque ainda sofre o dano de respingo. Adicione o dano de respingo ao dano inicial contra o alvo antes de aplicar a resistência ou fraqueza do alvo. Você não multiplica dano de respingo em acertos críticos.

Por exemplo, se você arremessar um frasco de ácido menor e acertar seu alvo, essa criatura sofreria 1d6 de dano persistente de ácido e 1 de dano de ácido de respingo. Todas as outras criaturas a até 1,5 metros dela sofreriam 1 de dano de ácido de respingo. Em um acerto crítico, o alvo sofreria 2d6 de dano persistente de ácido, mas o dano de respingo ainda seria de 1 ponto. Se você errar, o alvo ainda sofre 1 de dano de respingo. Se você falhar criticamente, ninguém sofre qualquer dano.

BOLSA EMARANHAPÉ — ITEM 1+

ALQUÍMICO | BOMBA | CONSUMÍVEL

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Golpear

Uma bolsa emaranhapé é cheia de substâncias grudentas. Quando você atinge uma criatura com uma bolsa emaranhapé, essa criatura sofre uma penalidade de estado na Velocidade dela por 1 minuto. Muitos tipos também concedem um bônus de item em rolagens de ataque.

Em um acerto crítico, uma criatura em contato com uma superfície sólida fica presa à superfície e imobilizada por 1 rodada, e uma criatura voando com asas fica com essas asas emaranhadas, fazendo-a cair em segurança no chão e ficando incapaz de Voar

INTRODUÇÃO
ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
MAGIAS
ERA DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS
REGRAS DO JOGO
MESTRANDO
TESOUROS & MANUFATURA
APÊNDICE

novamente por 1 rodada. Bolsas emaranhapé não são efetivas quando usadas em criaturas que estão na água.

O alvo pode encerrar quaisquer efeitos ao Escapar ou gastando um total de 3 ações de Interagir para remover cuidadosamente a substância grudenta. Estas ações de Interagir não precisam ser consecutivas, e outras criaturas também podem fornecer as ações necessárias.

Tipo menor; **Nível** 1; **Preço** 3 po
O alvo sofre –3 metros de penalidade, e a CD para Escapar é 17.

Tipo moderado; **Nível** 3; **Preço** 10 po
Você recebe +1 de bônus de item em rolagens de ataque, o alvo sofre –4,5 metros de penalidade, e a CD para Escapar é 19.

Tipo maior; **Nível** 11; **Preço** 250 po
Você recebe +2 de bônus de item em rolagens de ataque, o alvo sofre –4,5 metros de penalidade, e a CD para Escapar é 28.

Tipo superior; **Nível** 17; **Preço** 2.500 po
Você recebe +3 de bônus de item em rolagens de ataque, o alvo sofre –6 metros de penalidade, e a CD para Escapar é 37.

FOGO ALQUÍMICO — ITEM 1+

ALQUÍMICO | BOMBA | CONSUMÍVEL | RESPINGO | FOGO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◆ Golpear

Fogo alquímico é uma combinação de líquidos voláteis que entram em ignição quando expostos ao ar. Fogo alquímico causa o dano de fogo, dano persistente de fogo e dano de respingo listados. Muitos tipos concedem um bônus de item nas rolagens de ataque.

Tipo menor; **Nível** 1; **Preço** 3 po
A bomba causa 1d8 de dano de fogo, 1 de dano persistente de fogo e 1 de dano de fogo de respingo.

Tipo moderado; **Nível** 3; **Preço** 10 po
Você recebe +1 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 2d8 de dano de fogo, 2 de dano persistente de fogo e 2 de dano de fogo de respingo.

Tipo maior; **Nível** 11; **Preço** 250 po
Você recebe +2 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 3d8 de dano de fogo, 3 de dano persistente de fogo e 3 de dano de fogo de respingo.

Tipo superior; **Nível** 17; **Preço** 2.500 po
Você recebe +3 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 4d8 de dano de fogo, 4 de dano persistente de fogo e 4 de dano de fogo de respingo.

FRASCO DE ÁCIDO — ITEM 1+

ÁCIDO | ALQUÍMICO | BOMBA | CONSUMÍVEL | RESPINGO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◆ Golpear

Este frasco cheio de ácido corrosivo causa 1 de dano de ácido, além do dano persistente de ácido e o dano de ácido de respingo listados. Muitos tipos concedem um bônus de item em rolagens de ataque.

Tipo menor; **Nível** 1; **Preço** 3 po
A bomba causa 1d6 de dano persistente de ácido e 1 de dano de ácido de respingo.

Tipo moderado; **Nível** 3; **Preço** 10 po
Você recebe +1 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 2d6 de dano persistente de ácido e 2 de dano de ácido de respingo.

Tipo maior; **Nível** 11; **Preço** 250 po
Você recebe +2 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 3d6 de dano persistente de ácido e 3 de dano de ácido de respingo.

Tipo superior; **Nível** 17; **Preço** 2.500 po
Você recebe +3 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 4d6 de dano persistente de ácido e 4 de dano de ácido de respingo.

FRASCO CONGELANTE — ITEM 1+

ALQUÍMICO | BOMBA | CONSUMÍVEL | RESPINGO | FRIO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◆ Golpear

Os reagentes líquidos neste frasco absorvem rapidamente o calor quando expostos ao ar. Um frasco congelante causa o dano de frio e o dano de frio de respingo listados. Em um acerto, o alvo sofre uma penalidade de estado em sua Velocidade até o fim do seu próximo turno. Muitos tipos concedem um bônus de item em rolagens de ataque.

Tipo menor; **Nível** 1; **Preço** 3 po
A bomba causa 1d6 de dano de frio e 1 de dano de frio de respingo e o alvo sofre –1,5 metros de penalidade.

Tipo moderado; **Nível** 3; **Preço** 10 po
Você recebe +1 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 2d6 de dano de frio e 2 de dano de frio de respingo, e o alvo sofre –3 metros de penalidade.

Tipo maior; **Nível** 11; **Preço** 250 po
Você recebe +2 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 3d6 de dano de frio e 3 de dano de frio de respingo, e o alvo sofre –3 metros de penalidade.

Tipo superior; **Nível** 17; **Preço** 2.500 po
Você recebe +3 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 4d6 de dano de frio e 4 de dano de frio de respingo, e o alvo sofre –4,5 metros de penalidade.

PEDRA-TROVÃO — ITEM 1+

ALQUÍMICO | BOMBA | CONSUMÍVEL | RESPINGO | SÔNICO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◆ Golpear

Quando esta pedra atinge uma criatura ou uma superfície dura, ela explode com um estrondo ensurdecedor. Uma pedra-trovão causa o dano sônico e o dano sônico de respingo listados, e cada criatura a até 3 metros do espaço no qual a pedra explodiu deve obter sucesso em uma jogada de salvamento de Fortitude com a CD listada ou fica surda até o final do seu próximo turno. Muitos tipos fornecem bônus de item em rolagens de ataque.

Tipo menor; **Nível** 1; **Preço** 3 po
A bomba causa 1d4 de dano sônico e 1 de dano sônico de respingo, e a CD é 17.

Tipo moderado; **Nível** 3; **Preço** 10 po
Você recebe +1 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 2d4 de dano sônico e 2 de dano sônico de respingo, e a CD é 20.

Tipo maior; **Nível** 11; **Preço** 250 po
Você recebe +2 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 3d4 de dano sônico e 3 de dano sônico de respingo, e a CD é 28.

Tipo superior; **Nível** 17; **Preço** 2.500 po

Você recebe +3 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 4d4 de dano sônico e 4 de dano sônico de respingo, e a CD é 36.

RELÂMPAGO ENGARRAFADO — ITEM 1+

ALQUÍMICO | BOMBA | CONSUMÍVEL | RESPINGO | ELETRICIDADE

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Golpear

Relâmpago engarrafado é cheio de reagentes voláteis que criam uma rajada de eletricidade quando expostos ao ar. Relâmpago engarrafado causa o dano de eletricidade e o dano de eletricidade de respingo listados. Em um acerto, o alvo fica desprevenido até o início do seu próximo turno. Muitos tipos concedem um bônus de item em rolagens de ataque.

Tipo menor; **Nível** 1; **Preço** 3 po

A bomba causa 1d6 de dano de eletricidade e 1 de dano de eletricidade de respingo.

Tipo moderado; **Nível** 3; **Preço** 10 po

Você recebe +1 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 2d6 de dano de eletricidade e 2 de dano de eletricidade de respingo.

Tipo maior; **Nível** 11; **Preço** 250 po

Você recebe +2 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 3d6 de dano de eletricidade e 3 de dano de eletricidade de respingo.

Tipo superior; **Nível** 17; **Preço** 2.500 po

Você recebe +3 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 4d6 de dano de eletricidade e 4 de dano de eletricidade de respingo.

ELIXIRES ALQUÍMICOS

Elixires são líquidos alquímicos que são usados ao se beber. Eles possuem o traço elixir. Estas misturas potentes concedem alguns benefícios alquímicos a quem as bebe. Embora todos os elixires sigam as mesmas regras gerais, mutagênicos (descritos abaixo) possuem regras adicionais que se aplicam ao uso deles.

Ativando Elixires

Normalmente você Interage para ativar um elixir conforme o bebe ou aplica a outra criatura. Você pode aplicar um elixir apenas a uma criatura em seu alcance que seja voluntária ou incapaz de impedi-lo de fazê-lo. Normalmente você precisa de apenas uma mão para consumir um elixir ou aplicá-lo a outra criatura.

Mutagênicos

Estes elixires, indicados pelo traço mutagênico, temporariamente transmogrificam o corpo do alvo e alteram sua mente. Tipicamente, apenas alquimistas possuem o conhecimento para criar mutagênicos, e alguns dizem que eles são os únicos imprudentes o suficiente para usá-los.

Um mutagênico sempre possui um ou mais efeitos benéficos (listados na seção Benefício) junto com um ou mais efeitos prejudiciais (mostrados na seção Desvantagem). Mutagênicos são efeitos de polimorfia, significando que você só pode se beneficiar de um deles por vez (veja a página 301 para mais informações sobre o traço polimorfia).

ANTÍDOTO — ITEM 1+

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Um antídoto o protege contra toxinas. Ao beber um antídoto, você recebe um bônus de item em salvamentos de Fortitude contra venenos por 6 horas.

Tipo menor; **Nível** 1; **Preço** 3 po

Você recebe +2 de bônus de item.

Tipo moderado; **Nível** 6; **Preço** 35 po

Você recebe +3 de bônus de item.

Tipo maior; **Nível** 10; **Preço** 160 po

Você recebe +4 de bônus de item.

Tipo superior; **Nível** 14; **Preço** 675 po

Você recebe +4 de bônus de item e, quando bebe o antídoto, pode imediatamente fazer uma jogada de salvamento contra um veneno de 14º nível ou inferior que estiver o afetando. Se obtiver sucesso, o veneno é neutralizado.

ANTIPESTE — ITEM 1+

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Antipeste pode fortificar as defesas do seu corpo contra doenças. Ao beber um antipeste, você recebe um bônus de item em salvamentos de Fortitude contra doenças por 24 horas; isto se aplica ao seu salvamento diário contra a progressão de uma doença.

Tipo menor; **Nível** 1; **Preço** 3 po

Você recebe +2 de bônus de item.

Tipo moderado; **Nível** 6; **Preço** 35 po

Você recebe +3 de bônus de item.

Tipo maior; **Nível** 10; **Preço** 160 po

Você recebe +4 de bônus de item.

Tipo superior; **Nível** 14; **Preço** 675 po

Você recebe +4 de bônus de item e, quando bebe o antipeste, pode imediatamente fazer uma jogada de salvamento contra uma doença de 14º nível ou inferior que estiver o afetando. Se obtiver sucesso, a doença é curada.

ELIXIR DA COMPREENSÃO — ITEM 2+

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR | MENTAL

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Esta bebida amarga abre sua mente para o potencial da palavra escrita. Pela duração listada, após beber este elixir, você pode compreender quaisquer palavras que ler, desde que estejam escritas em um idioma comum. Este elixir não permite que você compreenda automaticamente códigos ou passagens extremamente esotéricas — você ainda precisa fazer um teste de perícia para Decifrar Escrita.

Tipo menor; **Nível** 2; **Preço** 7 po

A duração é de 1 minuto.

Tipo maior; **Nível** 7; **Preço** 54 po

A duração é de 10 minutos.

ELIXIR DE FORMA ENEVOADA — ITEM 4+

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR | ILUSÃO | VISUAL

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Uma névoa tênue emana da sua pele, deixando-o ocultado pela duração listada. Como normal por estar ocultado, sua posição ainda é óbvia. Você não pode usar esta ocultação para se Esconder ou se Esgueirar.

Tipo menor; **Nível** 4; **Preço** 18 po

A duração é de 3 rodadas.

Tipo moderado; **Nível** 6; **Preço** 56 po

A duração é de 1 minuto.

Tipo maior; **Nível** 10; **Preço** 180 po

A duração é de 5 minutos.

ELIXIR DO GUEPARDO — ITEM 1+

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Compostos enzimáticos neste elixir fortalecem e incitam os músculos de suas pernas. Você recebe um bônus de estado em sua Velocidade pela duração listada.

Tipo menor; **Nível** 1; **Preço** 3 po

O bônus é de +1,5 metros e a duração é de 1 minuto.

Tipo moderado; **Nível** 5; **Preço** 25 po

O bônus é de +3 metros e a duração é de 10 minutos.

Tipo maior; **Nível** 9; **Preço** 110 po

O bônus é de +3 metros e a duração é de 1 hora.

ELIXIR DO INFILTRADOR — ITEM 2

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR | POLIMORFIA

Preço 6 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Favorecidos por espiões e enganadores, um elixir do infiltrador é usado para alterar sua aparência. Quando bebido, você assume a forma de uma criatura humanoide do seu tamanho, mas diferente o suficiente para que não possa reconhecido. Se não for um humanoide, a critério do MJ, você pode assumir formas mais similares à sua.

O criador do elixir decide a aparência básica na qual você se transforma quando bebe o elixir, incluindo cor dos olhos, tom de pele e cor do cabelo. O elixir não pode mudar sua forma para a de uma pessoa específica. Depois que a forma se molda, você a retém pelos próximos 10 minutos.

Beber este elixir conta como montar um disfarce para Personificar. Você recebe +4 de bônus de estado em sua CD de Dissimulação para evitar outros de verem através de seu disfarce e você adiciona seu nível a esta CD mesmo se for destreinado.

ELIXIR DO LOBO INVERNAL — ITEM 4+

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Este elixir o esquenta e melhora sua circulação. Você fica protegido por 24 horas dos efeitos de frio severo.

Tipo menor; **Nível** 4; **Preço** 15 po

Tipo moderado; **Nível** 12; **Preço** 320 po

Você também fica protegido contra frio extremo.

Tipo maior; **Nível** 16; **Preço** 1.400 po

Você também fica protegido contra frio extremo e incrível.

ELIXIR DO OLHO DA ÁGUIA — ITEM 1+

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Após beber este elixir, você nota detalhes visuais sutis. Pela próxima hora, você recebe um bônus de item em testes de Percepção que é maior quando tenta encontrar armadilhas e portas secretas.

Tipo menor; **Nível** 1; **Preço** 4 po

O bônus é de +1, ou de +2 para encontrar armadilhas e portas secretas.

Tipo moderado; **Nível** 5; **Preço** 27 po

O bônus é de +2, ou de +3 para encontrar armadilhas e postas secretas.

Tipo maior; **Nível** 10; **Preço** 200 po

O bônus é de +3, ou de +4 para encontrar armadilhas e portas secretas.

Tipo superior; **Nível** 16; **Preço** 2.000 po

O bônus é de +3, ou de +4 para encontrar armadilhas e portas secretas. Cada vez que você passar a até 3 metros de uma armadilha ou porta secreta, o MJ automaticamente rola um teste secreto para conferir se você a encontra.

ELIXIR DO OLHO DE BOMBARDEIRO — ITEM 4+

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Esta tintura permite você localizar seus oponentes com precisão. Pelos próximos 5 minutos, seus Golpes com bombas alquímicas reduzem o bônus de circunstância na CA que seus alvos recebem por cobertura.

Tipo menor; **Nível** 4; **Preço** 14 po

Reduz o bônus de circunstância do alvo em 1 ponto.

Tipo maior; **Nível** 14; **Preço** 700 po

Reduz o bônus de circunstância do alvo em 2 pontos.

ELIXIR DO OLHO DE GATO — ITEM 2

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR

Preço 7 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Após consumir este elixir, sua visão se aguça e você fica sensível mesmo aos menores movimentos. Pelo próximo minuto, você reduz o teste simples para acertar criaturas escondidas para 5, e não precisa fazer um teste simples para atacar criaturas ocultadas. Estes benefícios se aplicam apenas a criaturas a até 9 metros de você.

ELIXIR DO PUNHO DE PEDRA — ITEM 4

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR | MORFAR

Preço 13 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Seus punhos ficam duros como pedras. Por 1 hora, seus punhos causam 1d6 de dano contundente e perdem o traço não-letal.

ELIXIR DO REJUVENESCIMENTO — ITEM 20

INCOMUM | ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR

Preço –
Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◈ Interagir

O elixir de rejuvenescimento restaura uma criatura à sua saúde perfeita e erradica toxinas que a estejam afetando. Quando bebe este elixir, você é restaurado ao seu máximo de Pontos de Vida e todas as aflições de 20º nível ou inferior o afetando são removidas.

Em vez disso, você pode administrar este elixir a uma criatura que está morta há uma semana ou menos. Quando o faz, esta criatura é instantaneamente trazida de volta à vida com 1 Ponto de Vida e sem espaços de magia, Pontos de Foco e outros recursos diários.

Requerimentos de Manufatura pedra filosofal, elixir da vida verdadeiro

ELIXIR DA SALAMANDRA — ITEM 4+

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◈ Interagir

Este elixir é feito de escamas de salamandra para suportar o fogo. Você fica protegido por 24 horas dos efeitos de calor severo.

Tipo menor; **Nível** 4; **Preço** 15 po

Tipo moderado; **Nível** 12; **Preço** 320 po
Você também fica protegido contra calor extremo.

Tipo maior; **Nível** 16; **Preço** 1.400 po
Você também fica protegido contra calor extremo e incrível.

ELIXIR DO SALTADOR — ITEM 1+

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◈ Interagir

Esta solução formigante aumenta a elasticidade e contração dos músculos de suas pernas. Por 1 minuto após beber este elixir, você pode dar um Salto em Altura ou um Salto em Distância como uma ação única em vez de 2 ações. Se o fizer, você não realiza o Andar inicial (nem falha se não Andar 3 metros).

Tipo menor; **Nível** 1; **Preço** 3 po

Tipo maior; **Nível** 7; **Preço** 55 po
A distância vertical máxima que você pode pular com um Salto em Altura é a mesma que você pode saltar horizontalmente com um Salto em Distância.

ELIXIR DO TOQUE DO MAR — ITEM 5+

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◈ Interagir

Esta mistura salgada altera a pele das suas mãos e pés. Os espaços entre seus dedos passam a ter membranas, concedendo-o Velocidade de natação de 6 metros pela duração listada.

Tipo menor; **Nível** 5; **Preço** 22 po
A duração é de 10 minutos.

Tipo moderado; **Nível** 12; **Preço** 300 po
A duração é de 1 hora e você pode respirar embaixo d'água.

Tipo maior; **Nível** 15; **Preço** 920 po
A duração é de 24 horas e você pode respirar embaixo d'água.

ELIXIR DA VIDA — ITEM 1+

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR | CURA

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◈ Interagir

Elixires da vida aceleram os processos de cura e sistema imunológico naturais do corpo. Ao beber este elixir, você recupera a quantidade listada de Pontos de Vida e recebe um bônus de item em jogadas de salvamento contra doenças e venenos por 10 minutos.

Tipo mínimo; **Nível** 1; **Preço** 3 po
O elixir restaura 1d6 Pontos de Vida e o bônus é de +1.

Tipo menor; **Nível** 5; **Preço** 30 po
O elixir restaura 3d6+6 Pontos de Vida e o bônus é de +1.

Tipo moderado; **Nível** 9; **Preço** 150 po
O elixir restaura 5d6+12 Pontos de Vida e o bônus é de +2.

Tipo maior; **Nível** 13; **Preço** 600 po
O elixir restaura 7d6+18 Pontos de Vida e o bônus é de +2.

Tipo superior; **Nível** 15; **Preço** 1.300 po
O elixir restaura 8d6+21 Pontos de Vida e o bônus é de +3.

Tipo verdadeiro; **Nível** 19; **Preço** 3.000 po
O elixir restaura 10d6+27 Pontos de Vida e o bônus é de +4.

ELIXIR DE VISÃO NO ESCURO — ITEM 2+

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◈ Interagir

Após beber este elixir, sua visão fica mais aguçada na escuridão. Você adquire visão no escuro pela duração listada.

Tipo menor; **Nível** 2; **Preço** 6 po
A duração é de 10 minutos.

Tipo moderado; **Nível** 4; **Preço** 11 po
A duração é de 1 hora.

Tipo maior; **Nível** 8; **Preço** 90 po
A duração é de 24 horas.

MISTURA DO BRAVO — ITEM 2+

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR | MENTAL

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◈ Interagir

Este frasco de cerveja espumante concede coragem. Pela próxima hora após beber este elixir, você recebe um bônus de item em salvamentos de Vontade, que é maior quando tentar salvamentos de Vontade contra medo.

Tipo menor; **Nível** 2; **Preço** 7 po
O bônus em salvamentos de Vontade é +1, ou +2 contra medo.

Tipo moderado; **Nível** 10; **Preço** 150 po
O bônus em salvamentos de Vontade é +2, ou +3 contra medo.

Tipo maior; **Nível** 15; **Preço** 700 po
O bônus em salvamentos de Vontade é +3, ou +4 contra medo. Se rolar um sucesso em uma jogada contra medo, trate o resultado como um sucesso crítico.

MUTAGÊNICO BESTIAL — ITEM 1+

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR | MUTAGÊNICO | POLIMORFIA

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◈ Interagir

INTRODUÇÃO
ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
MAGIAS
ERA DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS
REGRAS DO JOGO
MESTRANDO
TESOUROS & MANUFATURA
APÊNDICE

Seus traços se transformam em algo mais bestial e você cria massa muscular, mas sua forma é mais desajeitada.

Benefício Você recebe um bônus de item em testes de Atletismo e rolagens de ataque desarmado. Você adquire um ataque desarmado de garra com o traço ágil e um ataque desarmado de mandíbulas.

Desvantagem Você sofre –1 de penalidade em CA e –2 de penalidade em salvamentos de Reflexos.

Tipo menor; **Nível** 1; **Preço** 4 po
Você recebe +1 de bônus de item, suas garras causam 1d4 de dano cortante, suas mandíbulas causam 1d6 de dano perfurante e a duração é de 1 minuto.

Tipo moderado; **Nível** 3; **Preço** 12 po
Você recebe +2 de bônus de item, suas garras causam 1d6 de dano cortante, suas mandíbulas causam 1d8 de dano perfurante e a duração é de 10 minutos.

Tipo maior; **Nível** 11; **Preço** 300 po
Você recebe +3 de bônus de item, suas garras causam 1d8 de dano cortante, suas mandíbulas causam 1d10 de dano perfurante e a duração é de 1 hora.

Tipo superior; **Nível** 17; **Preço** 3.000 po
Você recebe +4 de bônus de item, suas garras causam 1d8 de dano cortante, suas mandíbulas causam 1d10 de dano perfurante e a duração é de 1 hora. Você ganha especialização com garras e mandíbulas ou especialização maior se já possuir especialização em arma com estes ataques desarmados.

MUTAGÊNICO COGNITIVO — ITEM 1+

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR | MUTAGÊNICO | POLIMORFIA

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Sua mente fica clara e sua cognição flui livremente, mas assuntos físicos parecem efêmeros.

Benefício Você recebe um bônus de item em testes de Arcanismo, Manufatura, Ocultismo, Saber e Sociedade, e em todos os testes para Recordar Conhecimento. Suas falhas críticas em Recordar Conhecimento se tornam falhas normais.

Desvantagem Você sofre –2 de penalidade em rolagens de ataque desarmado ou com armas, testes de Acrobatismo e de Atletismo. Você carrega 2 Volumes a menos que o normal antes de ficar sobrecarregado e o Volume máximo que pode carregar é reduzido em 4.

Tipo menor; **Nível** 1; **Preço** 4 po
O bônus é de +1 e a duração é de 1 minuto.

Tipo moderado; **Nível** 3; **Preço** 12 po
O bônus é de +2 e a duração é de 10 minutos.

Tipo maior; **Nível** 11; **Preço** 300 po
O bônus é de +3 e a duração é de 1 hora. Você se torna treinado em uma perícia baseada em Inteligência, escolhida na criação.

Tipo superior; **Nível** 17; **Preço** 3.000 po
O bônus é de +4 e a duração é de 1 hora. Você se torna treinado em uma perícia, escolhida na criação do mutagênico.

MUTAGÊNICO DO IRREFREÁVEL — ITEM 1+

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR | MUTAGÊNICO | POLIMORFIA

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Após beber este mutagênico, seu corpo se torna denso e resistente. Você exibe um brilho saudável, embora tenda a ser lento e desatento.

Benefício Você recebe um bônus de item em salvamentos de Fortitude e a quantidade listada de Pontos de Vida temporários. Sempre que ficar com seus Pontos de Vida máximos por pelo menos 1 minuto inteiro, você recupera os Pontos de Vida temporários.

Desvantagem Você sofre –2 de penalidade em salvamentos de Vontade, testes de Percepção e rolagens de iniciativa.

Tipo menor; **Nível** 1; **Preço** 4 po
O bônus é de +1, você recebe 5 Pontos de Vida temporários e a duração é de 1 minuto.

Tipo moderado; **Nível** 3; **Preço** 12 po
O bônus é de +2, você recebe 10 Pontos de Vida temporários e a duração é de 10 minutos.

Tipo maior; **Nível** 11; **Preço** 300 po
O bônus é de +3, você recebe 30 Pontos de Vida temporários e a duração é de 1 hora. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Fortitude, trate o resultado como um sucesso crítico.

Tipo superior; **Nível** 17; **Preço** 3.000 po
O bônus é de +4, você recebe 45 Pontos de Vida temporários e a duração é de 1 hora. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Fortitude, trate o resultado como sucesso crítico e, quando rolar uma falha crítica em um salvamento de Fortitude, trate o resultado como uma falha.

MUTAGÊNICO DE LÍNGUA DE PRATA — ITEM 1+

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR | MUTAGÊNICO | POLIMORFIA

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Sua compleição fica notável e sua voz se torna musical e dominante, embora fatos e pessoas se tornem nebulosos para você e emoções nublem sua habilidade de raciocinar.

Benefício Você recebe um bônus de item em testes de Diplomacia, Dissimulação, Intimidação e Performance. Quando rolar uma falha crítica em qualquer teste destas perícias, trate o resultado como uma falha.

Desvantagem Você sofre –2 de penalidade em testes de Arcanismo, Manufatura, Ocultismo, Saber e Sociedade. Escolha uma perícia na qual já seja treinado; pela duração, você se torna destreinado nesta perícia. Quando rolar uma falha em um teste para Recordar Conhecimento, trate o resultado como uma falha crítica.

Tipo menor; **Nível** 1; **Preço** 4 po
O bônus é de +1 e a duração é de 1 minuto.

Tipo moderado; **Nível** 3; **Preço** 12 po
O bônus é de +2 e a duração é de 10 minutos.

Tipo maior; **Nível** 11; **Preço** 300 po
O bônus é de +3 e a duração é de 1 hora.

Tipo superior; **Nível** 17; **Preço** 3.000 po
O bônus é de +4 e a duração é de 1 hora.

MUTAGÊNICO DE MERCÚRIO — ITEM 1+

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR | MUTAGÊNICO | POLIMORFIA

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Sua compleição fica fina e angular. Você fica mais rápido e ágil, mas seu corpo também fica mais frágil.

Benefício Você recebe um bônus de item em testes de Acrobatismo, Furtividade, Ladroagem, salvamentos de Reflexos e

rolagens de ataque à distância e recebe o bônus listado para sua Velocidade.

Desvantagem Você sofre dano igual ao dobro do seu nível; você não pode recuperar os Pontos de Vida perdidos desta maneira por qualquer meio enquanto o mutagênico durar. Você sofre –2 de penalidade em salvamentos de Fortitude.

Tipo menor; **Nível** 1; **Preço** 4 po
O bônus é de +1, o bônus na Velocidade é de +1,5 metros e a duração é de 1 minuto.

Tipo moderado; **Nível** 3; **Preço** 12 po
O bônus é de +2, o bônus na Velocidade é de +3 metros e a duração é de 10 minutos.

Tipo maior; **Nível** 11; **Preço** 300 po
O bônus é de +3, o bônus na Velocidade é de +4,5 metros e a duração é de 1 hora.

Tipo superior; **Nível** 17; **Preço** 3.000 po
O bônus é de +4, o bônus na Velocidade é de +6 metros e a duração é de 1 hora.

MUTAGÊNICO SERENO — ITEM 1+

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR | MUTAGÊNICO | POLIMORFIA

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◈ Interagir

Você ganha serenidade interior, foco em detalhes sutis e proteção contra ataques mentais, mas acha a violência desconcertante.

Benefício Você recebe um bônus de item em salvamentos de Vontade e testes de Percepção, Medicina, Natureza, Religião e Sobrevivência. Este bônus melhora quando você faz salvamentos de Vontade contra efeitos mentais.

Desvantagem Você sofre –1 de penalidade em rolagens de ataque e CDs de salvamento de magias ofensivas, e –1 de penalidade por dado de dano a todas as armas, ataques desarmados e magias de dano.

Tipo menor; **Nível** 1; **Preço** 4 po
O bônus é de +1, ou de +2 contra efeitos mentais e a duração é de 1 minuto.

Tipo moderado; **Nível** 3; **Preço** 12 po
O bônus é de +2, ou de +3 contra efeitos mentais e a duração é de 10 minutos.

Tipo maior; **Nível** 11; **Preço** 300 po
O bônus é de +3, ou de +4 contra efeitos mentais e a duração é de 1 hora. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Vontade contra um efeito mental, trate o resultado como um sucesso crítico.

Tipo superior; **Nível** 17; **Preço** 3.000 po
O bônus é de +4 e a duração é de 1 hora. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Vontade contra um efeito mental, trate o resultado como um sucesso crítico e, quando rolar uma falha crítica em um salvamento de Vontade contra efeitos mentais, trate o resultado como uma falha.

FERRAMENTAS ALQUÍMICAS

Ferramentas alquímicas são itens consumíveis que você não bebe.

BASTÃO DE FUMAÇA — ITEM 1+

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL

Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◈ Interagir

Com uma torção forte neste item, você instantaneamente cria uma cortina de fumaça grossa e opaca em uma explosão centrada em um canto do seu espaço. Todas as criaturas dentro da área ficam ocultadas e todas as outras criaturas ficam ocultadas para elas. A fumaça dura por 1 minuto ou até ser dispersada por vento forte.

Tipo menor **Nível** 1 **Preço** 3 po
O raio da explosão é de 1,5 metros.

Tipo maior **Nível** 7 **Preço** 53 po
O raio da explosão é de 6 metros.

BASTÃO SOLAR — ITEM 1

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | LUZ

Preço 3 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◈ Interagir

Este bastão de 30 centímetros com a ponta dourada brilha depois de ser batido em uma superfície dura. Pelas próximas 6 horas, ele emana luz brilhante em um raio de 6 metros (e luz fraca pelos próximos 12 metros).

BRILHO DE PRATA — ITEM 2

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL

Preço 6 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◈ Interagir

Você pode passar esta pasta prateada em uma arma corpo a corpo, em uma arma de arremesso ou em 10 munições. Brilho de prata se perde rapidamente, portanto, depois de abrir o pote, você deve usá-lo todo de uma vez em vez de guardá-lo. Pela próxima hora, a arma ou munição é considerada como de prata em vez de seu material precioso normal (como ferro frio) para qualquer dano físico que causar.

FÓSFOROS — ITEM 1

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL

Preço 2 pp
Uso segurado em 1 mão; **Volume** –
Ativação ◈ Interagir

Uma substância alquímica aplicada a uma ponta deste pequeno bastão de madeira entra em ignição quando batido contra uma superfície dura. Criar uma chama com fósforos é muito mais rápido do que com pederneira e isqueiro. Você pode acender um fósforo e tocar em um objeto inflamável como parte da mesma ação de Interagir.

ÓLEO DE COBRA — ITEM 1

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL

Preço 2 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◈ Interagir

Você pode aplicar óleo de cobra em um ferimento ou outro sintoma externo de uma aflição ou condição (como as feridas de uma doença ou descoloração de um veneno). Pela próxima hora, os sintomas desaparecem e a criatura afetada ou afligida não sente como se ainda possuísse o ferimento ou aflição, embora todos os efeitos permeneçam. Uma criatura pode descobrir a enganação ao obter sucesso em um teste de Percepção CD 17,

mas apenas se usar a ação Buscar para examinar especificamente os efeitos do óleo de cobra.

PEDRA FILOSOFAL — ITEM 20

INCOMUM | ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL

Preço –
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** 2
Ativação ◆ Interagir ou 1 ou mais dias; veja abaixo

Um alquimista com o talento Criar Pedra Filosofal pode criar uma pedra filosofal uma vez por mês ao gastar 1 lote de reagentes infundidos durante suas preparações diárias usando a característica de classe alquimia avançada. Esta é a única forma de criar uma pedra filosofal.

De relance, uma pedra filosofal parece ser um pedaço de rocha ordinária coberta de fuligem. Quebrar a rocha com uma ação Forçar (CD 35) revela uma cavidade no centro da pedra. A cavidade é preenchida com um tipo raro de mercúrio que pode transmutar metais básicos em metais preciosos ou criar um elixir do rejuvenescimento (página 548).

Para usar o mercúrio, você deve ser lendário em Manufatura e possuir o talento Manufatura Alquímica. Você então pode usar o mercúrio da pedra para um de dois efeitos:

- Aplicar o mercúrio da pedra a um elixir da vida verdadeiro infundido usando uma ação para Interagir. Isto não requer qualquer tempo de manufatura ou materiais adicionais.
- Gastar até um mês de recesso aplicando o mercúrio em ferro para criar prata ou em chumbo para criar ouro. Trate isso como uma tarefa de 20º nível para Ganhar Proventos utilizando Manufatura, exceto que você cria 500 po do metal escolhido por dia em um sucesso ou 750 po por dia em um sucesso crítico.

VENENOS ALQUÍMICOS

Venenos alquímicos são toxinas potentes destiladas ou extraídas de fontes naturais e tornadas mais potentes ou mais fáceis de administrar. O bloco de estatísticas de cada veneno inclui o Preço e as características de uma única dose. Doses de veneno geralmente são mantidas em um frasco ou outro tipo de recipiente seguro e protegido.

Aplicar venenos alquímicos usa ações de Interagir. Um veneno geralmente requer uma mão para despejá-lo na comida ou espalhá-lo no ar. Aplicar o veneno em uma arma ou outro item requer duas mãos, com uma mão segurando a arma ou item. A seção Uso para um veneno indica a quantidade de mãos necessárias para o modo típico de aplicação, mas o MJ pode determinar que usar venenos de outras formas funciona de maneira diferente.

As regras sobre como venenos e outras aflições funcionam são descritas a partir da página 457. Uma criatura faz a jogada de salvamento listada assim que é exposta ao veneno; em caso de falha, a criatura avança para o estágio 1 do veneno depois depois de se passar qualquer período listado de latência.

Alguns venenos possuem o traço virulento. Isto significa que o veneno é mais difícil de remover uma vez que tenha gerado efeitos; veja Aflições Virulentas na página 459.

Método de Exposição

Cada veneno alquímico possui um dos traços a seguir que definem como uma criatura pode ser exposta a ele.

Contato: Um veneno de contato é ativado ao aplicá-lo a um item ou diretamente à pele de uma criatura viva. A primeira criatura a tocar o item afetado deve fazer uma jogada de salvamento contra o veneno; se o veneno for aplicado diretamente, a criatura deve fazer a jogada de salvamento assim que o veneno tocar sua pele. Venenos de contato são inviáveis de se aplicar a uma criatura através de um ataque com arma devido à logística de inoculá-lo sem envenenar a si mesmo. Geralmente o tempo de latência de um veneno de contato é de 1 minuto.

Ferimento: Um veneno de ferimento é ativado ao ser aplicado a uma arma e afeta o alvo do primeiro Golpe realizado usando a arma envenenada. Se o Golpe for bem-sucedido e causar dano perfurante ou cortante, o alvo deve tentar uma jogada de salvamento contra o veneno. Caso o Golpe falhe, o alvo não é afetado, mas o veneno continua na arma e você pode tentar novamente. Em uma falha crítica, ou se o Golpe não causar dano cortante ou perfurante por alguma outra razão, o veneno é gasto e o alvo não é afetado.

Inalado: Um veneno inalado é ativado ao ser tirado de sua contenção. Uma vez liberado, o veneno cria uma nuvem que preenche um cubo de 3 metros e que dura 1 minuto ou até que vento forte dissipe a nuvem. Cada criatura que entrar nesta nuvem é exposta ao veneno e deve fazer uma jogada de salvamento contra ele; uma criatura ciente do veneno antes de entrar na nuvem pode usar uma ação única para prender a respiração e receber +2 de bônus de circunstância para as jogadas de salvamento por 1 rodada.

Ingerido: Um veneno ingerido é ativado ao se aplicar a comida ou bebida para ser consumido por uma criatura viva ou por colocá-lo diretamente na boca de uma criatura viva. A criatura faz uma jogada de salvamento contra o veneno quando o consome ou quando ingere comida ou bebida inoculada com ele. O tempo de latência de venenos ingeridos geralmente varia entre 1 minuto e 1 dia.

ARSÊNICO — ITEM 1

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | INGERIDO | VENENO

Preço 3 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Esta toxina é um composto de arsênico e outras substâncias. Você não pode reduzir sua condição enjoado enquanto estiver afetado.

Salvamento Fortitude CD 18; **Latência** 10 minutos; **Duração Máxima** 5 minutos; **Estágio 1** 1d4 de dano de veneno e enjoado 1 (1 minuto); **Estágio 2** 1d6 de dano de veneno e enjoado 2 (1 minuto); **Estágio 3** 2d6 de dano de veneno e enjoado 3 (1 minuto)

BELADONA — ITEM 2

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | INGERIDO | VENENO

Preço 5 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Às vezes chamadas de "pretinha mortal", beladona é uma toxina comum produzida por uma planta parecida com um tomate.

Salvamento Fortitude CD 19; **Latência** 10 minutos; **Duração Máxima** 30 minutos; **Estágio 1** ofuscado (10 minutos); **Estágio 2**

1d6 de dano de veneno e enjoado 1 (10 minutos); **Estágio 3** 1d6 de dano de veneno, confuso e enjoado 1 (1 minuto)

BILE DE DRAGÃO — ITEM 15

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | INGERIDO | VENENO

Preço 925 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Uma mistura dos sucos digestivos e glândulas de veneno de dragões verdes nauseia a vítima conforme sua carne é digerida de dentro para fora.

Salvamento Fortitude CD 37; **Latência** 1 minuto; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 6d6 de dano de veneno e enjoado 2 (1 rodada); **Estágio 2** 7d6 de dano de veneno e enjoado 3 (1 rodada); **Estágio 3** 9d6 de dano de veneno e enjoado 4(1 rodada)

BRUMA DE MENTE ENEVOADA — ITEM 15

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | INALADO | VENENO

Preço 1.000 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Bruma de mente enevoada pode ser usada para prejudicar conjuradores, pois seus efeitos nas faculdades mentais da vítima são rápidos e poderosos.

Salvamento Fortitude CD 35; **Latência** 1 rodada; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** estupefato 2 (1 rodada); **Estágio 2** confuso e estupefato 3 (1 rodada); **Estágio 3** confuso e estupefato 4 (1 rodada)

CICUTA — ITEM 17

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | INGERIDO | VENENO

Preço 2.250 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Cicuta concentrada é uma toxina particularmente mortal que impede a ação muscular – incluindo a do coração da vítima.

Salvamento Fortitude CD 40; **Latência** 30 minutos **Duração Máxima** 60 minutos; **Estágio 1** 17d6 de dano de veneno e enfraquecido 2 (10 minutos); **Estágio 2** 21d6 de dano de veneno e enfraquecido 3 (10 minutos); **Estágio 3** 26d6 de dano de veneno e enfraquecido 4 (10 minutos)

ESSÊNCIA DE SOMBRA — ITEM 10

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | FERIMENTO | NEGATIVO | VENENO

Preço 160 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆◆◆ Interagir

Destilada do Plano das Sombras, esta substância oleosa impõe efeitos tenebrosos. A condição enfraquecido da essência de sombra dura por 24 horas.

Salvamento Fortitude CD 29; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 3d6 de dano negativo e 2d6 de dano de veneno(1 rodada); **Estágio 2** 3d6 de dano negativo, 2d6 de dano de veneno e enfraquecido 1 (1 rodada); **Estágio 3** 3d6 de dano negativo, 2d6 de dano de veneno e enfraquecido 2 (1 rodada)

EXTRATO DE LÓTUS NEGRA — ITEM 19

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | CONTATO | VENENO | VIRULENTO

Preço 6.500 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Extrato de lótus negra causa sangramento interno severo.

Salvamento Fortitude CD 42; **Latência** 1 minutos; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 15d6 de dano de veneno e drenado 1 (1 rodada); **Estágio 2** 17d6 de dano de veneno e drenado 1 (1 rodada); **Estágio 3** 20d6 de dano de veneno e drenado 2 (1 rodada)

LÁGRIMAS DA MORTE — ITEM 20

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | CONTATO | VENENO | VIRULENTO

Preço 12.000 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Lágrimas da morte estão entre os mais poderosos venenos alquímicos, destilado do extrato de cinco outros venenos mortais em proporções exatas.

Salvamento Fortitude CD 46; **Latência** 1 minuto; **Duração Máxima** 10 minutos; **Estágio 1** 18d6 de dano de veneno e paralisado (1 minuto); **Estágio 2** 25d6 de dano de veneno e paralisado (1 minuto); **Estágio 3** 30d6 de dano de veneno e paralisado (1 minuto)

MATA-LOBOS — ITEM 10

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | INGERIDO | VENENO

Preço 155 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Mata-lobos aparece no folclore por sua ligação com criaturas metamórficas. Se for afligido com licantropia e sobreviver ao estágio 3 de mata-lobos, você é imediatamente curado da licantropia.

Salvamento Fortitude CD 30; **Latência** 10 minuto; **Duração Máxima** 6 minutos; **Estágio 1** 12d6 de dano de veneno (1 minuto); **Estágio 2** 16d6 de dano de veneno (1 minuto); **Estágio 3** 20d6 de dano de veneno (1 minuto)

ÓLEO CYTILLESH — ITEM 3

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | FERIMENTO | VENENO

Preço 10 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Esta substância espessa é destilada dos fungos ladrões de mente cytillesh, embora não possua suas capacidades de alterar memórias.

Salvamento Fortitude CD 19; **Duração Máxima** 4 rodadas; **Estágio 1** 1d10 de dano de veneno (1 rodada); **Estágio 2** 1d12 de dano de veneno (1 rodada); **Estágio 3** 2d10 de dano de veneno (1 rodada)

PASTA DE RAIZ DE MALYASS — ITEM 7

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | CONTATO | VENENO

Preço 55 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆◆◆ Interagir

Pasta de raiz de malyass vê uso para impedir oponentes em competições atléticas, além de espionagem e rastreio.

Salvamento Fortitude CD 26; **Latência** 1 minuto; **Duração Máxima** 6 minutos; **Estágio 1** desajeitado 1 e –3 metros de

penalidade de estado em todas as Velocidades (1 minuto); **Estágio 2** desajeitado 2 e –6 metros de penalidade de estado em todas as Velocidades (1 minuto); **Estágio 3** desajeitado 3 e –9 metros de penalidade de estado em todas as Velocidades (1 minuto)

PÓ DE CHAPÉU-DA-MORTE — ITEM 13

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | INGERIDO | VENENO

Preço 450 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

O tóxico cogumelo chapéu-da-morte pode ser ressecado, moído e tratado para formar um pó sem gosto com efeitos acelerados.

Salvamento Fortitude CD 33; **Latência** 10 minutos; **Duração Máxima** 6 minutos; **Estágio 1** 13d6 de dano de veneno (1 minuto); **Estágio 2** 17d6 de dano de veneno e enjoado 2 (1 minuto); **Estágio 3** 20d6 de dano de veneno e enjoado 3 (1 minuto)

PÓ DE LICH — ITEM 9

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | INGERIDO | VENENO

Preço 110 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

O pó tirado dos restos de um lich destruído possui propriedades paralisantes que o torna um veneno valioso.

Salvamento Fortitude CD 28; **Latência** 10 minutos; **Duração Máxima** 6 minutos; **Estágio 1** fatigado (1 minuto); **Estágio 2** 5d6 de dano de veneno e fatigado (1 minuto); **Estágio 3** 5d6 de dano de veneno, fatigado e paralisado (1 minuto)

RAIZ DE ARANHA — ITEM 9

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | CONTATO | VENENO

Preço 110 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Uma pasta feita ao se esmagar as raízes finas e filiformes de certa trepadeira, raiz de aranha deixa a vítima desajeitada e estranha.

Salvamento Fortitude CD 28; **Latência** 1 minuto; **Duração Máxima** 6 minutos; **Estágio 1** 8d6 de dano de veneno e desajeitado 2 (1 minuto); **Estágio 2** 9d6 de dano de veneno e desajeitado 1 (1 minuto); **Estágio 3** 10d6 de dano de veneno e desajeitado 3 (1 minuto)

RAIZ DO TÚMULO — ITEM 3

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | FERIMENTO | VENENO

Preço 10 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆◆◆ Interagir

A seiva branca opaca do arbusto raiz do túmulo nubla a mente.

Salvamento Fortitude CD 19; **Duração Máxima** 4 rodadas; **Estágio 1** 1d10 de dano de veneno (1 rodada); **Estágio 2** 1d12 de dano de veneno e estupefato 1 (1 rodada); **Estágio 3** 2d6 de dano de veneno e estupefato 2 (1 rodada)

RESÍDUO DE URTIGA — ITEM 8

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | CONTATO | VENENO

Preço 75 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Seiva concentrada de urtigas gera uma toxina eficiente.

Salvamento Fortitude CD 27; **Latência** 1 minuto; **Duração Máxima** 6 minutos; **Estágio 1** 8d6 de dano de veneno (1 minuto); **Estágio 2** 10d6 de dano de veneno (1 minuto); **Estágio 3** 13d6 de dano de veneno (1 minuto)

RESINA DE PRAGARDENTE — ITEM 11

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | CONTATO | VENENO

Preço 225 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Esta seiva grudenta e endurecida é colhida de árvores infectadas por pragas de fungos e expostas a chamas abertas.

Salvamento Fortitude CD 31; **Latência** 1 minuto; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 8d6 de dano de veneno (1 rodada); **Estágio 2** 10d6 de dano de veneno (1 rodada); **Estágio 3** 15d6 de dano de veneno (1 rodada)

SONO DO REI — ITEM 18

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | INGERIDO | VENENO | VIRULENTO

Preço 4.000 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Sono do rei é um veneno insidioso de longo prazo que pode parecer uma doença ou até mesmo morte de causas naturais em um alvo vulnerável. A condição drenado do sono do rei é cumulativa a cada salvamento falho e não pode ser removida enquanto o veneno durar.

Salvamento Fortitude CD 41; **Latência** 1 dia; **Estágio 1** drenado 1 (1 dia); **Estágio 2** drenado 1 (1 dia); **Estágio 3** drenado 2 (1 dia)

VAPOR DE PESADELO — ITEM 16

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | INALADO | VENENO

Preço 1.400 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Supostamente vindo de uma variedade de locais estranhos, vapor de pesadelo é mais frequentemente criado ao se ferver o suor coletado de humanoides em meio a espasmos de pesadelos terríveis.

Salvamento Fortitude CD 36; **Latência** 1 rodada; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** confuso (1 rodada); **Estágio 2** confuso e desprevenido (1 rodada); **Estágio 3** confuso, desprevenido e estupefato 2 (1 rodada)

VAPORES DE ENXOFRE — ITEM 16

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | MAU | INALADO | VENENO

Preço 1.500 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Vapores das forjas do Inferno drenam saúde e força da mesma maneira.

Salvamento Fortitude CD 36; **Latência** 1 rodada; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 7d6 de dano de veneno e enfraquecido 1 (1 rodada); **Estágio 2** 8d6 de dano de veneno e enfraquecido 2 (1 rodada); **Estágio 3** 10d6 de dano de veneno e enfraquecido 3 (1 rodada)

VENENO DE ARANHA CAÇADORA — ITEM 5

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | FERIMENTO | VENENO

Preço 25 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆◆◆ Interagir

Este veneno erode as defesas do alvo, auxiliando a aranha a conseguir a presa.

Salvamento Fortitude CD 21; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d10 de dano de veneno e desprevenido (1 rodada); **Estágio 2** 1d12 de dano de veneno, desajeitado 1 e desprevenido (1 rodada); **Estágio 3** 2d6 de dano de veneno, desajeitado 2 e desprevenido (1 rodada)

VENENO DE CENTOPEIA GIGANTE — ITEM 1

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | FERIMENTO | VENENO

Preço 4 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆◆◆ Interagir

Veneno de centopeia gigante causa rigidez muscular severa.

Salvamento Fortitude CD 17; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d6 de dano de veneno (1 rodada); **Estágio 2** 1d8 de dano de veneno e desprevenido (1 rodada); **Estágio 3** 1d12 de dano de veneno, desajeitado 1 e desprevenido (1 rodada)

VENENO DE ESCORPIÃO GIGANTE — ITEM 6

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | FERIMENTO | VENENO

Preço 40 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆◆◆ Interagir

Veneno de escorpião é excruciante e seus efeitos são debilitantes.

Salvamento Fortitude CD 22; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 1d10 de dano de veneno e enfraquecido 1 (1 rodada); **Estágio 2** 2d10 de dano de veneno e enfraquecido 1 (1 rodada); **Estágio 3** 2d10 de dano de veneno e enfraquecido 2 (1 rodada)

VENENO DE VESPA GIGANTE — ITEM 7

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | FERIMENTO | VENENO

Preço 55 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆◆◆ Interagir

Veneno de vespa gigante interfere com os movimentos da vítima.

Salvamento Fortitude CD 25; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 2d6 de dano de veneno e desajeitado 1 (1 rodada); **Estágio 2** 3d6 de dano de veneno e desajeitado 2 (1 rodada); **Estágio 3** 4d6 de dano de veneno e desajeitado 2 (1 rodada)

VENENO DE VÍBORA NEGRA — ITEM 2

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | FERIMENTO | VENENO

Preço 6 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆◆◆ Interagir

Veneno de víbora negra é uma forma simples e eficiente para aprimorar uma arma.

Salvamento Fortitude CD 18; **Duração Máxima** 3 rodadas; **Estágio 1** 1d8 de dano de veneno (1 rodada); **Estágio 2** 1d10 de dano de veneno (1 rodada); **Estágio 3** 2d6 de dano de veneno (1 rodada)

VENENO DE LETARGIA — ITEM 2

INCOMUM | ALQUÍMICO | CONSUMPIVEL | FERIMENTO | INCAPACITAÇÃO | SONO | VENENO

Preço 7 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆◆◆ Interagir

Veneno de letargia é comumente usado em táticas de guerrilha por drow e outros que querem suas vítimas vivas; os emboscadores recuam até que o veneno faça efeito e a vítima caia inconsciente. Exposição extra a veneno de letargia não requer que o alvo faça jogadas de salvamento adicionais; apenas falhar em uma jogada de salvamento contra a exposição atual pode progredi seu estágio.

Salvamento Fortitude CD 18; **Duração Máxima** 4 horas; **Estágio 1** lento 1 (1 rodada); **Estágio 2** lento 1 (1 minuto); **Estágio 3** inconsciente sem teste de Percepção para acordar (1 rodada); **Estágio 4** inconsciente sem teste de Percepção para acordar (1d4 horas)

VENENO DE VERME PÚRPURA — ITEM 13

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | FERIMENTO | VENENO

Preço 500 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆◆◆ Interagir

Veneno dos enormes vermes púrpuras deixa a vítima enfraquecida.

Salvamento Fortitude CD 32; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 5d6 de dano de veneno e enfraquecido 2 (1 rodada); **Estágio 2** 6d6 de dano de veneno e enfraquecido 2 (1 rodada); **Estágio 3** 8d6 de dano de veneno e enfraquecido 2 (1 rodada)

VENENO DE WYVERN — ITEM 8

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | FERIMENTO | VENENO

Preço 80 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆◆◆ Interagir

Apropriadamente colhido e preservado, o veneno do ferrão de um wyvern é eficiente e direto.

Salvamento Fortitude CD 26; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio 1** 5d6 de dano de veneno (1 rodada); **Estágio 2** 6d6 de dano de veneno (1 rodada); **Estágio 3** 8d6 de dano de veneno (1 rodada)

VINHO DO TORPOR — ITEM 12

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | INGERIDO | VENENO | SONO

Preço 325 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Vinho do torpor vê seu maior uso em jogos de intriga onde uma ausência pode ser mais devastadora do que um ferimento. Personagens inconscientes com vinho do torpor não podem acordar por meio nenhum enquanto o veneno durar, não precisam comer ou beber enquanto estiverem inconscientes desta forma e parecem estar recém-falecidos a menos que um examinador obtenha sucesso em um teste de Medicina CD 40.

Salvamento Fortitude CD 32; **Latência** 1 hora; **Duração Máxima** 7 dias; **Estágio 1** inconsciente (1 dia); **Estágio 2** inconsciente (2 dias); **Estágio 3** inconsciente (3 dias)

Arapucas

Arapucas são pequenas perturbações ou armadilhas simples que você pode criar utilizando a perícia Manufatura se possuir o talento Manufaturar Arapuca (página 264). Criar uma arapuca requer um kit de arapucas (página 290) e uma quantia de matéria-prima valendo a quantidade listada no Preço da arapuca. Diferente de outros itens, arapucas encontradas não podem ser recolhidas ou vendidas em suas formas completas. Arapucas possuem o traço arapuca.

MANUFATURANDO ARAPUCAS

Uma arapuca é construída dentro de um único quadrado de 1,5 metros. Uma vez construída, não pode ser movida sem destruir (e frequentemente acionar) a arapuca.

Você deve possuir o talento Manufaturar Arapuca para criar arapucas. Você pode gastar 1 minuto para Manufaturar uma arapuca pelo Preço listado dela. Se quiser Manufaturar uma arapuca com desconto, você deve gastar recesso como descrito na atividade Manufatura. Algumas arapucas possuem requerimentos adicionais além dos estabelecidos na atividade Manufatura; estas arapucas listam seus requerimentos na seção Requerimentos de Manufatura.

DETECTANDO ARAPUCAS

Criaturas podem detectar arapucas como fariam com qualquer armadilha ou perigo (conforme descrito na página 520), utilizando a CD de Manufatura do criador como a CD de Furtividade da arapuca. Conforme você fica melhor em criar arapucas, suas arapucas ficam mais difíceis de detectar por aqueles com habilidades inferiores. Se você for especialista em Manufatura, apenas criaturas treinadas em Percepção são capazes de encontrar suas arapucas; se você for mestre em Manufatura, apenas criaturas especialistas em Percepção são capazes de encontrar suas arapucas e; se você for lendário em Manufatura, apenas criaturas mestres em Percepção são capazes de encontrar suas arapucas.

Se a sua graduação de proficiência em Manufatura for de especialista ou melhor, apenas criaturas ativamente procurando podem encontrar suas arapucas.

ACIONANDO ARAPUCAS

Exceto se especificado o contrário na descrição da arapuca, quando uma criatura Pequena ou maior entrar no quadrado de uma arapuca, os efeitos da arapuca ocorrem e a arapuca é destruída.

DESABILITANDO ARAPUCAS

Uma vez que uma criatura descobrir uma arapuca, ela pode ser desabilitada como qualquer outra armadilha física, usando a ação Desabilitar um Dispositivo da perícia Ladroagem e utilizando a CD de Manufatura do criador da arapuca como a CD do teste. Conforme fica melhor em criar arapucas, suas arapucas ficam mais difíceis de desabilitar por aqueles com habilidades inferiores. Se você for especialista em Manufatura, apenas criatura treinadas em Ladroagem são capazes de desabilitá-las; se for mestre em Manufatura, apenas criatura especialistas em Ladroagem são capazes de desabilitá-las e; se for lendário em Manufatura, apenas criatura mestres em Ladroagem são capazes de desabilitá-las.

Você pode desarmar automaticamente uma arapuca que tenha Manufaturado pessoalmente sem acioná-la ao gastar uma ação de Interagir enquanto estiver adjacente a ela.

ARAPUCA ATORDOANTE — ARAPUCA 12

ARAPUCA | ARMADILHA | CONSUMÍVEL | MECÂNICO

Preço 320 po

Você arma uma arapuca para desorientar uma criatura com uma pancada rápida, deixando-a com pouca capacidade de se defender. A arapuca causa 6d6 de dano contundente na primeira criatura que entrar no quadrado dela; essa criatura deve tentar um salvamento de Reflexos CD 31.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura sofre metade do dano e fica desprevenida por 1 rodada e atordoada 1.

Falha A criatura sofre o dano inteiro e fica desprevenida por 1 rodada e atordoada 2.

Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano e fica desprevenida por 1 minuto e atordoada 4.

ARAPUCA DE ALARME — ARAPUCA 1

AUDITIVO | ARAPUCA | ARMADILHA | CONSUMÍVEL | MECÂNICO

Preço 3 po

Você cria uma arapuca de alarme ao ligar um ou mais objetos barulhentos a um fio ou placa de pressão. Quando criar uma arapuca de alarme, você designa uma distância entre 30 e 150 metros na qual ela será ouvida. Quando uma criatura Pequena ou maior entrar no quadrado da arapuca, a arapuca faz um barulho alto o suficiente que pode ser ouvido por todas as criaturas na distância designada.

ARAPUCA DE ALEIJAR — ARAPUCA 4

INCOMUM | ARAPUCA | ARMADILHA | CONSUMÍVEL | MECÂNICO

Preço 15 po

Você amarra vinhas, cordas ou fios para se apertar ao redor da criatura que acionar esta arapuca. A primeira criatura a entrar no quadrado deve tentar um salvamento de Reflexos CD 20.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura sofre –1,5 metros de penalidade de estado na Velocidade dela por 1 minuto ou até Escapar (CD 18).

Falha Como sucesso, mas a penalidade é de –3 metros.

Falha Crítica Como sucesso, mas a penalidade é de –6 metros.

ARAPUCA DE AVISO — ARAPUCA 4

ARAPUCA | ARMADILHA | AUDITIVO | CONSUMÍVEL | MECÂNICO

Preço 15 po

Usando materiais específicos da área, você conecta um componente barulhento a um fio ou placa de pressão. Esta arapuca é como uma arapuca de alarme, mas seu som sutil se mescla ao barulho ambiental. Você pode detectar este som desde que esteja a até 300 metros da arapuca e não seja impedido de ouvi-lo. Outras criaturas na área que estiverem procurando podem notar o som se o teste de Percepção delas igualar ou exceder sua CD de Manufatura.

ARAPUCA DE BOMBA — ARAPUCA 8

ARAPUCA | ARMADILHA | CONSUMÍVEL | MECÂNICO

Preço 75 po

Você cria uma arapuca que catalisa três bombas alquímicas moderadas de 3º nível do mesmo tipo para explodirem quando uma criatura entrar no quadrado da arapuca. O alvo e todas as criaturas nos quadrados adjacentes devem tentar um salvamento de Reflexos CD 26, e a arapuca causa dano igual a três vezes o dano de um acerto direto de uma das bombas componentes (por exemplo, 6d6 de dano de eletricidade de um relâmpago engarrafado) sem dano de respingo ou outros efeitos.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura sofre metade do dano e nenhum outro efeito.

Falha A criatura sofre o dano inteiro. Ela também sofre todos os efeitos de um acerto direto de uma das bombas componentes (como ficar desprevenido de um relâmpago engarrafado ou dano persistente de um frasco de ácido)

Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano mais os efeitos de um acerto direto (como em falha).

Requerimentos de Manufatura Fornecer seis da mesma bomba alquímica moderada de 3º nível.

ARAPUCA DE DERRUBADA — ARAPUCA 4

ARAPUCA | ARMADILHA | CONSUMÍVEL | MECÂNICO

Preço 15 po

Você estende um fio para derrubar uma criatura. Uma criatura Média ou menor que entrar no quadrado desta arapuca deve tentar um salvamento de Reflexos CD 20.

Se quiser criar uma arapuca de derrubada para derrubar uma criatura maior, você deve criar um conjunto de arapucas contínuas de extensão igual ao limite de espaço da criatura, e a criatura deve se mover de forma que entre no limite de todo o conjunto de arapucas. Por exemplo, três arapucas de derrubada em uma linha de 4,5 metros podem derrubar uma criatura Enorme que andar em um corredor com a linha de arapucas.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura fica desprevenida até o início do próximo turno dela.

Falha A criatura cai prostrada.

Falha Crítica A criatura cai prostrada e sofre 1d6 de dano contundente.

ARAPUCA DE ESPINHO — ARAPUCA 1

ARAPUCA | ARMADILHA | CONSUMÍVEL | MECÂNICO

Preço 3 po

Esta arapuca básica consiste de espinhos escondidos que dependem do impulso da criatura para lacerá-la ou potencialmente impalá-la assim que ela entrar no quadrado da arapuca, causando 2d8 de dano perfurante. A criatura deve tentar um salvamento básico de Reflexos CD 17.

ARAPUCA DE ESPINHOS SANGRENTOS — ARAPUCA 12

ARAPUCA | ARMADILHA | CONSUMÍVEL | MECÂNICO

Preço 320 po

Quando uma criatura entrar no quadrado da arapuca, espinhos cobertos de espinhaços denteados brotam para perfurá-la, causando 8d8 de dano perfurante e 2d8 de dano persistente de sangramento. A criatura deve tentar um salvamento básico de Reflexos CD 31. Após o acionamento inicial, os espinhos se retraem e brotam novamente por 1 minuto, forçando qualquer criatura que entre no espaço ou encerrar o turno dela no espaço a tentar um salvamento de Reflexos contra o dano dos espinhos.

ARAPUCA DE ESTREPES — ARAPUCA 1

ARAPUCA | ARMADILHA | CONSUMÍVEL | MECÂNICO

Preço 3 po

Esta arapuca consiste de uma lata de estrepes (página 290) presa a um fio. Quando a arapuca é acionada, ela joga os estrepes no quadrado da armadilha ou em um quadrado adjacente à arapuca. Você escolhe o quadrado quando monta a arapuca.

Se os estrepes se espalharem no mesmo quadrado que uma criatura, essa criatura deve fazer um teste de Acrobatismo imediatamente.

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma lata de estrepes.

ARAPUCA DE EVISCERAÇÃO INSTANTÂNEA — ARAPUCA 20

ARAPUCA | ARMADILHA | CONSUMÍVEL | MECÂNICO

Preço 10.000 po

Quando uma criatura entrar no quadrado da arapuca, a arapuca solta um inacreditável arsenal de lâminas, causando 24d8 de dano perfurante (Reflexos básico CD 45).

ARAPUCA IMPACTANTE — ARAPUCA 8

ARAPUCA | ARMADILHA | CONSUMÍVEL | MECÂNICO

Preço 75 po

Você prende uma linha ou outro gatilho a um grupo de pedras ou estacas de madeira para golpear uma criatura que entrar no quadrado da arapuca. A criatura deve tentar um salvamento básico de Reflexos CD 26. Se você escolher pedras, a arapuca causa 9d8 de dano contundente; se escolher estacas, a arapuca causa 9d8 de dano perfurante.

ARAPUCA IMPEDITIVA — ARAPUCA 1

ARAPUCA | ARMADILHA | CONSUMÍVEL | MECÂNICO

Preço 3 po

Você organiza arbustos, fios, gosma grudenta e outros materiais para interferir com os movimentos de uma criatura. O quadrado com esta arapuca, assim como três quadrados adjacentes (para formar uma área quadrada de 3 metros de lado), torna-se terreno difícil quando a primeira criatura entrar no quadrado da arapuca. O terreno difícil afeta imediatamente o movimento da criatura, incluindo seu movimento

no quadrado acionador, e dura 1d4 rodadas depois que a arapuca for acionada. Uma criatura pode usar uma ação de Interagir para limpar o terreno difícil de um único quadrado antes de entrar nele.

ARAPUCA DE LÂMINA DE SEGADEIRA — ARAPUCA 12

ARAPUCA | ARMADILHA | CONSUMÍVEL | MECÂNICO

Preço 320 po

Esta arapuca envia uma série poderosa de lâminas de segadeira para cortar uma criatura entrando no quadrado da arapuca, causando 14d8 de dano cortante (Reflexos básico CD 31).

ARAPUCA DE LANÇA OMNIDIRECIONAL — ARAPUCA 16

ARAPUCA | ARMADILHA | CONSUMÍVEL | MECÂNICO

Preço 1.500 po

Assim que uma criatura entrar no quadrado da arapuca, a arapuca solta lanças cruelmente poderosas vindas de todas as direções na criatura, causando 19d8 de dano perfurante (Reflexos básico CD 37).

ARAPUCA DE MARCAR — ARAPUCA 1

ARAPUCA | ARMADILHA | CONSUMÍVEL | MECÂNICO

Preço 3 po

Esta arapuca é frequentemente usada para marcar intrusos para rastreamento ou identificação posterior. Quando criar esta arapuca, você deve decidir se faz um marcador de tinta ou cheiro. Cada tipo de marca concede +2 de bônus de circunstância para Rastrear a criatura por até 24 horas ou até que a tinta ou cheiro seja lavado (requerendo pelo menos 4,5 litros de água e 10 minutos esfregando). Uma criatura que entrar em um quadrado com a arapuca deve tentar um salvamento de Reflexos CD 17.

Sucesso A criatura não é afetada.

Falha A arapuca marca a criatura.

Falha Crítica A arapuca marca a criatura, que fica cega até o final do próximo turno dela.

ARAPUCA MORDENTE — ARAPUCA 4

ARAPUCA | ARMADILHA | CONSUMÍVEL | MECÂNICO

Preço 15 po

As mandíbulas da arapuca se prendem na perna de uma criatura que pisar nela. A arapuca causa 5d6 de dano perfurante à primeira criatura que entrar em seu quadrado; essa criatura deve tentar um salvamento de Reflexos CD 18.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura sofre metade do dano.

Falha A criatura sofre o dano inteiro.

Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano e sofre –3 metros de penalidade de estado na Velocidade dela até que recupere pelo menos 1 Ponto de Vida.

ARAPUCA RESTRITORA — ARAPUCA 8

INCOMUM | ARAPUCA | ARMADILHA | CONSUMÍVEL | MECÂNICO

Preço 75 po

Você amarra vinhas e cordas para manter uma criatura no lugar. A primeira criatura a entrar no quadrado deve tentar um salvamento de Reflexos CD 26, com os efeitos a seguir.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura sofre –1,5 metros de penalidade de estado na Velocidade dela por 1 minuto ou até Escapar (CD 26).

Falha A criatura é imobilizada por 1 rodada, e depois sofre –1,5 metros de penalidade de estado na Velocidade dela por 1 minuto. Ambos os efeitos podem se encerrar antes se ela Escapar (CD 26).

Falha Crítica A criatura fica imobilizada por 1 minuto ou até Escapar (CD 26).

ARAPUCA DE RODA DE LÂMINAS VOADORAS — ARAPUCA 20

ARAPUCA | ARMADILHA | CONSUMÍVEL | MECÂNICO

Preço 10.000 po

Quando uma criatura entrar no quadrado da arapuca, uma roda voadora de lâminas rodopiantes mortais se lança nela, desferindo um Golpe com +33 de modificador de ataque e causando 8d8 de dano cortante. Uma vez em cada um dos seus turnos, você pode usar uma ação de Interagir a até 36 metros da roda para fazê-la Voar até 18 metros na direção da criatura que ela está perseguindo e desferir outro Golpe se ela estiver a até 1,5 metros de seu alvo depois que se mover. Depois de 1 minuto, o giro cessa e a roda cai no chão. Criaturas podem destruir a roda para pará-la (CA 37, Fort +29, Ref +20, 200 PV, Dureza 10, imunidades de objeto).

ARAPUCA DA RUÍNA DO PERSEGUIDOR — ARAPUCA 4

INCOMUM | ARAPUCA | ARMADILHA | CONSUMÍVEL | MECÂNICO

Preço 15 po

Esta arapuca explode em uma nuvem de pó que se prende à criatura que pisar em seu quadrado. A criatura que entrar no quadrado da arapuca da ruína do perseguidor deve tentar um salvamento de Reflexos CD 20.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso O pó se prende ao alvo, fazendo com que ele deixe pegadas. Estar invisível deixa o alvo escondido em vez de indetectado para criaturas que poderiam vê-lo se não estivesse invisível.

Falha O pó se aglomera no alvo, constantemente descamando. Estar invisível deixa o alvo ocultado em vez de escondido ou indetectado para criaturas que poderiam vê-lo se não estivesse invisível.

Falha Crítica Como em falha, e a criatura fica cega até o final do próximo turno dela.

ARAPUCA DE SARAIVADA DE FLECHAS — ARAPUCA 16

ARAPUCA | ARMADILHA | CONSUMÍVEL | MECÂNICO

Preço 1.500 po

Quando uma criatura entrar no quadrado da arapuca, ela solta centenas de flechas cuidadosamente preparadas, cobrindo uma área de 6 metros de raio ao redor do quadrado da arapuca com disparos de flechas que causam 18d6 de dano perfurante. Criaturas na área devem tentar um salvamento básico de Reflexos CD 37.

ARAPUCA SINALIZADORA — ARAPUCA 1

ARAPUCA | ARMADILHA | CONSUMÍVEL | MECÂNICO

Preço 3 po

Esta arapuca sutil é usada para caçar ou rastrear, frequentemente consistindo de terra, areia ou pedras empilhadas, organização específica de vegetação e outras coisas cuidadosamente preparadas. Quando uma criatura entrar em um quadrado com uma arapuca sinalizadora, nada acontece com a criatura, mas a arapuca causa uma pequena perturbação no terreno que permite que o criador da arapuca ou outra criatura que saiba o que olhar para determinar se uma criatura de tamanho apropriado entrou no quadrado.

Armas

Armas podem ser manufaturadas de materiais preciosos ou infundidas com magia que as concede poderes e habilidades inusitados.

ARMAS DE MATERIAIS PRECIOSOS

Armas feitas de materiais preciosos são mais caras e às vezes possuem efeitos especiais. Você pode fazer armas de metal de quaisquer materiais preciosos (exceto por madeira negra) e armas de madeira a partir de madeira negra. Para determinar o Preço de 10 unidades de munição, utilize o Preço base para uma única arma, sem adicionar qualquer extra por Volume.

ARMA DE ADAMANTE — ITEM 11+

INCOMUM

Uso varia por arma; **Volume** varia por arma

Armas de adamante possuem uma aparência preta brilhante e cortam através de itens menores com facilidade. Elas tratam qualquer objeto que acertem como se esse objeto tivesse metade de sua Dureza comum, exceto se a Dureza do objeto for maior que a da arma de adamante.

Tipo arma de adamante de qualidade padrão; **Nível** 11; **Preço** 1.400 po + 140 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** pelo menos 175 po de adamante + 17,5 po por Volume.

Tipo arma de adamante de qualidade alta; **Nível** 17; **Preço** 13.500 po + 1.350 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** pelo menos 6.750 po de adamante + 675 po por Volume.

ARMA DE FERRO FRIO — ITEM 2+

Uso varia por arma; **Volume** varia por arma

Armas de ferro frio causam dano adicional a criaturas com fraqueza a ferro frio, como demônios e fadas.

Tipo arma de ferro frio de qualidade baixa; **Nível** 2; **Preço** 40 po + 4 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** pelo menos 20 pp de ferro frio + 2 pp por Volume.

Tipo arma de ferro frio de qualidade padrão; **Nível** 10; **Preço** 880 po + 88 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** pelo menos 110 po de ferro frio + 11 po por Volume.

Tipo arma de ferro frio de qualidade alta; **Nível** 16; **Preço** 9.000 po + 900 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** pelo menos 4.500 po de ferro frio + 450 po por Volume.

ARMA DE MADEIRA NEGRA — ITEM 11+

INCOMUM

Uso varia por arma; **Volume** varia por arma

Armas de madeira negra são escuras como ébano, com um leve tom púrpura. Armas de madeira negra são 1 Volume mais leves do que o normal (ou Volume leve se seu Volume normal fosse 1, sem efeitos em armas que normalmente possuem Volume leve).

Tipo arma de madeira negra de qualidade padrão; **Nível** 11; **Preço** 1.400 po + 140 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** pelo menos 175 po de madeira negra + 17,5 po por Volume.

Tipo arma de madeira negra de qualidade alta; **Nível** 17; **Preço** 13.500 po + 1.350 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** pelo menos 6.750 po de madeira negra + 675 po por Volume.

ARMA DE MITHRAL — ITEM 11+

INCOMUM

Uso varia por arma; **Volume** varia por arma

Armas de mithral são ligeiramente mais leves do que prata. Armas de mithral são 1 Volume mais leves do que o normal (ou Volume leve se seu Volume normal fosse 1, sem efeitos em armas que normalmente possuem Volume leve).

Tipo arma de mithral de qualidade padrão; **Nível** 11; **Preço** 1.400 po + 140 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** pelo menos 175 po de mithral + 17,5 po por Volume.

Tipo arma de mithral de qualidade alta; **Nível** 17; **Preço** 13.500 po + 1.350 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** pelo menos 6.750 po de mithral + 675 po por Volume.

ARMA DE ORICALCO — ITEM 18

RARO

Uso varia por arma; **Volume** varia por arma

Armas de oricalco podem possuir quatro runas de propriedades mágicas em vez de três. Devido às propriedades temporais do oricalco, gravar uma runa de propriedade de arma de *velocidade* em uma arma de oricalco custa metade do Preço normal (embora transferir a runa para uma arma feita de outro material requeira que você pague o Preço remanescente além do custo da transferência).

Tipo arma de oricalco de qualidade alta; **Nível** 18; **Preço** 22.500 po + 2.250 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** pelo menos 11.250 po de oricalco + 1.125 po por Volume.

ARMA DE PRATA — ITEM 2+

Uso varia por arma; **Volume** varia por arma

Armas de prata causam dano adicional a criaturas com fraqueza a prata, como lobisomens, e ignoram resistências de algumas criaturas, como diabos.

Tipo arma de prata de qualidade baixa; **Nível** 2; **Preço** 40 po + 4 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** pelo menos 20 pp de prata + 2 pp por Volume.

Tipo arma de prata de qualidade padrão; **Nível** 10; **Preço** 880 po + 88 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** pelo menos 110 po de prata + 11 po por Volume.

Tipo arma de prata de qualidade alta; **Nível** 16; **Preço** 9.000 po + 900 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** pelo menos 4.500 po de prata + 450 po por Volume.

ARMAS MÁGICAS BÁSICAS

Muitas armas mágicas são criadas ao se gravar runas nelas, conforme descrito na página 582. O bloco de estatísticas de *arma mágica* cobre os Preços e atributos das armas mais comuns que você pode criar apenas com runas fundamentais.

ARMA MÁGICA — ITEM 2+

EVOCAÇÃO MÁGICO

Uso varia por arma; **Volume** varia por arma

Uma *arma mágica* é uma arma gravada apenas com runas fundamentais. Uma runa de *potência de arma* fornece um bônus de item em rolagens de ataque com armas, e uma runa *impactante* aumenta a quantidade de dados de dano da arma.

Os Preços listados são para todos os tipos de armas. Você não precisa ajustar o Preço para uma clava, machado longo ou qualquer arma que seja. Estas armas são feitas de material padrão, não de materiais preciosos como ferro frio.

Tipo *arma +1*; **Nível** 2; **Preço** 35 po
Esta arma possui uma runa de *potência de arma +1* (+1 de bônus de item em rolagens de ataque com a arma).

Tipo *arma +1 impactante*; **Nível** 4; **Preço** 100 po
Esta arma possui uma runa de *potência de arma +1* (+1 de bônus de item em rolagens de ataque com a arma) e uma runa *impactante* (um dado de dano extra).

Tipo *arma +2 impactante*; **Nível** 10; **Preço** 1.000 po
Esta arma possui uma runa de *potência de arma +2* (+2 de bônus de item em rolagens de ataque com a arma) e uma runa *impactante* (um dado de dano extra).

Tipo *arma +2 impactante maior*; **Nível** 12; **Preço** 2.000 po
Esta arma possui uma runa de *potência de arma +2* (+2 de bônus de item em rolagens de ataque com a arma) e uma runa *impactante maior* (dois dados de dano extra).

Tipo *arma +3 impactante maior*; **Nível** 16; **Preço** 10.000 po
Esta arma possui uma runa de *potência de arma +3* (+3 de bônus de item em rolagens de ataque com a arma) e uma runa *impactante maior* (dois dados de dano extra).

Tipo *arma +3 impactante superior*; **Nível** 19; **Preço** 40.000 po
Esta arma possui uma runa de *potência de arma +3* (+3 de bônus de item em rolagens de ataque com a arma) e uma runa *impactante superior* (três dados de dano extra).

ARMAS MÁGICAS ESPECÍFICAS

Estas armas possuem habilidades muito diferentes das que podem ser recebidas ao se gravar runas. Uma arma mágica específica lista as runas fundamentais dela, que você pode melhorar, adicionar ou transferir normalmente. Você não pode gravar quaisquer runas de propriedade em uma arma específica que ela já não possuía.

ADAGA DO VENENO — ITEM 5

MÁGICO | NECROMANCIA | VENENO

Preço 150 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

A lâmina serrilhada desta *adaga +1 impactante* possui um tom esverdeado e seu cabo é esculpido de forma que pareça a cabeça de uma serpente pronta para o bote. Quando você obtiver sucesso crítico em uma rolagem de ataque com uma *adaga do veneno*, o alvo fica enjoado 1 a menos que obtenha sucesso em um salvamento de Fortitude CD 19. Este é um efeito de veneno. Além disso, você pode ativar a adaga para envenenar uma criatura com um veneno mais potente.

Ativação ◆ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Acionamento** Você causa dano em uma criatura com a *adaga do veneno*; **Efeito** Você envenena a criatura que atingiu com veneno da adaga.

Veneno da Adaga (veneno); **Salvamento** Fortitude CD 21; **Duração Máxima** 4 rodadas. **Estágio 1** 1d8 de dano de veneno e enfraquecido 1.

ARCO DO JURAMENTO — ITEM 11

ADIVINHAÇÃO | MÁGICO

Preço 1.300 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** 2

Construído de uma madeira branca flexível e com desenhos ornamentados e rodopiantes esculpidos em sua superfície, este *arco longo composto +2 impactante* parece ter sido feito por elfos. Às vezes, quando você solta uma flecha, o assobio de seu voo parece uma voz sussurrando em élfico, pedindo pela morte rápida de seus inimigos.

Ativação ◆ comandar; **Efeito** Você faz um juramento de destruir uma criatura que possa ver. Pelos próximos 7 dias ou até que a criatura seja morta, seus ataques com o arco contra essa criatura causam 1d6 de dano adicional e você recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Sobrevivência para Rastrear essa criatura. Seus acertos críticos contra o alvo recebem o efeito de especialização de crítico do arco (página 283); se já possuir este efeito de crítico, em vez disso aumente a CD do teste de Atletismo para Escapar quando for criticamente atingido para CD 20.

Depois que ativar o arco, você não pode ativá-lo novamente por 7 dias. Se matar a criatura contra a qual fez um juramento, o juramento acaba e você só precisa esperar 10 minutos antes de ativá-lo novamente.

ARREMESSADOR ENÂNICO — ITEM 13

EVOCAÇÃO | VENENO

Preço 2.750 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Este *martelo de guerra +2 impactante* é folheado em metais preciosos e decorado com padrões geométricos no estilo dos anões. Se você for um anão, um *arremessador enânico* funciona para você como se fosse um *martelo de guerra +2 impactante maior retornável* com o traço arremesso 9 metros, e seus ataques com o martelo causam 1d8 de dano adicional contra gigantes.

CAJADO DE RAMOS ENTRELAÇADOS — ITEM 6

MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 250 po
Uso segurado em 1 ou 2 mãos; **Volume** – a 2

Aparentando ser apenas um pequeno disco plano feito de ramos, este item pode crescer ou encolher.

Ativação ◆ Interagir; **Efeito** Você faz os ramos crescerem ou contraírem rapidamente, remoldando-os em um *cajado +1 impactante*, em um *bō +1 impactante* ou em sua forma de disco. Em sua forma de disco, ele possui Volume desprezível e deve ser segurado em uma mão para ser ativado. Em outras formas, ele possui o mesmo Volume que uma arma normal do seu tipo. Você pode trocar sua empunhadura como parte da ativação.

Quando expandir o item, você pode usar a força da expansão para dar um Salto em Altura ou para tentar Forçar uma porta ou algo semelhante ao ajeitar o disco em uma lacuna antes da ativação. O cajado faz um teste de Atletismo com +15 de modificador.

CLARÃO DA TEMPESTADE — ITEM 14+

ELETRICIDADE | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Esta *rapieira +2 impactante maior chocante* possui uma lâmina dourada e pequenos arcos elétricos brilham ao longo de sua guarda

enquanto ela é empunhada. Quando estiver desembainhada sob céu aberto, a lâmina faz nuvens de tempestade se juntarem lentamente no céu.

Ativação ◆◆ comandar, visualizar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você conjura *relâmpago* (CD 33) de 6º nível.

Ativação ⤾ comandar; **Frequência** uma vez a cada 10 minutos; **Acionamento** Um efeito elétrico afeta você ou uma criatura a até 3 metros de você; ou tem você ou uma criatura a até 3 metros de você dentro da área dela; **Efeito** Você tenta tirar a eletricidade de seu curso para ser absorvida pelo *clarão da tempestade*. Escolha uma criatura elegível para proteger e role um ataque corpo a corpo contra a CD do efeito elétrico. Se você obtiver sucesso, a criatura escolhida não sofre qualquer dano elétrico do efeito acionador.

Tipo *clarão da tempestade*; **Nível** 14; **Preço** 4.000 po

Tipo *clarão da tempestade maior*; **Nível** 18; **Preço** 21.000 po

Esta é uma *rapieira +3 impactante maior chocante maior*. Quando ativar a espada para conjurar *relâmpago*, a magia é de 8º nível.

ESTIGMA GÉLIDA — ITEM 16

EVOCAÇÃO | FRIO | MÁGICO

Preço 10.000 po

Uso segurado em 2 mãos; **Volume** 2

A lâmina desta *espada larga +2 impactante maior congelante maior* aparenta não ser nada além de fragmentos de gelo. A *estigma gélida* automaticamente extingue fogos não-mágicos em uma emanação de 6 metros. Enquanto a empunhar, você adquire resistência a fogo 5.

Ativação ◆◆ comandar, Interagir; **Efeito** Você balança a *estigma gélida* na área de um fogo mágico contínuo e a lâmina tenta neutralizar o fogo com +27 de modificador de neutralização. Se falhar, ela não pode neutralizar o mesmo efeito novamente.

FORQUILHA DO GUERREIRO — ITEM 3

MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 50 po

Uso segurado em 1 ou 2 mãos; **Volume** 1

Este *tridente +1*, normalmente gravado com um padrão decorativo lembrando escamas de peixe, é uma arma comum entre combatentes de ancestralidades aquáticas.

Ativação ◆ Interagir; **Efeito** Você estende ou encolhe o cabo do tridente. Quando estendido, o tridente requer duas mãos para ser empunhado e adquire o traço alcance, mas perde o traço arremesso normal do tridente.

FUNDA ESTRIDENTE — ITEM 5

EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 155 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Feita de couro marrom brilhante, esta *funda +1 impactante* possui um único fio branco entretecido em sua corda.

Ativação ◆◆ Interagir (sônico); **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você puxa o fio branco até ele se soltar, então gira a funda em círculos em alta velocidade. Ela solta uma onda de som estridente. Cada criatura em um cone de 9 metros sofre 4d6 de dano sônico (Fortitude básico CD 21). Qualquer criatura que falhar fica surda por 1 rodada (ou 1 hora em uma falha crítica).

KUKRI DE SANGRIA — ITEM 6

INCOMUM | MÁGICO | NECROMANCIA

Preço 240 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Este *kukri +1 impactante* possui uma lâmina carmesim que brilha estranhamente sob luz brilhante. Em um acerto crítico, o kukri causa 1d8 de dano persistente de sangramento. Se o alvo ainda não possuir dano persistente de sangramento quando você o atingir com um acerto crítico, você também recebe 1d8 Pontos de Vida temporários.

LÂMINA DA MELANCOLIA — ITEM 9

EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 700 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Preta como carvão, esta lâmina fica mais potente na escuridão. Enquanto estiver sob luz brilhante, ela funciona como uma *espada curta +1* e não parece irradiar aura mágica para *detectar magia* ou magias similares – exceto se essas magias forem de 4º nível ou superior.

Sob luz fraca ou escuridão, a *lâmina da melancolia* se torna uma *espada curta +2 impactante*. Sempre que usar uma *lâmina da melancolia* para atacar uma criatura para a qual você está indetectado, você causa 1d6 de dano de precisão adicional.

Para melhorar as runas fundamentais da *lâmina da melancolia*, comece com a *espada curta +1* básica – mas, se a melhorar além da *espada curta +2 impactante*, as runas também se aplicam em luz fraca ou escuridão.

LÂMINA DA SORTE — ITEM 17+

RARA | ADIVINHAÇÃO | FORTUNA | MÁGICO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Sorte e boa fortuna abençoam o portador desta *espada curta +3 impactante maior*. *Lâminas da sorte* são manufaturadas em uma variedade de estilos, mas seus cabos e lâminas sempre incorporam símbolos de sorte, como trevos, ferraduras, peixes, joaninhas e outros símbolos.

Ativação ⤾ visualizar; **Frequência** uma vez por dia; **Acionamento** Você erra um Golpe com a *lâmina da* sorte; **Efeito** Rerrole o ataque acionador e use o novo resultado. Este é um efeito de fortuna.

Tipo *lâmina da sorte*; **Nível** 17; **Preço** 15.000 po

Tipo *lâmina da sorte do desejo*; **Nível** 19; **Preço** 30.000 po

Algumas *lâminas da sorte* contêm um *desejo* quando manufaturadas. Você pode conjurar esta magia como uma magia arcana inata enquanto empunhar a *lâmina da sorte*, gastando a magia. Um conjurador que puder conjurar *desejo* pode colocar outro *desejo* na lâmina ao gastar 8.000 po e 4 dias de recesso. Uma *lâmina da sorte do desejo* não pode portar mais de um *desejo* por vez.

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *desejo*.

LÍNGUA DE FOGO — ITEM 13+

EVOCAÇÃO | FOGO | MÁGICO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Esta *espada longa +2 impactante maior flamejante* possui um cabo de latão ornamentado e uma lâmina moldada como chamas estilizadas. Quando empunhada, a lâmina projeta iluminação lembrando luz de fogo tremulante, emitindo luz fraca em um raio de 3 metros.

Ativação ◆◆ comandar, Interagir; **Efeito** Você conjura o truque mágico *produzir chama* da espada como uma magia arcana de 7º nível, utilizando seu modificador de ataque corpo a corpo com a *língua de fogo* como seu modificador de ataque de magia.

Tipo *língua de fogo*; **Nível** 13; **Preço** 2.800 po

Tipo *língua de fogo maior*; **Nível** 17; **Preço** 13.800 po

Esta é uma *espada longa +3 impactante maior flamejante maior*. Quando ativar a espada para conjurar *produzir chama*, a magia é de 9º nível.

Ativação ◆ comandar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Uma emanação de 3 metros de chamas irradia da *língua de fogo maior* por 1 minuto. Todos os ataques armados e desarmados feitos por você ou seus aliados dentro da área recebem os efeitos da runa de propriedade *flamejante*.

MACHADO DA RETRIBUIÇÃO — ITEM 3

ENCANTAMENTO | MÁGICO

Preço 60 po

Uso segurado em 2 mãos; **Volume** 2

A lâmina deste *machado longo +1* ostenta o desenho de uma caveira humana. Sempre que uma criatura causar dano em você com um ataque, a caveira muda sua aparência para parecer o rosto dessa criatura. Você recebe +2 de bônus de circunstância em sua próxima rolagem de ataque contra essa criatura antes do final do seu próximo turno. Como o rosto se reforma a cada vez que você sofre dano, você só recebe o dano adicional se atacar a última criatura que lhe causou dano.

MARTELO CELESTE — ITEM 20

RARA | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 70.000 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

A resistente cabeça de metal deste *martelo de guerra de oricalco +3 impactante superior chocante flamejante* tem a forma de um cometa incandescente.

Ativação ⤾ comandar; **Acionamento** Sua rolagem de ataque com o *martelo celeste* é um sucesso crítico; **Efeito** Uma *bola de fogo* arcana de 6º nível explode, centrada no *martelo celeste*. A CD da magia é 45. Você é imune aos efeitos da *bola de fogo*, embora seus aliados não o sejam.

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *bola de fogo* de 6º nível e a matéria-prima inicial deve incluir 12.375 po de oricalco.

PICARETA DOS TITÃS — ITEM 19

INCOMUM | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 36.000 po

Uso segurado em 2 mãos; **Volume** 16

Esta ferramenta de escavação feita de adamante possui 4,5 metros de comprimento e é muito grande até mesmo para uma criatura Grande empunhar; contudo, se for uma criatura Pequena ou maior, você pode empunhá-la enquanto usar um *cinto da força de gigante* como se ela fosse do tamanho apropriado para você e possuísse Volume 2. O MJ também pode permitir que você empunhe a picareta se possuir algum outro meio de empunhar armas de tamanho maior, como se for um bárbaro Grande com o instinto gigante ou uma criatura Imensa. Quando usada como uma arma, a *picareta dos titãs* possui as estatísticas de uma *picareta pesada de adamante +3 impactante maior afiada*.

Enquanto estiver empunhando a *picareta dos titãs*, você recebe +3 de bônus de item em testes de Atletismo. Você pode usá-la para soltar ou empurrar terra macia à velocidade um minuto por cubo de 1,5 metros de lado ou quebrar através de rocha sólida em uma velocidade de 5 minutos por cubo de 1,5 metros de lado.

Ativação ◆◆ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você cava furiosamente com a picareta para replicar não magicamente os efeitos da magia *terremoto*.

Requerimentos de Manufatura Você é um titã e a matéria-prima inicial deve incluir 8.100 po de adamante.

VINGADORA SAGRADA — ITEM 14

INCOMUM | DIVINA | ORDEIRA | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 4.500 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

A reluzente *vingadora sagrada* é a arma icônica dos paladinos poderosos. A cruzeta desta *espada longa de ferro frio +2 impactante maior sagrada* é estilizada para parecer as asas de um anjo. A tradição diz que aqueles que veem seus reflexos na lâmina altamente polida de uma *vingadora sagrada* têm suas falhas reveladas. Se for maligno, você fica enfraquecido 2 enquanto carregar ou empunhar esta arma.

Ativação ◆◆ comandar, Interagir; **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** Você comanda a espada e aponta para uma criatura que possa ver. A espada conjura *detectar tendência* para detectar o mal, mas isto alveja apenas a criatura selecionada em vez de detectar em uma área.

Usuário Paladino Se você for um campeão da causa de paladino, você também recebe os benefícios a seguir.

- Quando acertar criticamente uma criatura maligna com a vingadora sagrada, a criatura fica lenta 1 e enfraquecida 2 por 1 rodada.
- Você pode ativar a espada da seguinte forma:

Ativação ◆ comandar; **Frequência** uma vez por dia; **Requerimentos** Você atingiu uma criatura usando a *vingadora sagrada* na sua última ação; **Efeito** Você conjura *dissipar magia* com o mesmo nível que suas magias de foco de campeão. Isto deve mirar uma ilusão que a criatura que você atingiu tenha criado, uma magia afetando a criatura que você atingiu ou um item que a criatura que você atingiu usa ou carrega. A magia ou item que você tentar neutralizar deve estar a até 36 metros de você.

Requerimentos de Manufatura Você é um campeão com a causa de paladino; fornecer uma conjuração de *detectar tendência* e *dissipar magia*. A matéria-prima inicial deve incluir 120 po de ferro frio.

Armaduras

Armaduras podem ser feitas de materiais preciosos ou infundidas com magia para conceder a elas habilidades que excedem as de uma armadura típica. Muitas armaduras mágicas são criadas ao se gravar runas nelas, como descrito na página 590. O bloco de estatísticas da armadura mágica lista o Preço e características das armaduras mais comuns que você pode criar com runas fundamentais. Outras armaduras especiais podem ser feitas de materiais preciosos e algumas são itens próprios especialmente manufaturados.

Armaduras de Materiais Preciosos

Armaduras feitas de materiais preciosos são mais caras e às vezes possuem efeitos especiais. Você pode fazer armaduras de couro de dragão, armaduras de madeira negra e armaduras de metal de quaisquer materiais preciosos (exceto por madeira negra). Como o Volume da armadura é reduzido quando a armadura é vestida, utilize o Volume carregado dela quando determinar o Preço do material. Materiais são apresentados na página 587.

ARMADURA DE ADAMANTE — ITEM 12+

INCOMUM

Uso armadura vestida; **Volume** varia por armadura

Armaduras de adamante possuem uma aparência preta e brilhante e são incrivelmente duráveis.

Tipo armadura de adamante de qualidade padrão; **Nível** 12; **Preço** 1.600 po + 160 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** A matéria-prima inicial deve incluir adamante valendo pelo menos 200 po + 20 po por Volume.

Tipo armadura de adamante de qualidade alta; **Nível** 19; **Preço** 32.000 po + 3.200 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** A matéria-prima inicial deve incluir adamante valendo pelo menos 16.000 po + 1.600 po por Volume.

ARMADURA DE COURO DE DRAGÃO — ITEM 12+

INCOMUM

Uso armadura vestida; **Volume** varia por armadura

Armaduras de couro de dragão são imunes a um tipo de dano baseado no tipo de dragão que as compõem (conforme listado na tabela na página 588). Usar uma armadura feita de couro de dragão também concede +1 de bônus de circunstância na sua CA e em jogadas de salvamento contra ataques e magias que causem o tipo de dano correspondente.

Tipo armadura de couro de dragão de qualidade padrão; **Nível** 12; **Preço** 1.600 po + 160 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** A matéria-prima inicial deve incluir couro de dragão valendo pelo menos 200 po + 20 po por Volume.

Tipo armadura de couro de dragão de qualidade alta; **Nível** 19; **Preço** 32.000 po + 3.200 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** A matéria-prima inicial deve incluir couro de dragão valendo pelo menos 16.000 po + 1.600 po por Volume.

ARMADURA DE FERRO FRIO — ITEM 5+

Uso armadura vestida; **Volume** varia por armadura

Armaduras de ferro frio enjoam certas criaturas que as tocam. Uma criatura com fraqueza a ferro frio (como a maioria dos demônios e fadas) que sofrer uma falha crítica com um ataque desarmado contra uma criatura vestindo armadura de ferro frio fica enjoada 1. Uma criatura com fraqueza contra ferro frio fica enjoada 1 enquanto usar uma armadura de ferro frio.

Tipo armadura de ferro frio de qualidade baixa; **Nível** 5; **Preço** 140 po + 14 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** A matéria-prima inicial deve incluir ferro frio valendo pelo menos 70 pp + 7 pp por Volume.

Tipo armadura de ferro frio de qualidade padrão; **Nível** 11; **Preço** 1.200 po + 120 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** A matéria-prima inicial deve incluir ferro frio valendo pelo menos 150 po de ferro frio + 15 po por Volume.

Tipo armadura de ferro frio de qualidade alta; **Nível** 18; **Preço** 20.000 po + 2.000 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** A matéria-prima inicial deve incluir ferro frio valendo pelo menos 10.000 po + 1.000 po por Volume.

ARMADURA DE MADEIRA NEGRA — ITEM 12+

INCOMUM

Uso armadura vestida; **Volume** varia por armadura

Armaduras de madeira negra são 1 Volume mais leves do que o normal (ou Volume leve se seu Volume normal fosse 1, sem efeitos em armaduras que normalmente possuem Volume leve). Elas são mais fáceis de usar do que armaduras de madeira normais, reduzindo em 2 o valor de Força necessário para ignorar sua penalidade em testes e reduzindo sua penalidade de Velocidade em 1,5 metros. (Não existem armaduras de madeira neste livro.)

Tipo armadura de madeira negra de qualidade padrão; **Nível** 12; **Preço** 1.600 po + 160 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** A matéria-prima inicial deve incluir madeira negra valendo pelo menos 200 po + 20 po por Volume.

Tipo armadura de madeira negra de qualidade alta; **Nível** 19; **Preço** 32.000 po + 3.200 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** A matéria-prima inicial deve incluir madeira negra valendo pelo menos 16.000 po + 1.600 po por Volume.

ARMADURA DE MITHRAL — ITEM 12+

INCOMUM

Uso armadura vestida; **Volume** varia por armadura

Armaduras de mithral são 1 Volume mais leves do que o normal (ou Volume leve se seu Volume normal fosse 1, sem efeitos em armaduras que normalmente possuem Volume leve). Elas são mais fáceis de usar do que armaduras de metal normais, reduzindo em 2 o valor de Força necessário para ignorar sua penalidade em testes e reduzindo sua penalidade de Velocidade em 1,5 metros.

Tipo armadura de mithral de qualidade padrão; **Nível** 12; **Preço** 1.600 po + 160 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** A matéria-prima inicial deve incluir mithral valendo pelo menos 200 po + 20 po por Volume.

Tipo armadura de mithral de qualidade alta; **Nível** 19; **Preço** 32.000 po + 3.200 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** A matéria-prima inicial deve incluir mithral valendo pelo menos 16.000 po + 1.600 po por Volume.

ARMADURA DE ORICALCO — ITEM 20

RARO

Uso armadura vestida; **Volume** varia por armadura

Armaduras de oricalco podem ser gravadas com quatro runas mágicas de propriedade (em vez de três) devido ao empoderamento mágico do oricalco. Se estiver usando uma armadura feita de oricalco, a armadura o concede vislumbres do futuro, concedendo

+1 de bônus de circunstância em rolagens de iniciativa.

Tipo armadura de oricalco de qualidade alta; **Nível** 20; **Preço** 55.000 po + 5.500 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** A matéria-prima inicial deve incluir oricalco valendo pelo menos 27.500 po + 2.750 po por Volume.

ARMADURA DE PRATA — ITEM 5+

Uso armadura vestida; **Volume** varia por armadura

Armaduras de prato enjoam certas criaturas que as tocam. Uma criatura com fraqueza a prata que sofrer uma falha crítica com um ataque desarmado contra uma criatura vestindo armadura de prata fica enjoada 1. Uma criatura com fraqueza contra prata fica enjoada 1 enquanto usar uma armadura de prata.

Tipo armadura de prata de qualidade baixa; **Nível** 5; **Preço** 140 po + 14 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** A matéria-prima inicial deve incluir prata valendo pelo menos 70 pp + 7 pp por Volume.

Tipo armadura de prata de qualidade padrão; **Nível** 11; **Preço** 1.200 po + 120 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** A matéria-prima inicial deve incluir prata valendo pelo menos 150 po de ferro frio + 15 po por Volume.

Tipo armadura de prata de qualidade alta; **Nível** 18; **Preço** 20.000 po + 2.000 po por Volume; **Requerimentos de Manufatura** A matéria-prima inicial deve incluir prata valendo pelo menos 10.000 po + 1.000 po por Volume.

MALHA ÉLFICA — ITEM 13+

INCOMUM

Uso armadura vestida; **Volume** varia por armadura

Uma malha élfica é um camisão de malha feito de mithral (página 589) que brilha mesmo na menor iluminação. Ela concede +2 de bônus de item na CA e não possui penalidade em testes.

Criada por artesões élficos empregando antigas técnicas de manufatura, uma malha élfica é excepcionalmente silenciosa. Diferente de outros camisões de malha – mesmo outros camisões de malha de mithral – a malha élfica não possui o traço barulhenta. Esta armadura pode ser gravada com runas como qualquer outro camisão de malha de mithral.

Tipo malha élfica de qualidade padrão; **Nível** 13; **Preço** 2.500 po; **Requerimentos de Manufatura** A matéria-prima inicial deve incluir mithral valendo pelo menos 3.125 pp.

Tipo a malha élfica de qualidade alta; **Nível** 20; **Preço** 52.000 po; **Requerimentos de Manufatura** A matéria-prima inicial deve incluir mithral valendo pelo menos 26.000 po.

ARMADURAS MÁGICAS BÁSICAS

As armaduras especiais mais comuns são armaduras com alguma combinação de runas de *potência de armadura* e *resiliência*. Os blocos de estatísticas a seguir fornecem referência rápida para estes tipos de armadura.

ARMADURA MÁGICA — ITEM 5+

ABJURAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Uso armadura vestida; **Volume** varia por armadura

ALTERNATIVAS PARA ARMADURAS

Se não quiser usar armadura ou se for treinado apenas em defesa sem armadura, você pode usar roupas de explorador ou *braçadeiras da armadura*. Roupas de explorador podem ser gravadas com runas da mesma forma que armaduras, portanto, podem fornecer bônus de item na CA ou salvamentos.

Braçadeiras da armadura concedem +1 de bônus de item na CA sem impor limite de Destreza e também concedem um bônus em salvamentos. Este item pode ser encontrado na página 609.

Uma armadura mágica é simplesmente uma armadura ou roupa de explorador gravada com runas fundamentais. Uma runa de *potência de armadura* aumenta o bônus de item da armadura na CA e uma runa *resiliente* adiciona um bônus de item em jogadas de salvamento.

Os Preços listados são para todos os tipos de armadura. Você não precisa ajustar o Preço para armaduras de couro, armaduras completas ou qualquer outra. Estas armaduras são feitas de material padrão, não de materiais preciosos como mithral.

Tipo *armadura +1*; **Nível** 5; **Preço** 160 po
Esta armadura possui uma runa de *potência de armadura +1* (aumenta em 1 o bônus de item na CA).

Tipo *armadura +1 resiliente*; **Nível** 8; **Preço** 500 po
Esta armadura possui uma runa de *potência de armadura +1* (aumenta em 1 o bônus de item na CA) e uma runa *resiliente* (+1 de bônus de item em salvamentos).

Tipo *armadura +2 resiliente*; **Nível** 11; **Preço** 1.400 po
Esta armadura possui uma runa de *potência de armadura +2* (aumenta em 2 o bônus de item na CA) e uma runa *resiliente* (+1 de bônus de item em salvamentos).

Tipo *armadura +2 resiliente maior*; **Nível** 14; **Preço** 4.500 po
Esta armadura possui uma runa de *potência de armadura +2* (aumenta em 2 o bônus de item na CA) e uma runa *resiliente maior* (+2 de bônus de item em salvamentos).

Tipo *armadura +3 resiliente maior*; **Nível** 18; **Preço** 24.000 po
Esta armadura possui uma runa de *potência de armadura +3* (aumenta em 3 o bônus de item na CA) e uma runa *resiliente maior* (+2 de bônus de item em salvamentos).

Tipo *armadura +3 resiliente superior*; **Nível** 20; **Preço** 70.000 po
Esta armadura possui uma runa de *potência de armadura +3* (aumenta em 3 o bônus de item na CA) e uma runa *resiliente superior* (+3 de bônus de item em salvamentos).

ARMADURAS MÁGICAS ESPECÍFICAS

Estas armaduras possuem habilidades muito diferentes das que podem ser recebidas ao se gravar runas. Uma armadura mágica específica lista as runas fundamentais dela, que você pode melhorar, adicionar ou transferir normalmente. Você não pode gravar quaisquer runas de propriedade em uma armadura específica que ela já não possuía.

ARMADURA CELESTIAL — ITEM 13

DIVINA | BOM | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 2.500 po

Uso armadura vestida; **Volume** 1

Esta *cota de malha +2 resiliente* é feita de elos brancos delgados de um metal pálido estranho e levemente translúcido, e suas mangas e saia são feitas com anéis menores que lembram penas. Diferente de uma cota de malha normal, uma *armadura celestial* não possui redução de Velocidade, sua penalidade de armadura é 0 e seu Volume é 1.

Você recebe +1 de bônus de circunstância na CA e salvamentos contra ínferos. Você parece radiante enquanto veste a armadura, recebendo +2 de bônus de item em testes de Diplomacia contra todas as criaturas exceto ínferos.

Se não for bom, você fica drenado 2 enquanto usar uma *armadura celestial*. Você não pode se recuperar desta condição enquanto usar a armadura.

Ativação ◆ comandar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** A armadura faz crescer asas brilhantes que concedem uma Velocidade de voo de 9 metros. As asas emanam luz brilhante em um raio de 12 metros (e luz fraca pelos próximos 12 metros). As asas desaparecem após 10 minutos.

Requerimentos de Manufatura Você é bom.

ARMADURA DEMONÍACA — ITEM 13

DIVINA | MAU | INVESTIDA | MÁGICO

Preço 2.500 po

Uso armadura vestida; **Volume** 4

Feita de ferro negro, esta rústica *armadura completa +2 resiliente* é fabricada para fazer com que você pareça um demônio de chifres, com seu rosto aparecendo pela boca gritante da besta.

Enquanto usar a armadura, você pode atacar com os chifres do elmo. Eles são armas corpo a corpo marciais com os efeitos de uma runa de *potência de arma +2*. Eles causam 2d8 de dano perfurante e possuem o traço mortal d12. Em um acerto crítico com os chifres, o alvo deve tentar um salvamento de Fortitude CD 30 contra a doença de *praga abissal* (página 369). Os chifres não podem ser gravados com quaisquer runas.

Se não for mau, você fica drenado 2 e não pode se recuperar desta condição enquanto usar a *armadura demoníaca*.

Ativação ◆◆ comandar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você conjura *porta dimensional*.

Requerimentos de Manufatura Você é mau; fornecer uma conjuração de *porta dimensional*.

ARMADURA DE PLACAS DAS PROFUNDEZAS — ITEM 15

INCOMUM | ABURAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 6.500 po

Uso armadura vestida; **Volume** 4

Esta *armadura completa +2 resiliente maior* é decorada com temas ornamentados de ondas turbulentas e escamas de peixe. Enquanto usá-la, você não sofre redução de Velocidade ou penalidade de armadura quando Nadar, recebe +2 de bônus de item em Atletismo para Nadar, pode respirar embaixo d'água e pode falar Aquan.

COTA DE TALAS DA SORTE — ITEM 13

ADIVINHAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 2.600 po

Uso armadura vestida; **Volume** 3

Esta *cota de talas +2 resiliente* possui uma grande gema verde inserida em um local proeminente.

Ativação ◆ visualizar; **Frequência** uma vez por dia; **Acionamento** Você é acertado ou acertado criticamente por um ataque, mas o dano ainda não foi rolado; **Efeito** Você força o atacante a rerrolar o ataque e usar o pior resultado. Este efeito possui o traço infortúnio.

Ativar a armadura faz a gema ficar cinza e inerte. Você não pode ativar a armadura novamente até que a gema volte à sua cor verde original. A gema fica verde novamente após 1 semana ou quando um oponente significativo conseguir um acerto crítico em uma rolagem de ataque contra você. (Se um inimigo rolar um sucesso crítico em um ataque contra você e for forçado a rerrolar esse sucesso crítico, esse sucesso crítico não recarrega a *cota de talas da sorte*.) Mesmo se o poder da armadura retornar antes que uma semana tenha se passado, ela não pode ser ativada mais que uma vez por dia.

COURO DE CARNIÇAL — ITEM 6

INCOMUM | INVESTIDO | MÁGICO | NECROMANCIA

Preço 220 po

Uso armadura vestida; **Volume** 2

Costurada de pedaços de pele de carniçal, este *gibão de peles +1* concede +1 de bônus de item em jogadas de salvamento contra doenças e paralisia e o deixa imune à paralisia de carniçais. *Couro de carniçal* com uma runa *resiliente* aumenta o bônus de item da runa *resiliente* nas jogadas de salvamento contra doença e paralisia em 1 (máximo +4).

Couro de carniçal assobia com um ódio sibilante ao toque de um elfo. Quando usada por uma criatura com o traço elfo, a armadura adquire o traço barulhenta.

ESCAMA IMPENETRÁVEL — ITEM 17

INCOMUM | ABURAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 12.800 po

Uso armadura vestida; **Volume** 3

Feita de lustrosas escamas sobrepostas de adamante de qualidade padrão, esta *armadura de escamas de adamante +2 resiliente maior da fortificação* parece engrossar momentaneamente no ponto de impacto quando

atingida. Sempre que a runa de *fortificação* da armadura obtiver sucesso em transformar o acerto crítico de um oponente significativo em um acerto normal, uma das escamas na armadura fica violeta. Você adquire resistência a dano físico igual à quantidade de escamas violetas, até o máximo de 8.

No início de cada dia, todas as escamas violetas voltam ao normal.

Requerimentos de Manufatura A matéria-prima inicial deve incluir 1.600 po de adamante.

GIBÃO DE COURO DE RINOCERONTE — ITEM 9

INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 700 po

Uso armadura vestida; **Volume** 2

Este *gibão de peles +1 resiliente* é feito de pele de rinoceronte. Ele possui –1 de penalidade de armadura em vez de –3. Quando usar a habilidade de classe Investida Súbita enquanto usar esta armadura, seu Golpe causa 1d8 de dano adicional.

Requerimentos de Manufatura A matéria-prima inicial deve incluir 320 po de pele de rinoceronte (um material comum).

MALHA LUNAR — ITEM 7

ADIVINHAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 360 po

Uso armadura vestida; **Volume** 2

Esta *cota de malha de prata +1* possui um colarinho adornado com imagens costuradas das fases da lua. Você pode ver sob luz da lua como se possuísse visão na penumbra.

Ativação ◆ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você toca a imagem costurada da lua nova no colarinho da armadura e suprime a condição ofuscado por 1 minuto.

Requerimentos de Manufatura A matéria-prima inicial deve incluir 33 po de prata.

PEITORAL DE AÇO DE COMANDO — ITEM 10+

ENCANTAMENTO | INVESTIDO | MÁGICO

Uso armadura vestida; **Volume** 2

Este *peitoral de aço +1 resiliente* é feito de bronze brilhante sobreposto com painéis dourados reforçados na forma de cabeças de leões. Usar este peitoral de aço lhe concede uma aura dominante. Você recebe +2 de bônus de item em testes de Diplomacia, mas sofre –2 de penalidade de item em testes de Furtividade para Esgueirar e se Esconder e em testes de Dissimulação para Personificar.

Ativação ◆ comandar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você concede +2 de bônus de estado em salvamentos contra medo para aliados a até 30 metros por 1 minuto. Quando ativar esta habilidade, cada aliado afetado que estiver assustado reduz seu valor de assustado em 1.

Tipo *peitoral de aço de comando*; **Nível** 10; **Preço** 1.000 po

Tipo *peitoral de aço de comando maior*; **Nível** 18; **Preço** 22.000 po
A armadura é um *peitoral de aço +2 resiliente maior*. O bônus e penalidade de item aumentam para +3 e –3, respectivamente.

PELE DE ENGUIA ELÉTRICA — ITEM 10

INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 950 po

Uso armadura vestida; **Volume** 1

Pele de enguia brilhante e escorregadia cobre as placas desta *armadura de couro +1 resiliente escorregadia maior*. A armadura concede a habilidade de respirar na água e +2 de bônus de item em testes de Atletismo para Nadar e testes de Furtividade que fizer na água.

Ativação ◆◆ comandar, Interagir; **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** Você conjura *toque chocante* de 2º nível com CD 29.

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *toque chocante*.

PLACAS DE DRAGÃO — ITEM 16

INCOMUM | EVOCAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 10.000 po

Uso armadura vestida; **Volume** 4

Esta *armadura completa de couro de dragão +2 resiliente maior* faz você parecer um temível dragão. A armadura existe em 10 variedades, correspondendo aos 10 tipos comuns de dragão, embora outras variedades indubitavelmente existam.

Ativação ◆◆ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você exala um sopro de dragão com forma, tipo de dano e salvamento correspondentes ao tipo de dragão usado para fazer a armadura (veja a tabela abaixo). O sopro causa 14d6 de dano; cada criatura na área deve tentar uma jogada de salvamento básico CD 36.

Tipo de Dragão	Protege Contra	Sopro (Salvamento)
Azul ou bronze	eletricidade	Linha de 9 metros de eletricidade (Reflexos)
Branco ou prata	frio	Cone de 4,5 metros de frio (Reflexos)
Cobre ou negro	acido	Linha de 9 metros de ácido (Reflexos)
Latão	fogo	Linha de 9 metros de fogo (Reflexos)
Ouro ou vermelho	fogo	Cone de 4,5 metros de fogo (Reflexos)
Verde	veneno	Cone de 4,5 metros de veneno (Fortitude)

Requerimentos de Manufatura A matéria-prima inicial deve incluir 1.250 po de couro de dragão.

Cajados

Um cajado mágico é um acessório indispensável para um conjurador de elite. Um cajado é ligado a uma pessoa durante o processo de preparação e, depois disso, o preparador — e apenas o preparador — pode usar o cajado para conjurar uma variedade de magias ao longo do dia. As magias que podem ser conjuradas a partir de um cajado estão listadas em tópicos organizados por nível sob cada versão do cajado. Muitos cajados podem ser encontrados em várias versões, com versões mais poderosas contendo mais magias e mantendo mais cargas — esses cajados sempre contêm as magias de todas as suas versões de níveis inferiores além das magias listadas em sua própria seção. Todos os cajados mágicos possuem o traço cajado.

Conjurando Magias de um Cajado

Um cajado ganha cargas quando alguém o prepara para o dia. A pessoa que tiver preparado um cajado pode gastar as cargas para conjurar magias dele. Você pode Conjurar uma Magia de um cajado apenas se essa magia constar em sua lista de magias, se for capaz de conjurar magias do nível apropriado e se gastar uma quantidade de cargas do cajado igual ao nível da magia. Conjurar uma Magia de um cajado requer segurar o cajado (tipicamente em uma mão) e Ativá-lo ao Conjurar a Magia usando a quantidade normal de ações para essa magia.

Utilize sua rolagem de ataque de magia e CD de magia quando Conjurar uma Magia de um cajado. A magia adquire o traço apropriado para sua tradição mágica (arcana, divina, ocultista, primal) e pode ser afetada por quaisquer modificações que você normalmente poderia fazer quando conjurar magias (como talentos metamágicos). Você deve fornecer quaisquer componentes materiais, custo ou foco requeridos pela magia ou falha em conjurá-la.

Conjuradores preparados e espontâneos possuem formas únicas de alterar como seus cajados ganham cargas e as formas que elas podem ser usadas (veja as seções Conjuradores Preparadores e Conjuradores Espontâneos, abaixo).

Conjurando Truques Mágicos de um Cajado

Se o cajado conter um truque mágico, você pode conjurar este truque mágico usando o cajado sem gastar cargas. O nível do truque mágico é elevado ao mesmo nível dos truques mágicos que você conjura.

Preparando um Cajado

Durante suas preparações diárias, você pode preparar um cajado para adicionar cargas a ele gratuitamente. Quando o faz, esse cajado ganha uma quantidade de cargas igual ao nível de magia mais alto que você pode conjurar. Você não precisa gastar quaisquer magias para adicionar cargas desta forma. Ninguém pode preparar mais de um cajado por dia, nem um cajado pode ser preparado por mais de uma pessoa por dia. As cargas são perdidas se não forem usadas dentro de 24 horas, e preparar um cajado novamente remove quaisquer cargas anteriormente armazenadas nele. Você pode preparar um cajado apenas se possuir pelo menos uma das magias do cajado em sua lista de magias.

Conjuradores Preparadores

Um conjurador preparador — como um clérigo, druida ou mago — pode colocar parte de sua própria magia no cajado para aumentar a quantidade de cargas dele. Quando um conjurador preparador preparar um cajado, ele pode gastar um espaço de magia para adicionar uma quantidade de cargas ao cajado igual ao nível da magia. Ele não pode gastar mais do que uma magia por dia desta forma. Por exemplo, se Ezren puder conjurar magias de 3º nível e preparar um cajado, o cajado ganharia 3 cargas, mas Ezren poderia aumentar isso para 6 cargas ao gastar uma de suas magias de 3º nível, 5 cargas ao gastar uma magia de 2º nível ou 4 cargas ao gastar uma magia de 1º nível.

Conjuradores Espontâneos

Um conjurador espontâneo, como um bardo ou feiticeiro, pode reduzir a quantidade de cargas necessárias para Ativar um cajado ao suplementá-lo com sua própria energia. Quando um conjurador espontâneo Ativar um cajado, ele pode gastar 1 carga do cajado e um dos seus espaços de magia para conjurar uma magia de mesmo nível (ou inferior) do que o do espaço gasto. Isto não muda a quantidade de ações necessárias para conjurar a magia. Por exemplo, se Seoni puder conjurar magias de 3º nível e preparar um cajado, o cajado ganharia 3 cargas. Ela pode gastar 1 carga e um de seus espaços de magia de 3º nível para conjurar uma magia de 3º nível do cajado, ou 1 carga e um de seus espaços de magia de 2º nível para conjurar uma magia de 2º nível do cajado. Ela ainda poderia gastar 3 cargas do cajado para conjurar uma magia de 3º nível sem gastar quaisquer de seus próprios espaços de magia, como qualquer outro conjurador.

Atacando com um Cajado

Cajados também são armas (página 280), com isso já incluído em seu Preço. Eles podem ser gravados com runas como um cajado normal. Isto não altera quaisquer habilidades de conjuração.

Cajado da Abjuração — Item 6+

ABJURAÇÃO | CAJADO | MÁGICO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Este cajado de madeira intricadamente entalhado é quente ao toque e vibra com energia interna. Enquanto empunhar o cajado, você recebe +2 de bônus de circunstância em testes para identificar magias de abjuração.

Ativação Conjurar uma Magia; **Efeito** Você gasta cargas do cajado para conjurar uma magia da lista dele.

Tipo *cajado da abjuração*; **Nível** 6; **Preço** 230 po

Truque Mágico *escudo*

- **1º** *alarme, queda suave*
- **2º** *dissipar magia, suportar elementos, resistir a energia*

Tipo *cajado da abjuração maior*; **Nível** 10; **Preço** 900 po

- **3º** *alarme, glifo de proteção*
- **4º** âncora dimensional, *dissipar magia, resistir a energia*

Tipo *cajado da abjuração superior*; **Nível** 14; **Preço** 4.000 po

- **5º** *banimento, suportar elementos*
- **6º** *dissipar magia, repulsão*

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de todas as magias listadas de todos os níveis listados.

CAJADO DA ADIVINHAÇÃO — ITEM 6+

ADIVINHAÇÃO | CAJADO | MÁGICO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Gemas semipreciosas emergem, aparentemente de forma aleatória, da superfície deste cajado de madeira retorcida. Enquanto empunhar o cajado, você recebe +2 de bônus de circunstância em testes para identificar magias de adivinhação.

Ativação Conjurar uma Magia; **Efeito** Você gasta cargas do cajado para conjurar uma magia da lista dele.

Tipo *cajado da adivinhação*; **Nível** 6; **Preço** 230 po

Truque Mágico *detectar magia*

- **1º** *golpe certo*
- **2º** *compreender idioma*, *ver invisibilidade*, *visão no escuro*

Tipo *cajado da adivinhação maior*; **Nível** 10; **Preço** 900 po

- **3º** *clariaudiência*, *visão no escuro*
- **4º** *clarividência*, *compreender idioma*, *telepatia*

Tipo *cajado da adivinhação superior*; **Nível** 14; **Preço** 4.000 po

- **5º** *enviar mensagem*, *olho bisbilhoteiro*
- **6º** *telepatia*, *visão verdadeira*

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de todas as magias listadas de todos os níveis listados.

CAJADO DOS ANIMAIS — ITEM 4+

ADIVINHAÇÃO | CAJADO | MÁGICO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Este cajado possui animais e cabeças de monstros esculpidas em seu topo. Enquanto empunhar o cajado, você recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Natureza para identificar animais.

Ativação Conjurar uma Magia; **Efeito** Você gasta cargas do cajado para conjurar uma magia da lista dele.

Tipo *cajado dos animais*; **Nível** 4; **Preço** 90 po

- **Truque Mágico** *intuir direção*
- **1º** *convocar animal*, *presa mágica*

Tipo *cajado dos animais maior*; **Nível** 8; **Preço** 460 po

- **2º** *convocar animal*, *falar com animais*, *mensageiro animal*
- **3º** *convocar animal*, *forma de animal*

Tipo *cajado dos animais superior*; **Nível** 12; **Preço** 1.900 po

- **4º** *convocar animal*
- **5º** *convocar animal*, *forma de animal*, *frenesi lunar*

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de todas as magias listadas de todos os níveis listados.

CAJADO DA CONJURAÇÃO — ITEM 6+

CAJADO | CONJURAÇÃO | MÁGICO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Este cajado de freixo é decorado com animais. Enquanto empunhar o cajado, você recebe +2 de bônus de circunstância em testes para identificar magias de conjuração.

Ativação Conjurar uma Magia; **Efeito** Você gasta cargas do cajado para conjurar uma magia da lista dele.

Tipo *cajado da conjuração*; **Nível** 6; **Preço** 230 po

Truque Mágico *emaranhapé*

- **1º** *convocar constructo*, *servo invisível*
- **2º** *bruma obscurecente*, *convocar constructo*, *convocar elemental*, *montaria fantasma*

Tipo *cajado da conjuração maior*; **Nível** 10; **Preço** 900 po

- **3º** *convocar constructo*, *convocar elemental*, *nuvem fétida*
- **4º** *convocar constructo*, *convocar elemental*, *criação*, *montaria fantasma*

Tipo *cajado da conjuração superior*; **Nível** 14; **Preço** 4.000 po

- **5º** *convocar constructo*, *convocar elemental*, *tentáculos negros*
- **6º** *convocar constructo*, *convocar elemental*, *montaria fantasma*

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de todas as magias listadas de todos os níveis listados.

CAJADO DE CURA — ITEM 4+

CAJADO | MÁGICO | NECROMANCIA

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Feito de madeira branca e lisa, este cajado possui uma cruz dourada adornada com múltiplos rubis em cabochão no seu topo. Um *cajado de cura* concede um bônus de item nos Pontos de Vida que você restaurar sempre que conjurar *curar* usando seus próprios espaços de magia ou cargas do cajado.

Ativação Conjurar uma Magia; **Efeito** Você gasta cargas do cajado para conjurar uma magia da lista dele.

Tipo *cajado de cura*; **Nível** 4; **Preço** 90 po

O bônus de item para *curar* é +1.

- **Truque Mágico** *estabilizar*
- **1º** *curar*

Tipo *cajado de cura maior*; **Nível** 8; **Preço** 450 po

O bônus de item para *curar* é +2.

- **2º** *curar*, *restauração*, *restaurar sentidos*
- **3º** *curar*, *remover doenças*

Tipo *cajado de cura superior*; **Nível** 12; **Preço** 1.800 po

O bônus de item para *curar* é +3.

- **4º** *curar*, *restauração*
- **5º** *curar*, *remover doenças*, *sopro de vida*

Tipo *cajado de cura verdadeiro*; **Nível** 16; **Preço** 9.200 po

O bônus de item para *curar* é +4.

- **6º** *curar*, *restauração*, *restaurar sentidos*
- **7º** *curar*, *regeneração*, *remover doenças*

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de todas as magias listadas de todos os níveis listados.

CAJADO DO ENCANTAMENTO — ITEM 6+

CAJADO | ENCANTAMENTO | MÁGICO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Uma gema mesmerizante fica no topo da cabeça deste cajado de madeira belamente esculpido. Enquanto empunhar o cajado, você recebe +2 de bônus de circunstância em testes para identificar magias de encantamento.

Ativação Conjurar uma Magia; **Efeito** Você gasta cargas do cajado para conjurar uma magia da lista dele.

Tipo *cajado do encantamento*; **Nível** 6; **Preço** 230 po

- **Truque Mágico** *pasmar*
- **1º** *cativar*, *comando*
- **2º** *riso histérico*, *toque de idiotice*

Tipo *cajado do encantamento maior*; **Nível** 10; **Preço** 900 po

- **3º** *paralisar*
- **4º** *cativar*, *confusão*, *sugestão*

Tipo *cajado do encantamento superior*; **Nível** 14 (incomum); **Preço** 4.000 po

- **5º** *comando*, *desespero esmagador*
- **6º** *dominar*, *enfraquecer mente*

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de todas as magias listadas de todos os níveis listados.

CAJADO DA EVOCAÇÃO ITEM 6+

CAJADO | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Este cajado é afunilado na base e esculpido em uma torção com uma gema engastada no topo. Enquanto empunhar o cajado, você recebe +2 de bônus de circunstância em testes para identificar magias de evocação.

Ativação Conjurar uma Magia; **Efeito** Você gasta cargas do cajado para conjurar uma magia da lista dele.

Tipo *cajado da evocação*; **Nível** 6; **Preço** 230 po

Truque Mágico *raio de gelo*

- **1º** *mísseis mágicos*, *toque chocante*
- **2º** *flecha ácida*, *poeira reluzente*

Tipo *cajado da evocação maior*; **Nível** 10; **Preço** 900 po

- **3º** *mísseis mágicos*, *relâmpago*
- **4º** *bola de fogo*, *tempestade de armas*

Tipo *cajado da evocação superior*; **Nível** 14; **Preço** 4.000 po

- **5º** *cone de frio*, *mísseis mágicos*
- **6º** *corrente de relâmpagos*, *muralha de força*

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de todas as magias listadas de todos os níveis listados.

CAJADO DO FOGO ITEM 3+

CAJADO | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Este cajado lembra uma um pedaço de madeira enegrecida e queimada. Ele possui um cheiro leve de fuligem e brilha como se em brasas. Você pode usar uma ação de Interagir para tocar a ponta deste cajado em uma tocha, lenha ou substância inflamável para acender uma chama.

Ativação Conjurar uma Magia; **Efeito** Você gasta cargas do cajado para conjurar uma magia da lista dele.

Tipo *cajado do fogo*; **Nível** 3; **Preço** 60 po

- **Truque Mágico** *produzir chama*
- **1º** *mãos flamejantes*

Tipo *cajado do fogo maior*; **Nível** 8; **Preço** 450 po

- **2º** *esfera flamejante*, *mãos flamejantes*
- **3º** *bola de fogo*, *esfera flamejante*

Tipo *cajado do fogo superior*; **Nível** 12; **Preço** 1.800 po

- **4º** *bola de fogo*, *escudo de fogo*, *muralha de fogo*
- **5º** *bola de fogo*, *muralha de fogo*

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de todas as magias listadas de todos os níveis listados.

CAJADO DA ILUMINAÇÃO ITEM 8

CAJADO | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 425 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Este simples cajado de ferro possui uma gema transparente multifacetada em seu topo.

Ativação ◆ Interagir; **Efeito** A gema no topo do cajado brilha como uma tocha, emanando luz brilhante em 6 metros de raio (e luz fraca pelos próximos 6 metros) por 10 minutos.

Ativação Conjurar uma Magia; **Efeito** Você gasta cargas do cajado para conjurar uma magia da lista dele.

- **Truque Mágico** *luz*
- **2º** *chama contínua*
- **3º** *chama contínua*, *luz abrasadora*

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de todas as magias listadas de todos os níveis listados.

CAJADO DA ILUSÃO ITEM 6+

CAJADO | ILUSÃO | MÁGICO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Este cajado de projeto ornamentado brilha com camadas preciosas de ouro. Quando Conjurar uma Magia do cajado, a imagem ilusória de algo que você deseja pisca na superfície dele. Enquanto empunhar o cajado, você recebe +2 de bônus de circunstância em testes para identificar magias de ilusão.

Ativação Conjurar uma Magia; **Efeito** Você gasta cargas do cajado para conjurar uma magia da lista dele.

Tipo *cajado da ilusão*; **Nível** 6; **Preço** 230 po

Truque Mágico *som fantasma*

- **1º** *disfarce ilusório*, *objeto ilusório*
- **2º** *criatura ilusória*, *item de fachada*, *ventriloquismo*

Tipo *cajado da ilusão maior*; **Nível** 10; **Preço** 900 po

- **3º** *disfarce ilusório*, *item de fachada*
- **4º** *criatura ilusória*, *véu*

Tipo *cajado da ilusão superior*; **Nível** 14; **Preço** 4.000 po

- **5º** *cena ilusória*, *véu*
- **6º** *alucinação*, *despistar*

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de todas as magias listadas de todos os níveis listados.

CAJADO DOS MAGI ITEM 20

RARO | CAJADO | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 90.000 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Sigilos e runas de magia antiga e poderosa cobrem o revestimento de ferro deste longo cajado de madeira. Um *cajado dos magi* é um *cajado +3 impactante superior* e, quando empunhado, você recebe +1 de bônus de circunstância em jogadas de salvamento contra magias.

Destruir voluntariamente um *cajado dos magi* libera uma onda verdadeiramente devastadora de energia arcana que avança em todas as direções e que se dissipa com a distância. Quando empunhar o cajado, você pode Interagir para quebrá-lo. Isto libera uma explosão mágica de 9 metros centrada no cajado. Isto causa 2d10 de dano de força por carga restante no cajado (Reflexos básico CD 40). Você automaticamente falha criticamente em seu salvamento. A explosão continua a ecoar além da zona de impacto inicial, causando metade do dano a criaturas além dos 9 metros iniciais mas que estejam a até 18 metros de distância dele. Uma criatura reduzida a 0 Pontos de Vida por este dano morre instantaneamente; este é um efeito de morte.

Ativação Conjurar uma Magia; **Efeito** Você gasta cargas do cajado para conjurar uma magia da lista dele.

- **Truque Mágico** *detectar magia*, *luz*, *mão do mago*, *projétil telecinético*
- **1º** *trancar*
- **2º** *arrombar*, *crescer*, *invisibilidade*, *manobra telecinética*, *poeira reluzente*, *teia*
- **3º** *bola de fogo*, *dissipar magia*, *relâmpago*
- **4º** *crescer*, *bola de fogo*, *invisibilidade*, *muralha de fogo*, *teia*
- **5º** *carga telecinética*, *cone de frio*, *criar passagem*
- **6º** *bola de fogo*, *desintegrar*, *dissipar magia*, *relâmpago*
- **7º** *cone de frio*, *criar passagem*, *muralha de fogo*, *salto planar*

- **8º** *armadura mística*, *bola de fogo*
- **9º** *chuva de meteoros*, *convocar dragão*, *dissipar magia*

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de todas as magias listadas de todos os níveis listados.

CAJADO DO MENTALISTA — ITEM 4+

ADIVINHAÇÃO | CAJADO | MÁGICO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Este cajado de madeira polida ostenta enfeites que lembram as dobras de um cérebro. Enquanto empunhar o cajado, você recebe +2 de bônus de circunstância em testes para identificar magias mentais.

Ativação Conjurar uma Magia; **Efeito** Você gasta cargas do cajado para conjurar uma magia da lista dele.

Tipo *cajado do mentalista*; **Nível** 4; **Preço** 90 po

- **Truque Mágico** *pasmar*
- **1º** *dor fantasma*, *vínculo mental*

Tipo *cajado do mentalista maior*; **Nível** 8; **Preço** 450 po

- **2º** *paranoia*
- **3º** *dor fantasma*, *hipercognição*

Tipo *cajado do mentalista superior*; **Nível** 12; **Preço** 1.800 po

- **4º** *modificar memória*, *telepatia*
- **5º** *dor fantasma*, *pulso sináptico*, *sinestesia*

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de todas as magias listadas de todos os níveis listados.

CAJADO DA NECROMANCIA — ITEM 6+

CAJADO | MÁGICO | NECROMANCIA

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Este cajado retorcido de aparência assustadora é adornado com caveiras horrendas e enfeites ósseos. Enquanto empunhar o cajado, você recebe +2 de bônus de circunstância em testes para identificar magias de necromancia.

Ativação Conjurar uma Magia; **Efeito** Você gasta cargas do cajado para conjurar uma magia da lista dele.

Tipo *cajado da necromancia*; **Nível** 6; **Preço** 230 po

- **Truque Mágico** *toque gélido*
- **1º** *gavinhas sombrias*, *raio do enfraquecimento*
- **2º** *repouso gentil*, *surdez*

Tipo *cajado da necromancia maior*; **Nível** 10; **Preço** 900 po

- **3º** *cegueira*, *toque vampírico*
- **4º** *gavinhas sombrias*, *enervação*

Tipo *cajado da necromancia superior*; **Nível** 14; **Preço** 4.000 po

- **5º** *nuvem mortal*, *repouso gentil*
- **6º** *exsanguinação vampírica*, *gavinhas sombrias*

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de todas as magias listadas de todos os níveis listados.

CAJADO DO PODER — ITEM 16

RARO | CAJADO | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 10.000 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Este cajado de madeira magicamente endurecida possui uma escultura de prata demonstrando símbolos rúnicos mágicos em seu topo. Quando usado como uma arma, um *cajado do poder* é um *cajado +2 impactante maior*.

Destruir voluntariamente um *cajado do poder* libera uma incrível explosão de energia. Quando empunhar o cajado, você pode Interagir para quebrá-lo. Isto libera uma explosão mágica de 9 metros centrada no cajado. Isto causa 2d8 de dano de força por carga restante no cajado (Reflexos básico CD 40). Você automaticamente falha criticamente em seu salvamento. Uma criatura reduzida a 0 Pontos de Vida por este dano morre instantaneamente; este é um efeito de morte.

Ativação Conjurar uma Magia; **Efeito** Você gasta cargas do cajado para conjurar uma magia da lista dele.

- **1º** *raio do enfraquecimento*
- **2º** *chama contínua*
- **3º** *levitação*
- **4º** *globo da invulnerabilidade*, *paralisar*
- **5º** *mísseis mágicos*
- **6º** *muralha de forçando*
- **7º** *bola de fogo*, *cone de frio*, *relâmpago*

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de todas as magias listadas de todos os níveis listados.

CAJADO DA TRANSMUTAÇÃO — ITEM 6+

CAJADO | MÁGICO | TRASMUTAÇÃO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Um orbe de vidro acima deste cajado de metal contém areia fina e ondulante. Enquanto empunhar o cajado, você recebe +2 de bônus de circunstância em testes para identificar magias de transmutação.

Ativação Conjurar uma Magia; **Efeito** Você gasta cargas do cajado para conjurar uma magia da lista dele.

Tipo *cajado da transmutação*; **Nível** 6; **Preço** 230 po

- **Truque Mágico** *sigilo*
- **1º** *passos velozes*, *salto*
- **2º** *crescer*, *forma de humanoide*

Tipo *cajado da transmutação maior*; **Nível** 10; **Preço** 900 po

- **3º** *pés em barbatanas*, *salto*
- **4º** *forma gasosa*, *moldar pedra*

Tipo *cajado da transmutação superior*; **Nível** 14; **Preço** 4.000 po

- **5º** *forma de humanoide*
- **6º** *carne em pedra*, *forma de dragão*, *polimorfia perniciosa*

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de todas as magias listadas de todos os níveis listados.

CAJADO VERDEJANTE — ITEM 6+

ADIVINHAÇÃO | CAJADO | MÁGICO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Este galho de carvalho cresce folhas na primavera que mudam de cor no outono e caem no inverno. Enquanto empunhar o cajado, você recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Natureza para identificar plantas.

Ativação Conjurar uma Magia; **Efeito** Você gasta cargas do cajado para conjurar uma magia da lista dele.

Tipo *cajado verdejante*; **Nível** 6; **Preço** 225 po

Truque Mágico *emaranhapé*

- **1º** *bastão de abrunheiro* (pode afetar o *cajado verdejante*)
- **2º** *aspecto de árvore*, *emaranhar*, *moldar madeira*, *pele de árvore*

Tipo *cajado verdejante maior*; **Nível** 12; **Preço** 1.750 po

- **3º** *muralha de espinhos*
- **4º** *falar com plantas*, *pele de árvore*
- **5º** *forma de planta*, *muralha de espinhos*

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de todas as magias listadas de todos os níveis listados.

Consumíveis

Esta seção inclui itens mágicos com o traço consumível. Um item com este traço só pode ser usado uma vez. Exceto se especificado o contrário, ele é destruído após a ativação. Quando um personagem criar itens consumíveis, ele pode fazê-los em lotes de quatro, conforme descrito na atividade Manufaturar. Consumíveis incluem as subcategorias a seguir, com quaisquer regras especiais aparecendo no começo da seção.

- **Munições** começa nesta página.
- **Óleos** aparecem na página 572.
- **Pergaminhos** são listados na página 573.
- **Poções** são descritas na página 574.
- **Talismãs** começam na página 576.
- **Outros Consumíveis** começam na página 581.

Munições

Estes itens mágicos são munições para armas à distância. Cada bloco de estatísticas de item inclui uma seção de Munição que lista qual tipo de munição pode ser Manufaturada como ele, ou "qualquer" se não for limitada a um tipo particular. Todos os blocos de estatísticas para munição omitem as seção Uso e Volume; utilize as regras padrão no Capítulo 6: Equipamento para o tipo de munição para determinar tempo de recarga e Volume.

Quando usar munição mágica, utilize as runas fundamentais da arma à distância para determinar o modificador de ataque e dados de dano. Não adicione os efeitos de suas runas de propriedade a menos que a munição especifique o contrário — a munição cria seus próprios efeitos. Munição mágica causa dano em acerto normalmente além de quaisquer efeitos listados, exceto se especificado o contrário na descrição.

Independentemente do ataque com uma munição mágica acertar ou não, lançar a munição consome a magia dele. Munição mágica é feita de materiais normais, e não preciosos, exceto se especificado o contrário.

Munição Ativada

Se a munição mágica não possuir uma seção de Ativação, ela é ativada automaticamente quando é lançada. Munições mágicas que possuírem a seção Ativar devem ser ativadas com ações adicionais antes de serem usadas. Uma vez que ativar a munição, você deve dispará-la antes do final do seu turno. Se não, ela é desativada (mas não é consumida) e você deve ativá-la novamente antes de poder usá-la. Se disparar a munição sem ativá-la antes, ela funciona como uma munição não mágica normal e ainda é consumida.

A ação requerida para ativar a munição não altera quantas ações são necessárias para recarregá-la. Por exemplo, você pode ativar uma *flecha sinalizadora* ao tocá-la com 1 ação, e depois sacar e disparar a flecha como parte de um Golpe normalmente. Para um *virote sinalizador*, você poderia ativá-lo, carregá-lo em uma besta e então dispará-lo, ou carregá-lo na besta, ativá-lo e então dispará-lo.

Bala de Pedra — Item 15

CONSUMÍVEL | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 1.300 po
Munição bala de funda
Ativação ◆ Interagir

Esta bala de funda parece com um olho de serpente petrificado. Uma criatura atingida por uma *bala de pedra* é sujeitada aos efeitos da magia *carne em pedra* de 6º nível (CD 34)

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *carne em pedra*.

Flecha do Sono — Item 3

CONSUMÍVEL | ENCANTAMENTO | MÁGICO | MENTAL | SONO

Preço 11 po
Munição flecha
Ativação ◆ Interagir

Flechas do sono frequentemente possuem hastes azuis escuras ou pretas, e suas penas são excepcionalmente macias e sedosas. Uma *flecha do sono* ativada não causa dano, mas uma criatura viva atingida por ela é sujeita aos efeitos da magia *sono* (CD 17).

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *sono*.

Flecha de Tempestade — Item 9

AR | CONSUMÍVEL | ELETRICIDADE | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 130 po
Munição flecha
Ativação ◆ Interagir

A cabeça desta flecha é feita de cobre lustroso. Quando uma *flecha da tempestade* ativada atinge seu alvo, ele é assolado por ventos fortes e atingido por um relâmpago que causa 3d12 de dano de eletricidade e o alvo deve tentar um salvamento de Reflexos CD 25. Se esta flecha é disparada de uma arma com a runa de propriedade *chocante*, a CD do salvamento aumenta para 27, embora o ataque não se beneficie da runa de propriedade *chocante* em si.

Sucesso Crítico O adversário não é afetado.
Sucesso O adversário sofre metade do dano e não é afetado pelo vento.
Falha O adversário sofre o dano inteiro e é assolado por ventos durante 1 rodada, sofrendo –2 de penalidade de circunstância em ataques à distância e –3 metros de penalidade de circunstância à sua Velocidade de voo.
Falha Crítica Como falha, mas o adversário sofre o dobro do dano.

Flecha de Víbora — Item 4

CONJURAÇÃO | CONSUMÍVEL | MÁGICO

Preço 17 po
Munição flecha
Ativação ◆ comandar

A haste desta flecha é coberta com pequenas escamas verdes, e sua cabeça de ferro termina em um par de pontas, quase como presas. Depois que uma *flecha de víbora* ativada atinge um alvo, a flecha se transforma em uma víbora (*Pathfinder Bestiário* 302$). O alvo é afetado pelo veneno da víbora, como se tivesse sido mordido. A víbora então cai em um espaço aberto adjacente ao alvo.

A víbora possui o traço convocado e age no final do seu turno, mesmo se você não usar a ação Sustentar uma Magia. Ela fica sob o controle do MJ, mas geralmente ataca a criatura que a flecha atingiu. A víbora some depois de 1 minuto ou quando for morta.

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *convocar animal*.

FLECHA DE VINHA — ITEM 3

CONJURAÇÃO | CONSUMÍVEL | MÁGICO

Preço 10 po
Munição flecha
Ativação ◆ comandar

Galhos folhosos brotam da haste desta flecha rústica. Quando uma *flecha de vinha* ativada atinge um alvo, a haste da flecha se abre e cresce, envolvendo o alvo em vinhas. O alvo sofre –3 metros de penalidade de circunstância em suas Velocidades por 2d4 rodadas ou até Escapar contra uma CD 19. Em um acerto crítico, o alvo também fica imobilizado até Escapar.

MUNIÇÃO BRILHANTE — ITEM 1

CONSUMÍVEL | EVOCAÇÃO | LUZ | MÁGICO

Preço 3 po
Munição qualquer

Uma *munição brilhante* emana um brilho suave. Quando disparada, esta munição emana luz brilhante em um raio de 6 metros (e luz fraca nos próximos 6 metros) por 10 minutos. Se atingir um alvo, ela gruda, fazendo o alvo emanar luz no mesmo raio. A criatura pode remover a munição com uma ação de Interagir, mas a munição em si continua a brilhar pelo resto da duração ou até ser destruída.

MUNIÇÃO EXPLOSIVA — ITEM 9+

CONSUMÍVEL | EVOCAÇÃO | LUZ | MÁGICO

Munição qualquer
Ativação ◆ Interagir

Esta munição é banhada com uma fuligem preta arenosa. Quando uma *munição explosiva* ativada atinge o alvo, o projétil explode em um raio de 3 metros, causando 6d6 de dano de fogo a cada criatura na área (incluindo o alvo). Cada criatura deve tentar um salvamento básico de Reflexos CD 25.

Tipo padrão; **Nível** 9; **Preço** 130 po

Tipo maior; **Nível** 13; **Preço** 520 po
O dano é 10d6 e a CD do salvamento é 30.

MUNIÇÃO FANTASMA — ITEM 14

CONSUMÍVEL | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 900 po
Munição qualquer

A *munição fantasma* é fria ao toque. Esta munição tem os benefícios da runa de propriedade *toque fantasma* e pode voar através de qualquer obstáculo — exceto os que podem bloquear criaturas ou efeitos incorpóreos. Embora a munição penetre barreiras e ignore todas as coberturas, o alvo ainda se beneficia de um teste simples por estar ocultado ou escondido. Você ainda não pode mirar em uma criatura indetectada sem supor a sua localização.

Depois que é lançada, a munição vira névoa. Entretanto, na calada da noite, 1d4 dias depois, ela reaparece na última aljava ou outro compartimento de onde foi tirada.

MUNIÇÃO DE GOLPE DE MAGIA — ITEM 3+

CONSUMÍVEL | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Munição qualquer
Ativação ◆◆ Conjurar uma Magia

Padrões místicos criam uma reserva mágica dentro desta munição. Você ativa uma *munição de golpe de magia* ao Conjurar uma Magia na munição. A magia deve ser capaz de afetar uma criatura diferente do conjurador e a munição deve ser capaz de portá-la. Uma criatura atingida por uma *munição de golpe de magia* é afetada pela magia. Se a criatura não for um alvo válido para a magia, ela é perdida.

A munição afeta apenas o alvo que atinge, mesmo se a magia normalmente afetaria mais de um alvo. Se a magia requerer uma rolagem de ataque de magia, use o resultado do seu ataque à distância com a munição para determinar o grau de sucesso da magia. Se a magia requerer uma jogada de salvamento, o alvo tenta o salvamento contra sua CD de magia.

O nível máximo de magia que a munição pode portar determina seu nível de item e Preço.

Tipo I; Nível 3; **Preço** 12 po; **Nível Máximo da Magia** 1°
Tipo II; Nível 5; **Preço** 30 po; **Nível Máximo da Magia** 2°
Tipo III; Nível 7; **Preço** 70 po; **Nível Máximo da Magia** 3°
Tipo IV; Nível 9; **Preço** 150 po; **Nível Máximo da Magia** 4°
Tipo V; Nível 11; **Preço** 300 po; **Nível Máximo da Magia** 5°
Tipo VI; Nível 13; **Preço** 600 po; **Nível Máximo da Magia** 6°
Tipo VII; Nível 15; **Preço** 1.300 po; **Nível Máximo da Magia** 7°
Tipo VIII; Nível 17; **Preço** 3.000 po; **Nível Máximo da Magia** 8°
Tipo IX; Nível 19; **Preço** 8.000 po; **Nível Máximo da Magia** 9°

MUNIÇÃO PENETRANTE — ITEM 12

CONSUMÍVEL | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 400 po
Munição flecha, virote
Ativação ◆ Interagir

Esta munição possui formato esquio e uma ponta viciosamente afiada. Quando ativa e dispara uma *munição penetrante*, o Golpe assume a forma de uma linha de 18 metros se originando em você. Role um ataque e compare o resultado contra a CA de cada alvo na linha. A munição ignora até 10 da resistência de um alvo e pode penetrar paredes de até 30 centímetros de espessura com Dureza 10 ou menos. Cada alvo que sofrer dano desta munição também sofre 1d6 de dano persistente de sangramento.

Se a sua rolagem de ataque for um 20 natural, você melhora seu grau de sucesso apenas contra o primeiro alvo na linha, mas ainda pode obter acertos críticos em outros alvos se seu resultado exceder a CA dos alvos por 10 ou mais. Se tiver acesso ao efeito de especialização de crítico de arcos, a *munição penetrante* aplica esse efeito apenas contra o alvo no último quadrado da linha.

MUNIÇÃO SINALIZADORA — ITEM 3

CONSUMÍVEL | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 10 po
Munição flecha, virote
Ativação ◆ Interagir

A haste de uma *munição sinalizadora* é salpicada com gemas brilhantes. Quando uma *munição sinalizadora* atinge o alvo, ela se crava no alvo e jorra faíscas por 1 minuto. Se o alvo estiver invisível, ele fica meramente escondido para criaturas que seriam incapazes de vê-lo. As faíscas também neutraliza a condição ocultado se o alvo estivesse ocultado de alguma forma.

Uma criatura pode remover a flecha ou virote ao usar uma ação básica de Interagir e obter sucesso em um teste de Atletismo CD 20.

VIROTE DE DESINTEGRAÇÃO — ITEM 15

INCOMUM | CONSUMÍVEL | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 1.300 po
Munição virote
Ativação ◆ Interagir

A haste deste virote é queimada e enegrecida e manuseá-lo suja seus dedos com um pó preto fino. Quando um *virote de desintegração* ativado atinge um alvo, esse alvo é sujeito à magia *desintegrar* requerendo um salvamento de Fortitude CD 34. Como na magia, um sucesso crítico na rolagem de ataque faz a jogada de salvamento do alvo ser considerada um grau pior.

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *desintegrar*.

VIROTE DE ESCALADA — ITEM 4

CONJURAÇÃO | CONSUMÍVEL | MÁGICO

Preço 15 po
Munição virote

A haste deste virote é envolta com barbante fino. Quando o virote atinge uma superfície sólida, o barbante desenrola e cresce como uma corda com 15 metros de comprimento, presa na superfície que o virote atingiu. A corda pode ser solta com uma ação de Interagir e sucesso em um teste de Atletismo CD 20.

ÓLEOS

Óleos são géis, pomadas, pastas ou unguentos que normalmente são aplicados a um objeto e são consumidos no processo. Eles possuem o traço óleo. Aplicar um óleo normalmente requer 2 mãos: uma para segurar o recipiente do óleo e outra para extrair o óleo e aplicá-lo. Você pode aplicar um óleo em um item ou criatura dentro do seu alcance. Como o processo é minucioso, normalmente é impossível aplicar um óleo em um alvo não voluntário ou em um item na posse de um alvo não voluntário a menos que o alvo esteja paralisado, petrificado ou inconsciente.

NÉCTAR DE PURIFICAÇÃO — ITEM 1

CONSUMÍVEL | MÁGICO | NECROMANCIA | ÓLEO

Preço 3 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Um líquido brilhante, o *néctar da purificação* frequentemente é guardado em garrafas similares às usadas para vinagre. Este óleo conjura a magia *purificar comida e bebida* de 1º nível sobre qualquer comida ou bebida em que for aspergido. O néctar evapora conforme faz seu efeito, deixando o gosto e a textura da comida ou bebida inalterada.

ÓLEO DE ANIMAÇÃO — ITEM 12

INCOMUM | CONSUMÍVEL | MÁGICO | ÓLEO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 330 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Você pode esfregar esse óleo de cor bronzeada em uma arma corpo a corpo para conceder os benefícios da runa *dançarina* (página 593). Quando você falhar em um teste simples da arma, fazendo-a cair, este efeito acaba.

ÓLEO ANTIMAGIA — ITEM 20

RARO | ABJURAÇÃO | CONSUMÍVEL | MÁGICO | ÓLEO

Preço 13.000 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

O óleo contém energia que repele quase todos os tipos de magia. Quando aplica este óleo a uma armadura, a criatura usando essa armadura se torna imune a todas as magias, efeitos de itens mágicos (do usuário e de outros) e efeitos com o traço mágico por 1 minuto. O óleo não afeta nem a magia da armadura nem as runas fundamentais de armas atacando o usuário. Efeitos mágicos de uma fonte de 20º nível ou superior, como uma divindade, ainda funcionam na armadura do usuário.

ÓLEO DE EMENDAR — ITEM 3

CONSUMÍVEL | MÁGICO | ÓLEO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 9 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação 1 minuto (Interagir)

Um frasco de óleo de emendar parece ter incontáveis linhas translúcidas se movendo no interior. Aplicar este óleo a um item conjura a magia *emendar* de 2º nível para reparar o item.

ÓLEO DE LÂMINAS AFIADAS — ITEM 11

INCOMUM | CONSUMÍVEL | MÁGICO | ÓLEO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 250 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Quando este bálsamo prateado é aplicado em uma arma corpo a corpo que causa dano cortante ou perfurante, a arma fica mais afiada e perigosa por 1 minuto, concedendo os benefícios da runa *afiada*.

ÓLEO DE LEVEZA — ITEM 2+

CONSUMÍVEL | MÁGICO | ÓLEO | TRANSMUTAÇÃO

Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Você pode espalhar este óleo brilhante em um item de Volume 1 ou menos para fazer com que pareça sem peso. Ele possui Volume desprezível por 1 hora.

Tipo óleo de leveza; **Nível** 2; **Preço** 6 po

Tipo óleo de leveza maior; **Nível** 6; **Preço** 36 po
O óleo pode afetar um item de Volume 2 ou menos e dura 8 horas.

ÓLEO DE OFUSCAÇÃO — ITEM 15

CONSUMÍVEL | ILUSÃO | MÁGICO | ÓLEO

Preço 1.200 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Você pode espalhar este gel azul acinzentado em um único item com Volume 3 ou menos para protegê-lo contra detecção mágica. Ele se torna imune a magias de adivinhação de 8º nível ou inferior (como *localização*). Este óleo é permanente, mas pode ser removido com ácido. Remover o óleo desta forma normalmente demora 1 minuto para objetos com Volume 1 ou menos, ou uma quantidade de minutos igual ao Volume do item.

ÓLEO DE POTÊNCIA — ITEM 2

CONSUMÍVEL | MÁGICO | ÓLEO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 7 po

Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Quando aplica este óleo grosso e viscoso em uma arma ou armadura não-mágica, o item imediatamente se torna magicamente potente. Se for uma arma, ela temporariamente se torna uma *arma +1 impactante* ou, se for uma armadura, ela temporariamente se torna uma *armadura +1 resiliente*. Isto dura 1 minuto.

ÓLEO DE REPULSÃO — ITEM 11

ABJURAÇÃO | CONSUMÍVEL | MÁGICO | ÓLEO

Preço 175 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Este óleo contém limalha de ferro magneticamente carregada repelidas em pontos opostos do frasco. Por 1 minuto depois que você aplicar este óleo em uma armadura, qualquer criatura que o acertar com um Golpe corpo a corpo deve tentar um salvamento de Fortitude CD 28 com os seguintes efeitos.

Sucesso A criatura não é afetada.
Falha A criatura é empurrada a até 3 metros de distância de você (o MJ determina a direção).
Falha Crítica Como falha, e a criatura também é derrubada.

ÓLEO DE TENDÊNCIA — ITEM 9

CONSUMÍVEL | DIVINA | EVOAÇÃO | MÁGICO | ÓLEO

Preço 140 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Este óleo preenche a arma com o poder cósmico de uma tendência. Cada óleo de tendência é manufaturado com uma tendência: bom, caótico, mau ou ordeiro (como óleo de tendência boa). Uma arma ungida com este óleo recebe os efeitos de uma runa de propriedade adequada à sua tendência: *anárquica* (caótico), *axiomática* (ordeiro), *profana* (mau) ou *sagrada* (bom). Isto dura 1 minuto.

UNGUENTO DE ANTIPARALISIA — ITEM 6+

CONSUMÍVEL | CURA | MÁGICO | NECROMANCIA | ÓLEO

Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Aplicar este unguento membranoso em uma criatura ajuda a sobrepujar paralisia mágica. A criatura se recupera como se fosse alvo da magia *remover paralisia* de 3º nível.

Tipo *unguento de antiparalisia*; **Nível** 6; **Preço** 40 po

Tipo *unguento de antiparalisia maior*; **Nível** 12; **Preço** 325 po
Um *unguento de antiparalisia maior* pode, potencialmente, remover petrificação. A criatura se recupera como se fosse alvo tanto da magia *remover paralisia* de 6º nível quanto da magia *pedra em carne*.

UNGUENTO ESCORREGADIO — ITEM 5

CONSUMÍVEL | MÁGICO | ÓLEO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 25 po
Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L
Ativação ◆ Interagir

Esta graxa esverdeada e persistente pode ser aplicada a armaduras para torná-las extremamente escorregadias por 8 horas, concedendo ao usuário +2 de bônus de item em testes de Acrobatismo para Escapar ou Espremer-se.

PERGAMINHOS

Um pergaminho contém uma única magia que você pode conjurar sem gastar um espaço de magia. Um pergaminho pode ser Manufaturado para conter quase qualquer magia, portanto, os tipos de pergaminho disponíveis são limitados apenas pela quantidade de magias no jogo. As exceções são truques mágicos, magias de foco e rituais; nenhum destes pode ser colocado em pergaminhos. A magia em um pergaminho pode ser conjurada apenas uma vez e o pergaminho é destruído como parte da conjuração. A magia no pergaminho é conjurada em um nível de magia específico, conforme determinado pelo pergaminho. Por exemplo, um pergaminho de *mísseis mágicos* (1º nível) pode ser usado para conjurar a versão de 1º nível de *mísseis mágicos*, mas não *mísseis mágicos* elevados ao 2º nível. Se não estiver listado nenhum nível, o pergaminho pode ser usado para conjurar a magia em seu nível mais baixo.

Se encontrar um pergaminho, você pode tentar descobrir qual magia ele contém. Se a magia for uma magia comum da sua lista de magias ou uma magia que você conheça, você pode gastar uma única ação de Recordar Conhecimento e obter sucesso automático em identificar a magia do pergaminho. Se não, você deve usar Identificar Magia (página 238) para descobrir qual magia o pergaminho contém.

Conjurar uma Magia de um Pergaminho

Conjurar uma Magia de um pergaminho requer segurar o pergaminho em uma mão e ativá-lo com a atividade Conjurar uma Magia usando a quantidade normal de ações para essa magia.

Para Conjurar uma Magia de um pergaminho, ela deve constar na sua lista de magias. Como é você quem está Conjurando a Magia, utilize seu ataque de magia e CD de magia. A magia também adquire o traço apropriado para sua tradição (arcana, divina, ocultista, primal).

Quaisquer componentes materiais físicos e custos são fornecidos quando o pergaminho é criado, portanto, você não precisa fornecê-los quando Conjurar uma Magia de um pergaminho. Você deve substituir qualquer componente material dessa magia por um componente somático. Se a magia requerer um foco, você deve possuir o foco para Conjurar a Magia de um pergaminho.

Estatísticas de Pergaminhos

Todos os pergaminhos possuem as mesmas estatísticas básicas, exceto se especificado contrário. Um pergaminho possui Volume leve e deve ser segurado em uma mão para ser ativado.

Estatísticas Variáveis

A Tabela 11–3 indica o nível de item e Preço de um pergaminho, ambos baseados no nível da magia contida nele. Qualquer custo para Conjurar a Magia é adicionado ao Preço do pergaminho quando ele é manufaturado, portanto, um pergaminho contendo uma magia com uma seção de Custo terá um Preço maior do que o indicado na tabela. A raridade do pergaminho é a mesma da magia.

Os traços para um pergaminho variam de acordo com a magia que ele contém. Um pergaminho sempre possui os traços consumível, mágico e pergaminho, além dos traços da magia armazenada nele.

TABELA 11-3: ESTATÍSTICAS DE PERGAMINHOS

Nível da Magia	Nível do Item	Preço do Pergaminho
1	1	4 po
2	3	12 po
3	5	30 po
4	7	70 po
5	9	150 po
6	11	300 po
7	13	600 po
8	15	1.300 po
9	17	3.000 po
10	19	8.000 po

MANUFATURANDO UM PERGAMINHO

O processo de Manufaturar um pergaminho é bem parecido com a Manufatura de qualquer outro item mágico. Quando começar o processo de manufatura, escolha uma magia para colocar no pergaminho. Você precisa Conjurar essa Magia durante o processo de manufatura ou ter alguém que o faça por você na sua presença. Conjurar essa Magia não produz os efeitos normais; em vez disso, a magia é presa dentro do pergaminho. A conjuração deve vir de um conjurador gastando um espaço de magia. O conjurador deve fornecer qualquer custo da magia. Você não pode Manufaturar um pergaminho com uma magia produzida por outro item mágico, por exemplo.

Como outros consumíveis, pergaminhos podem ser manufaturados em lotes de quatro. Todos os pergaminhos em um lote devem conter a mesma magia no mesmo nível e você deve fornecer uma conjuração para cada pergaminho manufaturado.

EXEMPLOS DE PERGAMINHOS

Uma ampla variedade de magias pode aparecer em pergaminhos. Os pergaminhos específicos a seguir são apenas exemplos.

PERGAMINHO DE DISFARCE ILUSÓRIO — ITEM 1

CONSUMÍVEL | ILUSÃO | MÁGICO | PERGAMINHO

Preço 3 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆◆ Conjurar uma Magia

Este pergaminho pode conjurar *disfarce ilusório* como uma magia de 1º nível.

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *disfarce ilusório*.

PERGAMINHO DE POEIRA RELUZENTE — ITEM 3

CONSUMÍVEL | EVOCAÇÃO | MÁGICO | PERGAMINHO

Preço 12 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆◆ Conjurar uma Magia

Este pergaminho pode ser usado para conjurar *poeira reluzente* como uma magia de 2º nível.

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *poeira reluzente*.

POÇÕES

Uma poção é um líquido mágico que é ativado e consumido quando bebido. Poções possuem o traço poção. Você pode ativar uma poção com uma ação de Interagir conforme a bebe ou quando faz outra criatura a beber. Você pode fazer outra criatura beber uma poção apenas se ela estiver em seu alcance e for voluntária ou se estiver tão incapacitada que não possa resistir. Você normalmente precisa de apenas uma mão para consumir uma poção ou fazer outra criatura bebê-la.

PANACEIA — ITEM 13

INCOMUM | CONSUMÍVEL | CURA | MÁGICO | NECROMANCIA | POÇÃO

Preço 450 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Esta poção parece mudar de cor; e dois observadores nunca a descrevem da mesma forma. Quando consumida, ela tenta neutralizar todas as maldições e doenças que o estejam afetando, assim como as condições cego e surdo de todas as magias que o estiverem afetando. A poção possui 7º nível de neutralização e +20 de modificador para a rolagem.

POÇÃO DE CURA — ITEM 1+

CONSUMÍVEL | CURA | MÁGICO | NECROMANCIA | POÇÃO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Uma *poção de cura* é um frasco de líquido vermelho-rubi que causa uma sensação de formigamento enquanto os ferimentos de quem a bebe se curam rapidamente. Quando bebe uma *poção de cura*, você recupera a quantidade listada de Pontos de Vida.

Tipo mínima; **Nível** 1; **Preço** 4 po

A poção restaura 1d8 Pontos de Vida.

Tipo menor; **Nível** 3; **Preço** 12 po

A poção restaura 2d8+5 Pontos de Vida.

Tipo moderada; **Nível** 6; **Preço** 50 po

A poção restaura 3d8+10 Pontos de Vida.

Tipo maior; **Nível** 12; **Preço** 400 po

A poção restaura 6d8+20 Pontos de Vida.

Tipo superior; **Nível** 18; **Preço** 5.000 po

A poção restaura 8d8+30 Pontos de Vida.

POÇÃO DE ENCOLHIMENTO — ITEM 4+

CONSUMÍVEL | MÁGICO | POÇÃO | TRANSMUTAÇÃO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir; **Latência** 1 minuto

Esta poção com gosto de fungos gera os efeitos de *encolher* e faz você e todo seu equipamento ficarem menores. Após a latência, você permanece encolhido por 10 minutos.

Tipo padrão; **Nível** 4; **Preço** 15 po

Tipo maior; **Nível** 8; **Preço** 90 po

Esta poção não tem latência, dura 1 hora e concede os efeitos de *encolher* de 4º nível. Além disso, você recebe +2 de bônus de item em testes de Furtividade enquanto estiver encolhido.

POÇÃO DE IDIOMAS — ITEM 12

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | CONSUMÍVEL | MÁGICO | POÇÃO

Preço 320 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Esta poção azeda inspira sua língua com sabores diferentes e eloquência incomum, permitindo que você fale e compreenda todos os idiomas por 4 horas após bebê-la. Isto não permite que você leia estes idiomas na forma escrita.

POÇÃO DE INDETECTABILIDADE — ITEM 18

CONSUMÍVEL | ILUSÃO | MÁGICO | POÇÃO

Preço 4.400 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Beber este líquido preto embaçado o torna indetectável para adivinhações. Isto concede os mesmos efeitos que *limpar a mente*, mas sem o bônus contra efeitos mentais. Você também recebe os efeitos de *invisibilidade* de 4º nível, que protege contra a magia *ver o invisível* de 8º nível ou inferior e possui CD 36 contra *visão verdadeira*. Os efeitos da poção duram 10 minutos.

POÇÃO DE INVISIBILIDADE — ITEM 4

INCOMUM | CONSUMÍVEL | ILUSÃO | MÁGICO | POÇÃO

Preço 20 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Uma *poção de invisibilidade* é sem cor e estranhamente leve. Ao bebê-la, você recebe os efeitos de *invisibilidade* de 2º nível.

POÇÃO DE NATAÇÃO — ITEM 6+

CONSUMÍVEL | ILUSÃO | MÁGICO | POÇÃO | TRANSMUTAÇÃO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Esta poção tem gosto de água salgada e grãos arenosos se assentam no fundo de seu recipiente. Quando bebe, você adquire uma Velocidade de natação igual à sua Velocidade em terra por 10 minutos.

Tipo moderada; **Nível** 6; **Preço** 45 po

Tipo maior; **Nível** 11; **Preço** 250 po

A Velocidade de natação dura 1 hora.

POÇÃO DE PELE DE ÁRVORE — ITEM 4

ABJURAÇÃO | CONSUMÍVEL | MÁGICO | POÇÃO | PRIMAL

Preço 15 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Após beber essa mistura amarga, sua pele engrossa como casca de árvore. Você recebe os efeitos de *pele de árvore* de 2º nível por 10 minutos.

POÇÃO DE RAPIDEZ — ITEM 8

CONSUMÍVEL | MÁGICO | POÇÃO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 90 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Beber esta poção prateada o concede os efeitos de *rapidez* por 1 minuto.

POÇÃO DE RESISTÊNCIA — ITEM 6+

ABJURAÇÃO | CONSUMÍVEL | MÁGICO | POÇÃO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Beber esta poção espessa e fortificante concede resistência contra um único tipo de dano por 1 hora. Cada *poção de* resistência é criada para defender contra dano de ácido, frio, eletricidade, fogo ou sônico (e é chamada de *poção de resistência a fogo menor*, por exemplo).

Tipo menor; **Nível** 6; **Preço** 45 po

Você adquire resistência 5 contra o tipo de energia apropriado.

Tipo moderada; **Nível** 10; **Preço** 180 po

Você adquire resistência 10 contra o tipo de energia apropriado.

Tipo maior; **Nível** 14; **Preço** 850 po

Você adquire resistência 15 contra o tipo de energia apropriado.

POÇÃO DE RESPIRAR NA ÁGUA — ITEM 3

CONSUMÍVEL | MÁGICO | POÇÃO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 11 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Esta poção cinza e membranosa cheira como peixe velho e tem um gosto ainda pior. Após beber esta poção, você recebe os efeitos de *respirar na água* de 2º nível por 1 hora.

POÇÃO DE SALTO — ITEM 5

CONSUMÍVEL | MÁGICO | POÇÃO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 21 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Por 1 minuto após beber esta poção efervescente, sempre que Saltar, você recebe o efeito de *salto* de 1º nível.

POÇÃO DE SOPRO DE DRAGÃO — ITEM 7+

CONSUMÍVEL | EVOCAÇÃO | MÁGICO | POÇÃO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Este líquido contém o sangue de um certo tipo de dragão. Por 1 hora após beber a mistura, você pode liberar um sopro usado por esse tipo de dragão. A potência do sopro depende do tipo de poção, baseada na idade do dragão cujo sangue foi usado para prepará-la. Esta poção possui o traço correspondente ao tipo de dano do sopro.

Exalar o sopro do dragão usa uma única ação. O tipo de dano e a área do sopro dependem do tipo do sangue de dragão na poção, conforme tabela abaixo. Independentemente do tipo de dragão, o sopro causa 4d6 de dano e cada criatura na área deve tentar um salvamento básico CD 23 do tipo determinado pelo tipo de dragão. Após usar o sopro, você não pode fazê-lo novamente por 1d4 rodadas.

Tipo jovem; **Nível** 7; **Preço** 70 po

Tipo adulto; **Nível** 12; **Preço** 400 po

O dano é de 6d6 e a CD do salvamento é 29.

Tipo ancião; **Nível** 17; **Preço** 3.000 po

O dano é de 10d6 e a CD do salvamento é 37.

Tipo de Dragão	Sopro (Salvamento)
Azul ou bronze	Linha de 9 metros de eletricidade (Reflexos)
Branco ou prata	Cone de 4,5 metros de frio (Reflexos)
Cobre ou negro	Linha de 9 metros de ácido (Reflexos)
Latão	Linha de 9 metros de fogo (Reflexos)
Ouro ou vermelho	Cone de 4,5 metros de fogo (Reflexos)
Verde	Cone de 4,5 metros de veneno (Fortitude)

POÇÃO DA VERDADE — ITEM 6

INCOMUM | CONSUMÍVEL | ENCANTAMENTO | MÁGICO | MENTAL | POÇÃO

Preço 46 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆◆ Interagir

Por 10 minutos após beber esta poção adstringente, você não pode mentir intencionalmente e pode ser compelido a dizer a verdade. Ao beber a poção, tente um salvamento de Vontade CD 19. Você pode voluntariamente falhar ou falhar criticamente.

Sucesso A poção não lhe afeta.

Falha Quando fala, você deve falar a verdade.

Falha Crítica Como falha, e quando alguém perguntar alguma coisa, você deve fazer outro salvamento de Vontade CD 19. Se falhar nesta jogada, você deve responder a pergunta com a verdade se for capaz; se obtiver sucesso, você fica temporariamente imune a tentativas adicionais de perguntar a mesma coisa dentro da duração da poção.

POÇÃO DE VISÃO VERDADEIRA — ITEM 16

ADIVINHAÇÃO | CONSUMÍVEL | MÁGICO | POÇÃO

Preço 1.500 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆◆ Interagir

Ao beber esta poção clara e refrescante, você pode ver as coisas como realmente são. Você recebe os benefícios da magia *visão verdadeira* de 7º nível que possui modificador de neutralização +25.

POÇÃO DE VOO — ITEM 8+

CONSUMÍVEL | MÁGICO | POÇÃO | TRANSMUTAÇÃO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆◆ Interagir

Ao beber esta mistura efervescente, você adquire uma Velocidade de voo de 12 metros durante 1 minuto.

Tipo padrão; **Nível** 8; **Preço** 100 po

Tipo maior; **Nível** 15; **Preço** 1.000 po

A Velocidade de voo dura 1 hora.

SORO DE MUDANÇA DE SEXO — ITEM 7

CONSUMÍVEL | MÁGICO | POÇÃO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 60 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆◆ Interagir

Ao beber esta poção, sua biologia instantaneamente se transforma para assumir as características sexuais que desejar, mudando sua aparência e fisiologia de acordo. Você possui um controle leve sobre os detalhes desta mudança, mas mantém um forte "aspecto familiar" com sua aparência anterior.

A magia funciona instantaneamente e não pode ser neutralizada. Sua nova anatomia é tão saudável e funcional quanto seu corpo pregresso, potencialmente permitindo que você procrie (dependendo da biologia de sua ancestralidade). Beber outro *soro de mudança de sexo* permite que você volte à sua aparência original ou adote outras características sexuais, conforme desejar. O elixir não tem efeito se você estiver grávida ou for de uma ancestralidade sem diferenciação sexual. A maioria das ancestralidades possui um espectro amplo de diferenciação sexual, algumas comuns, outras mais raras.

TALISMÃS

Um item com o traço talismã é um berloque, gema, pedra ou outro objeto pequeno afixado a uma arma, armadura ou escudo (chamado de item afixado). Cada talismã porta um fragmento de conhecimento de combate ou energia mágica que pode ser liberada para um surto momentâneo de poder ou habilidade aprimorada. Muitos talismãs podem ser ativados com uma ação livre quando você usar uma ação ou atividade específicas. Um talismã é um item consumível e possui o traço talismã.

Você deve empunhar ou vestir um item para ativar um talismã afixado a ele. Uma vez ativado, um talismã queima permanentemente, normalmente virando uma poeira fina.

Afixando um Talismã

Cada bloco de estatísticas de talismã indica o tipo de item em que ele pode ser afixado. Afixar ou remover requer usar a atividade Afixar um Talismã. Somente um talismã pode ser afixado a um item por vez, e um item só pode possuir um talismã afixado ao mesmo tempo.

AFIXAR UM TALISMÃ

EXPLORAÇÃO | MANUSEIO

Requerimentos Você deve usar um kit de reparos (página 291).

Você gasta 10 minutos afixando um talismã a um item, colocando um item em uma superfície estável e usando o kit de reparos com as duas mãos. Você também pode usar esta atividade para remover um talismã. Se mais de um talismã for afixado em um item, os talismãs são suprimidos; nenhum deles pode ser ativado.

Talismãs

Abaixo são descritos alguns dos talismãs disponíveis.

AMPOLA EFERVESCENTE — ITEM 2

CONSUMÍVEL | MÁGICO | TALISMÃ | TRANSMUTAÇÃO

Preço 7 po

Uso afixado a uma armadura; **Volume** –

Ativação ◆ Interagir; **Acionamento** Você é especialista em Acrobatismo.

Água de nascente efervesce e borbulha dentro deste pequeno globo de vidro, derramando-se na armadura afixada quando ativado. Até o final do seu próximo turno, a armadura deixa você se mover pela água e outros líquidos como se fosse terreno

sólido. Se Andar ou Der um Passo sobre uma placa sensível à pressão, você não faz a placa descer, o que impede que você acione qualquer dispositivo ou perigo ligado à placa de pressão. Quando o efeito da ampola acaba, você afunda, cai, quebra chão frágil ou pousa em placas de pressão como adequado para sua localização atual.

ARAME DE DESVANECER — ITEM 12

CONSUMÍVEL | ILUSÃO | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 320 po

Uso afixado a uma armadura; **Volume** –

Ativação ◈ visualizar; **Acionamento** Um ataque o erra; Requerimentos Você é mestre em Furtividade.

Este arame fino e prateado se enrola em sua armadura. Quando ativar o arame, ele conjura *invisibilidade* de 2º nível em você.

BERLOQUE DE DENTE DE TUBARÃO — ITEM 5

ABJURAÇÃO | CONSUMÍVEL | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 23 po

Uso afixado a uma armadura; **Volume** –

Ativação ◈ comandar; **Acionamento** Você tenta Escapar utilizando Acrobatismo, mas ainda não efetuou a rolagem; **Requerimentos** Você é especialista em Acrobatismo.

Este bracelete de algas secas é enfeitado com berloques parecidos com pequenos dentes de tubarão. Quando ativar o bracelete, se rolar um sucesso, trate-o como um sucesso crítico (se rolar uma falha crítica, trate o resultado como uma falha). Se falhar no teste de Acrobatismo contra a criatura que estiver agarrando, a criatura deve soltá-lo como uma ação livre ou sofrer 2d8 de dano perfurante enquanto dentes de tubarão emergem momentaneamente de sua pele.

BICO DE CAÇADOR DE SANGUE — ITEM 4

CONSUMÍVEL | MÁGICO | NECROMANCIA | TALISMÃ

Preço 20 po

Uso afixado a uma arma; **Volume** –

Ativação ◈ visualizar; **Acionamento** Você atinge uma criatura desprevenida com a arma afixada.

Este probóscide longo e oco é colhido de notórias bestas caçadoras de sangue e pinga um rastro de sangue. Quando ativa o bico, você causa 1d4 de dano de precisão extra com sua rolagem de dano. Se causar dano de ataque furtivo na criatura, você também causa 1d4 de dano persistente de sangramento.

BROCHE DE MACACO — ITEM 2

CONSUMÍVEL | MÁGICO | TALISMÃ | TRANSMUTAÇÃO

Preço 6 po

Uso afixado a uma armadura; **Volume** –

Ativação ◆ Escalar; **Requerimentos** Você é treinado em Atletismo.

Este pequeno broche de latão tem a forma de um macaco escalando uma árvore. Quando ativar este talismã, use a ação Escalar. Se obtiver sucesso, você move sua Velocidade total durante a Escalada. Se rolar uma falha crítica, trate o resultado como uma falha.

BUGIGANGA DE JADE — ITEM 8

CONSUMÍVEL | ENCANTAMENTO | MÁGICO | MENTAL | TALISMÃ

Preço 100 po

Uso afixado a uma arma corpo a corpo; **Volume** –

Ativação ◆ comandar; **Requerimentos** Você é mestre na arma afixada.

Este pedaço de jade normalmente é esculpido na forma de um duelista, ou às vezes na de uma criatura com muitos braços. Quando você ativar a bugiganga, ela atrai magicamente a atenção dos oponentes. Até o início do seu próximo turno, inimigos dentro do alcance da arma em que o talismã está afixado ficam desprevenidos.

CABOCHÃO DE BLOQUEIO RÁPIDO — ITEM 7

INCOMUM | ABJURAÇÃO | CONSUMÍVEL | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 70 po

Uso afixado a um escudo; **Volume** –

Ativação ◈ visualizar; **Acionamento** Você sofre dano de um ataque físico enquanto não possuir o escudo afixado erguido.

Este cabochão de quartzo claro é afixado ao centro do seu escudo. Quando ativar o cabochão, você usa a reação Bloqueio com Escudo mesmo se não tiver erguido o escudo afixado (mesmo se normalmente não possuir esta reação).

CHAVE SORRATEIRA — ITEM 5

CONSUMÍVEL | EVOCAÇÃO | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 22 po

Uso afixado a uma armadura; **Volume** –

Ativação ◆ Interagir; **Requerimentos** Você é especialista em Ladroagem.

Esta pequena chave mestra de prata pode ser pregada em uma armadura ou manga. Quando girar a chave para ativá-la, pelo próximo minuto, se o resultado de qualquer tentativa sua de Abrir uma Fechadura for uma falha crítica, trate-o como uma falha.

CRAVO SALVADOR — ITEM 2

ABJURAÇÃO | CONSUMÍVEL | FORÇA | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 7 po

Uso afixado a uma armadura; **Volume** –

Ativação ◈ comandar; **Acionamento** Você tenta Segurar uma Beirada, mas ainda efetuou a rolagem; **Requerimentos** Você é especialista em Reflexos.

Este cravo em forma de pirâmide é anexado ao peitoral de uma armadura. Quando ativar o cravo, ele dispara uma linha de força para ajudar na tentativa. Se rolar um sucesso na tentativa acionadora, trate o resultado como sucesso crítico (se rolar uma falha crítica, trate o resultado como uma falha).

CRISTAL DE POTÊNCIA — ITEM 1

CONSUMÍVEL | EVOCAÇÃO | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 4 po

Uso afixado a uma arma; **Volume** –

Ativação ◈ visualizar; **Acionamento** Você faz um ataque com a arma afixada, mas ainda não efetuou a rolagem.

Este cristal de fluorita brilha com uma fosforescência estranha. Quando ativar o cristal, a arma se torna uma *arma +1 impactante* pelo resto do turno, recebendo +1 de bônus de item em rolagens de ataque e aumentando o dano do acerto para dois dados de dano de arma.

CUBO DE FERRO — ITEM 6

CONSUMÍVEL | EVOCAÇÃO | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 50 po

Uso afixado a uma arma; **Volume** –

Ativação ◆◆ Tombar; **Requerimentos** Você é especialista na arma afixada.

Este cubo de ferro enegrecido é afixado a uma arma por uma corrente de ferro. Quando ativar o cubo, você usa Tombar, como o talento de guerreiro (página 159).

Se possuir o talento Tombar, ignore suas restrições normais de tamanho.

DENTE DA FORCA ITEM 8

ADIVINHAÇÃO | CONSUMÍVEL | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 100 po

Uso afixado a uma arma; **Volume** –

Ativação ◇ Interagir; **Acionamento** Você ataca uma criatura adjacente e não rolou o ataque; Requerimentos Você é mestre em Intimidação.

Este molar macabro fica pendurado em um barbante através de um buraco minúsculo logo acima de sua raiz seca e exposta. Quando você ativar este talismã, a criatura sendo atacada fica desprevenida até o final do turno atual.

EQUALIZADOR DE FERRO ITEM 12

CONSUMÍVEL | EVOCAÇÃO | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 400 po

Uso afixado a uma arma; **Volume** –

Ativação ◆ Golpe Infalível; **Requerimentos** Você é mestre na arma afixada.

Esta pequena faixa de ferro possui um peso mutável que ajuda a equalizar o equilíbrio da arma afixada. Quando a ativar, você usa um Golpe Infalível, como o talento de guerreiro (página 162). Você deve atender aos requerimentos normais, incluindo os do traço pressão.

Se possuir o talento Golpe Infalível, o efeito de falha aumenta para causar o dano normal da arma.

ESCAMA DE TARTARUGA-DRAGÃO ITEM 4

CONSUMÍVEL | MÁGICO | TALISMÃ | TRANSMUTAÇÃO

Preço 13 po

Uso afixado a uma armadura; **Volume** –

Ativação ◆ visualizar; **Acionamento** Você é especialista em Atletismo.

Esta escama verde brilhante normalmente é presa a uma garra ou corrente dourada. Quando ativa a escama, por 1 minuto adquire ganha uma Velocidade de natação igual à metade de sua Velocidade em terra.

GAFANHOTO ESMERALDA ITEM 5

CONSUMÍVEL | MÁGICO | TALISMÃ | TRANSMUTAÇÃO

Preço 30 po

Uso afixado a um armadura; **Volume** –

Ativação ◇ visualizar; **Acionamento** Você está prestes a realizar um Salto em Altura, mas ainda não efetuou a rolagem; **Requerimentos** Você é especialista em Atletismo.

Este gafanhoto de metal cravejado com esmeraldas normalmente é preso pelas patas em uma armadura. Quando o ativa, se obtiver sucesso no teste de Atletismo, você Salta até 15 metros verticalmente e até 3 metros horizontalmente. Se obtiver um sucesso crítico, você pode Saltar até 22,5 metros verticalmente e 6 metros horizontalmente. Se não encerrar seu salto em terreno sólido, você flutua no ar até o final do seu turno e então cai inofensivamente a até 18 metros por rodada até que alcance o chão.

GARRA DE URSO-CORUJA ITEM 1

CONSUMÍVEL | EVOCAÇÃO | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 3 po

Uso afixado a uma arma; **Volume** –

Ativação ◇ visualizar; **Acionamento** Você obteve um sucesso crítico com uma rolagem de ataque com a arma afixada.

Esta garra colocada em uma presilha de metal com corrente não é sempre a garra de um urso-coruja. Quando ativar a garra, o ataque acionador recebe o efeito de especialização de crítico da arma.

GATO DE JADE ITEM 2

ABJURAÇÃO | CONSUMÍVEL | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 6 po

Uso afixado a uma armadura; **Volume** –

Ativação ◇ comandar; **Acionamento** Você cai ou faz um teste de Acrobatismo para Equilibrar-se; **Requerimentos** Você é treinado em Acrobatismo.

Um felino esculpido em uma pedra rara do tamanho de um dedão, o *gato de jade* tipicamente é usado como um pingente em uma armadura. Por 1 minuto depois que ativar o gato, você trata todas as quedas como 6 metros menor, não fica desprevenido enquanto Equilibrar-se e superfícies estreitas e solo irregular não são considerados como terreno difícil.

GEMA DO MEDO ITEM 4

CONSUMÍVEL | ENCANTAMENTO | MÁGICO | MEDO | MENTAL | TALISMÃ

Preço 20 po

Uso afixado a uma arma; **Volume** –

Ativação ◆◆ Golpe Intimidante

Uma fumaça negra parece girar dentro desta gema de obsidiana. Quando ativar a gema, você desfere um Golpe Intimidante como o talento de guerreiro (página 158).

Se possuir o talento Golpe Intimidante, aumente o valor da condição assustado deste Golpe Intimidante para assustado 2 (ou assustado 3 em um acerto crítico).

LASCA DISSIPANTE ITEM 17

ABJURAÇÃO | CONSUMÍVEL | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 2.400 po

Uso afixado a uma arma; **Volume** –

Ativação ◇ visualizar; **Acionamento** Seu Golpe causa dano a um alvo; **Requerimentos** Você é mestre com a arma afixada.

Feita com uma lasca tratada de ferro frio, este talismã permite que você neutralize efeitos mágicos. Quando você ativa a *lasca dissipante*, ela tenta neutralizar uma única magia ativa no alvo, usando os efeitos da magia *dissipar magia* de 8º nível.

Se ativar o talismã em um Corte Dissipante bem-sucedido, ele tenta neutralizar todas as magias ativas no alvo.

MEDALHÃO DE FERRO — ITEM 10

ABJURAÇÃO | CONSUMÍVEL | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 175 po

Uso afixado a uma armadura; **Volume** –

Ativação ◈ visualizar; **Acionamento** Você vai tentar um salvamento de Vontade contra um efeito de medo, mas ainda não efetuou a rolagem; **Requerimentos** Você possui proficiência mestre em Vontade ou possui a habilidade de classe bravura.

Este pequeno medalhão tem a forma de um escudo. Quando o ativar, você recebe +2 de bônus de estado em salvamentos contra medo por 1 minuto. No salvamento acionador, se o resultado de sua rolagem for uma falha, trate-o como um sucesso ou; se o resultado for uma falha crítica, trate-o como uma falha.

MENUKI DE TIGRE — ITEM 5

CONSUMÍVEL | MÁGICO | TALISMÃ | TRANSMUTAÇÃO

Preço 30 po

Uso afixado a uma armadura; **Volume** –

Ativação ◈ visualizar; **Acionamento** Você Golpeia com a arma afixada.

Este tigre feito de estanho rosna ferozmente do punho de sua arma. Quando ativar o tigre, a arma afixada adquire o traço amplitude no ataque acionador e em todos os outros ataques por 1 minuto.

MOEDA SUMIDOURA — ITEM 10

CONSUMÍVEL | ILUSÃO | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 160 po

Uso afixado a uma armadura; **Volume** –

Ativação ◈ visualizar; **Acionamento** Você faz um teste de Furtividade, mas ainda não efetuou a rolagem; **Requerimentos** Você é mestre em Furtividade.

Esta moeda de cobre fica pendurada em uma tira de couro através de um furo em seu centro. Até ser ativada, a moeda fica invisível por alguns segundos em intervalos aleatórios a cada poucos minutos. Quando ativar a moeda, ela conjura *invisibilidade* de 2º nível em você, durando até o final do seu próximo turno.

MORCEGO MUMIFICADO — ITEM 10

ADIVINHAÇÃO | CONSUMÍVEL | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 175 po

Uso afixado a uma arma; **Volume** –

Ativação ◆ comandar; **Requerimentos** Você é mestre em Percepção.

Este talismã é o cadáver magicamente tratado de um minúsculo morcego envolto em papiro. Quando você ativar o morcego, a arma afixada detecta vibrações ao seu redor e guia sua percepção. Você recebe os benefícios do talento de classe de guerreiro Lutar as Cegas (página 161) por 1 minuto.

Se possuir o talento Lutar às Cegas, você ganha ecolocalização imprecisa com distância de 9 metros por 1 minuto. Isto faz com que criaturas que estariam indetectadas por você por não poder vê-las ficarem escondidas.

NAVETA DE CHAMAS — ITEM 16

ABJURAÇÃO | CONSUMÍVEL | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 1.800 po

Uso afixado a uma armadura; **Volume** –

Ativação ◆ visualizar; **Requerimentos** Você é especialista em salvamentos de Vontade.

Esta peça de bronzita possui forma oval com pontas nos dois lados. Ela possui uma chama esculpida em seu centro e tradicionalmente é usada sobre o coração. Você pode ativar apenas uma *naveta de chamas* por dia. Quando ativar a naveta, você recebe o benefício do talento de classe de guerreiro Determinação, com +22 de modificador de neutralização. Se possuir o talento Determinação, você pode utilizar seu próprio modificador se ele for melhor.

NÓ DO ASSASSINO — ITEM 7

CONSUMÍVEL | EVOCAÇÃO | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 66 po

Uso afixado a uma arma; **Volume** –

Ativação ◈ comandar; **Acionamento** Você causa dano a uma criatura desprevenida com um Golpe usando a arma afixada; **Requerimentos** Você é especialista na arma afixada.

Esta faixa de couro preto é amarrada para parecer um nó de trava quando a arma está guardada, mas não impede que você saque a arma. Quando ativar o nó, a criatura que você causou dano sofre 1d6 de dano persistente de sangramento.

Se possuir o talento Torcer a Faca, o talismã em vez disso causa dano persistente de sangramento igual ao seu dano de ataque furtivo.

OLHO DA APREENSÃO — ITEM 12

ADIVINHAÇÃO | CONSUMÍVEL | FORTUNA | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 400 po

Uso afixado a uma armadura; **Volume** –

Ativação ◈ visualizar; **Acionamento** Você está prestes a rolar Percepção para iniciativa, mas ainda não efetuou a rolagem; **Requerimentos** Você é mestre em Percepção.

Esta gema redonda de crisoberilo contém fibras internas que reluzem de forma com que ela aparente o olho de um felino. Enquanto afixada, ela faz com que você fique agitado. Quando a ativar, role Percepção duas vezes e use o melhor resultado.

OPALA MESMERIZANTE — ITEM 2

CONSUMÍVEL | ENCANTAMENTO | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 7 po

Uso afixado a uma armadura; **Volume** –

Ativação ◈ visualizar; **Acionamento** Você faz um teste de Dissimulação para Fintar, mas ainda não efetuou a rolagem.

Este pingente de opala envolto em prata é cheio de iridescências. Quando o ativar, se o resultado de seu teste acionador de Dissimulação for uma falha crítica, trate-o como uma falha (ou, se o resultado for um sucesso, trate-o como um sucesso crítico).

PANTERA DE ÔNIX — ITEM 2

CONSUMÍVEL | MÁGICO | TALISMÃ | TRANSMUTAÇÃO

Preço 7 po

Uso afixado a uma armadura; **Volume** –

Ativação ◈ visualizar; **Acionamento** Você usa a ação Esgueirar-se; **Requerimentos** Você é treinado em Furtividade.

Esta pequena pedra tem a forma de uma pantera estilizada. Quando a ativar, você pode se mover sua Velocidade completa (em vez de metade) durante o Esgueirar-se acionador e qualquer outra vez que você se Esgueirar neste turno.

PEDRA DE PASSO APRUMADO — ITEM 3

CONSUMÍVEL | MÁGICO | TALISMÃ | TRANSMUTAÇÃO

Preço 8 po

Uso afixado a uma armadura; **Volume** –

Ativação ◈ visualizar; **Acionamento** Você Anda ou Dá um Passo; **Requerimentos** Você é especialista em Acrobatismo.

Esta pedra, normalmente em forma de cabochão, é um pequeno pedaço de âmbar com um pedaço de pena ou inseto voador preso dentro dele. Quando ativar a pedra, você ignora os efeitos de qualquer terreno difícil ou terreno difícil maior que atravessar até o final do seu turno.

PINGENTE DO ANJO LACRIMEJANTE — ITEM 2

CONSUMÍVEL | DIVINA | NECROMANCIA | TALISMÃ

Preço 7 po

Uso afixado a uma armadura; **Volume** –

Ativação ◈ visualizar; **Acionamento** Você falha criticamente em Administrar Primeiros Socorros; **Requerimentos** Você é treinado em Medicina.

Quando ativar este pingente de alabastro, trate o resultado de sua falha crítica como uma falha.

PINGENTE DO TOURO DE BRONZE — ITEM 2

CONSUMÍVEL | EVOCAÇÃO | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 7po

Uso afixado a uma armadura; **Volume** –

Ativação ◈ visualizar; **Acionamento** Você faz um teste de Atletismo para Empurrar, mas ainda não rolou; **Requerimentos** Você é treinado em Atletismo.

Este pingente é forjado de aço granuloso e mostra o rosto de um touro bufando. O pingente deve ser anexado na área do peito ou em uma ombreira. Quando ativa o pingente, você recebe +2 de bônus de estado em testes de Atletismo para Empurrar e, se rolar uma falha crítica no teste, trate o resultado como uma falha.

PÓ DE FANTASMA — ITEM 16

CONSUMÍVEL | ILUSÃO | OCULTISTA | TALISMÃ

Preço 1.800 po

Uso afixado a uma armadura; **Volume** –

Ativação ◈ visualizar; **Acionamento** Você usa uma ação com o traço movimento; **Requerimentos** Você é lendário em Furtividade.

Este pequeno frasco é cheio com um pó verde acinzentado originário de ectoplasma seco. Quando ativar o pó, ele conjura *invisibilidade* de 4º nível em você. Isto surte efeito antes que você se mova durante a ação acionada.

PORRETE DE FERRO — ITEM 14

CONSUMÍVEL | EVOCAÇÃO | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 900 po

Uso afixado a uma arma; **Volume** –

Ativação ◆ Finalização Brutal; **Requerimentos** Você é mestre na arma afixada.

Este porrete de ferro em miniatura geralmente é afixado a uma arma por uma corrente de ferro. Quando ativar o porrete, você pode usar Finalização Brutal, como o talento de guerreiro (página 163). Você deve atender aos requerimentos normais, incluindo os do traço pressão.

Se possuir o talento Finalização Brutal, adicione dois dados de dano de arma adicionais em caso de sucesso ou falha.

PRESA DE LOBO — ITEM 1

CONSUMÍVEL | EVOCAÇÃO | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 4 po

Uso afixado a uma armadura; **Volume** –

Ativação ◈ visualizar; **Acionamento** Você Derruba um adversário com sucesso; **Requerimentos** Você é treinado em Atletismo.

Este canino de lobo é ligado a uma tira de couro e preso a um broquel ou armadura. Quando ativar a presa, você causa dano contundente igual ao seu modificador de Força ao alvo que tiver Derrubado. Se sua Derrubada já causaria dano físico que não inclua um modificador de atributo, adicione seu modificador de Força a esse dano.

PRESA DE VÍBORA — ITEM 14

CONSUMÍVEL | EVOCAÇÃO | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 850 po

Uso afixado a uma arma; **Volume** –

Ativação ⤾ visualizar; **Acionamento** Uma criatura em seu alcance usa uma ação de manuseio ou de movimento, desfere um ataque à distância ou sai de um quadrado durante uma ação de movimento que ela está usando; **Requerimentos** Você é mestre na arma afixada.

Quando ativar este crânio de víbora fortalecido com resina, você desfere um Ataque de Oportunidade contra a criatura acionadora. Se possuir Ataque de Oportunidade, você pode ativar a *presa de víbora* como uma ação livre.

RUÍNA DO CAÇADOR — ITEM 2

ADIVINHAÇÃO | CONSUMÍVEL | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 6 po

Uso afixado a uma armadura; **Volume** –

Ativação ◈ visualizar; **Acionamento** Um inimigo indetectado o acerta com um ataque; **Requerimentos** Você é treinado em Sobrevivência.

Este talismã é um anel de folhas secas entrelaçadas. Quando ativar a *ruína do caçador*, você sente a localização exata de seu atacante, deixando-o escondido em vez de indetectado para você. Se o atacante estiver atrás de chumbo, a *ruína do caçador* falha e é consumida.

SERPENTINA PASMANTE — ITEM 14

CONSUMÍVEL | ENCANTAMENTO | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 900 po

Uso afixado a uma arma; **Volume** –

Ativação ◈ visualizar; **Acionamento** Você causa dano a uma criatura desprevenida com a arma afixada.

Este nó de fios de cobre se reforma em um novo padrão toda vez que a arma afixada causa dano. Quando você ativa a serpentina, a criatura que sofreu o dano deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 31 ou fica atordoada 1. Se falhar criticamente, em vez disso ela fica atordoada 2.

TRELIÇA DE EMENDAR — ITEM 13

INCOMUM | ANJURAÇÃO | CONSUMÍVEL | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 525 po

Uso afixado a uma arma ou escudo; **Volume** –

Ativação ◈ comandar; **Acionamento** O item afixado sofreria dano; **Requerimentos** Você é mestre em Manufatura.

Esta treliça de ferro reforçado é moldada em um octógono perfeito. Quando a ativar, ela anula o dano e repara o item afixado instantaneamente e completamente.

TROFÉU MACABRO — ITEM 7

CONSUMÍVEL | ENCANTAMENTO | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 55 po

Uso afixado a uma armadura; **Volume** –

Ativação ◈ visualizar; **Acionamento** Você faz um teste de Intimidação para Coagir ou Desmoralizar, mas ainda não efetuou a rolagem; **Requerimentos** Você é especialista em Intimidação.

Este talismã existe em muitas formas, mais frequentemente como um pedaço cortado de uma criatura humanoide exibida de alguma forma macabra. Quando ativar o troféu, selecione dois alvos e compare o resultado de seu teste de Intimidação às CDs dos dois.

OUTROS CONSUMÍVEIS

Embora muitos consumíveis estejam agrupados em categorias específicas, como poções e talismãs, alguns consumíveis não se encaixam nestas categorias.

ÁGUA BENTA — ITEM 1

BEM | CONSÚMIVEL | DIVINO | RESPINGO

Preço 3 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Golpear

Este frasco contém água abençoada por uma divindade bondosa. Você ativa um frasco de *água benta* ao arremessá-lo como um Golpe. É uma arma de arremesso simples com incremento de distância de 6 metros. Diferente de uma bomba alquímica, água benta não adiciona o traço manuseio ao ataque feito com ela.

Água benta causa 1d6 de dano bondoso e 1 de dano bondoso de respingo. Ela só causa dano a ínferos, mortos-vivos e criaturas que possuam fraqueza contra dano bondoso.

ÁGUA PROFANA — ITEM 1

CONSÚMIVEL | DIVINO | MAU | RESPINGO

Preço 3 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Golpear

A malícia de uma divindade maligna habita dentro deste frasco de água. Você ativa um frasco de *água profana* ao arremessá-lo como um Golpe. É uma arma de arremesso simples com incremento de distância de 6 metros. Diferente de uma bomba alquímica, água profana não adiciona o traço manuseio ao ataque feito com ela.

Água profana causa 1d6 de dano maligno e 1 de dano maligno de respingo. Ela só causa dano a celestiais e criaturas que possuam fraqueza contra dano maligno.

AZAGAIA DO RELÂMPAGO — ITEM 9

CONSÚMIVEL | ELETRICIDADE | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 110 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆◆ comandar, Interagir

Este item parece uma azagaia normal entalhada com enfeites de relâmpago. Se arremessada sem ser ativada, ela apenas balança no ar e não acerta o alvo. Quando Ativar a azagaia, seu comando faz os entalhes crepitarem com eletricidade. Então você a arremessa. Ela estilhaça imediatamente após deixar sua mão e libera sua mágica como um *relâmpago* de 4º nível originando-se a partir do seu espaço. O relâmpago causa 5d12 de dano de eletricidade e possui salvamento de Reflexos CD 25.

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *relâmpago* de 4º nível.

EMBLEMA DE PENAS — ITEM 1+

CONJURAÇÃO | CONSÚMIVEL | MÁGICO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** –

Ativação ◆ Interagir

Cada *emblema de penas* aparenta ser uma simples pena de algum pássaro exótico. A haste da pena, folheada a ouro, ostentando uma única runa arcana. Ativar um *emblema de penas* faz com que se transforme em outro objeto, que então pode ser usado como um objeto normal. Cada pena pode ser ativada uma única vez, com a maioria delas se tornando o item em sua descrição permanentemente.

Tipo âncora; **Nível** 7; **Preço** 55 po

Esta pena pode ser ativada apenas em um barco. Quando ativada, esta pena se transforma em uma âncora massiva que faz com que o barco pare imediatamente. Depois de 1 dia, a âncora some e o barco pode se mover normalmente. A âncora é presa ao barco por uma corrente mágica de força, mas a corrente pode ser removida por *dissipar magia* ou destruída (Dureza 30, PV 40).

Tipo árvore; **Nível** 6; **Preço** 38 po

Este emblema pode ser ativado apenas em um pedaço desocupado de terra ou solo. Quando ativado, ele se transforma em um carvalho de 18 metros de altura com tronco de 1,5 metros de largura. A árvore continua a viver e crescer se as condições forem favoráveis.

Tipo baú; **Nível** 3; **Preço** 10 po

Quando usa este emblema, um pequeno baú de madeira aparece e se abre imediatamente. Este baú pode armazenar até 10 Volumes de itens. Uma vez que o baú seja fechado, ele se transforma novamente – desta vez em uma chave – levando consigo todos os itens transformados. Você pode ativar esta chave ao gastar uma ação de Interagir para girá-la em uma tranca imaginária, o que faz com que ela se transforme de volta em um baú pela segunda vez, permanecendo para sempre como um baú de madeira.

Tipo chicote; **Nível** 9; **Preço** 130 po

Esta pena se transforma em um *chicote +1 impactante dançarino* quando ativada. O chicote imediatamente salta de sua mão e começa a atacar seus inimigos até que se passe 1 minuto ou que falhe no teste simples da habilidade *dançarino*, quando desaparece. Se o alvo do chicote não estiver caído, o chicote usa suas ações para tentar Derrubar essa criatura em vez de Golpear. O modificador de ataque total do chicote para Golpear ou Derrubar é +18 em vez do bônus normal de uma arma *dançarina*.

Tipo barco de cisne; **Nível** 8; **Preço** 76 po
Esta pena pode ser ativada apenas quando jogada em um grande corpo d'água, como um lago ou rio amplo. Ela se transforma em um barco em forma de cisne capaz de carregar até 32 criaturas Médias, 8 criaturas Grandes ou 2 criaturas Imensas. O barco se move na água com uma Velocidade de 15 metros e dura 1 dia.

Tipo escada; **Nível** 1; **Preço** 3 po
Quando ativada, esta pena se transforma permanentemente em uma escada de madeira de 6 metros.

Tipo leque; **Nível** 4; **Preço** 15 po
Ativar esta pena requer que você abane em uma direção. Se esta direção for de encontro à vela de uma nau, o leque flutua para cima e abana continuamente, enchendo as velas de ar e concedendo +3 metros de bônus de circunstância em sua Velocidade por 8 horas. Se abanado em qualquer outra direção, em vez disto ele produz uma única conjuração de *lufada de vento* (CD 20).

Tipo moita de azevinho; **Nível** 2; **Preço** 6 po
Quando esta pena é ativada, ela imediatamente se transforma em uma moita de azevinho vivo, preenchendo um único quadrado. Esta moita pode fornecer cobertura padrão. Além disso, a moita possui 2d4 pequenos frutos vermelho-claros. Embora frutos de azevinho normalmente sejam venenosos, esses são infundidos com magia benéfica. Você pode pegar e comer um fruto como uma ação de Interagir para recuperar 1 Ponto de Vida. Uma vez tirado da moita, o fruto se torna não-mágico após alguns segundos, portanto, não fornece cura se não for comido dentro do tempo da sua ação de Interagir.

Se ativada em solo, a planta continua a crescer e prosperar (embora não produza mais frutos curativos). Se ativada em outro lugar, ela resseca e morre dentro de 1d4 dias.

Tipo pássaro; **Nível** 3; **Preço** 8 po
Quando ativado, este emblema se transforma em um pequeno pardal que aguarda em seu dedo para que você fale uma mensagem de até 1 minuto de duração, junto com um nome e localidade aproximada do receptor. O receptor deve ser alguém que você já encontrou e a localidade deve ser algum lugar que você já visitou. Após receber a mensagem, o pássaro voa para entregá-la, viajando a 50 quilômetros por hora e procurando o alvo na localidade fornecida. Se o pássaro encontrar o alvo, ele se move para perto dele e suas palavras emanam do pássaro, que depois voa e desaparece. O pássaro também desaparece se não encontrar seu alvo após 10 horas de procura na localidade especificada.

GEMA ELEMENTAL — ITEM 10

CONJURAÇÃO | CONSUMÍVEL | MÁGICO

Preço 200 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** –
Ativação ◆◆ comandar, Interagir

Você grita o nome de um lorde elemental e joga esta gema vítrea contra uma superfície dura para ativá-la. Ela se quebra e conjura *convocar elemental* de 5º nível para convocar um elemental sob seu controle desde que você gaste uma ação por rodada para Sustentar a Ativação.

Esta gema existe em quatro variedades: transparente para um redemoinho vivo, marrom leve para um deslizamento vivo, laranja avermelhada para um incêndio vivo e azul esverdeada para uma cachoeira viva.

PEDRA DE RUNA — ITEM 1

CONSUMÍVEL | MÁGICO

Preço 3 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Este pedaço achatado de pedra é especialmente preparado para gravar uma runa mágica fundamental ou de propriedades. Uma vez que a pedra seja gravada, ela adquire o traço da escola de magia da runa gravada nela. Quando a runa é transferida de uma *pedra de runa* para outro objeto, a *pedra de runa* racha e é destruída. O Preço listado é para uma pedra vazia; uma pedra portando uma runa adiciona o Preço de sua respectiva runa.

PÓ DE APARECIMENTO — ITEM 6

ADIVINHAÇÃO | CONSUMÍVEL | MÁGICO

Preço 50 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** –
Ativação ◆ Interagir

Armazenado em um pequeno caniço, este pó parece uma poeira metálica fina. Quando o joga no ar, ele envolve todas as criaturas em uma emanação de 3 metros centrada em um ponto a até 1,5 metros de você. Por 1 minuto, as criaturas envolvidas não podem ficar ocultadas ou invisíveis, nem podem se beneficiar de *imagem espelhada* ou habilidades similares que criam duplicatas ilusórias. Quaisquer ilusões na área que foram de 3º nível ou inferior são reveladas como tal, embora isto não encerre seus efeitos.

PÓ DE DESAPARECIMENTO — ITEM 9

CONSUMÍVEL | ILUSÃO | MÁGICO

Preço 135 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** –
Ativação ◆ Interagir

Este pó brilha como milhares de pequenos pontos de luz. Ativando este pó ao jogá-lo sobre você ou uma criatura em seu alcance conjura *invisibilidade* de 4º nível com duração de 1 minuto naquela criatura. Esta invisibilidade não pode ser negada ou vista através de qualquer magia de 3º nível ou inferior ou qualquer item de 5º nível ou inferior.

VELA DA VERDADE — ITEM 8

INCOMUM | CONSUMÍVEL | ENCANTAMENTO | MÁGICO | MENTAL

Preço 75 po
Uso segurado em 1 mão; **Volume** –
Ativação ◆ Interagir

Esta vela cônica possui um pavio dourado que queima com fogo branco. Você ativa a vela ao acendê-la, o que faz com que criaturas a até 3 metros da vela tenham dificuldade para mentir. Criaturas na área sofrem –4 de penalidade de estado para Mentir.

Além disso, quando entrar na área afetada pela primeira vez, cada criatura (incluindo você) deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 26 ou fica incapaz de contar qualquer mentira deliberada enquanto estiver a até 3 metros da vela acesa. Uma vez acesa, a vela queima por 10 minutos e não pode ser apagada.

Escudos

Todos os escudos mágicos são itens específicos com uma ampla variedade de efeitos protetores, como detalhado em suas descrições. Diferente de armaduras mágicas, escudos mágicos não podem ser gravados com runas.

ESCUDOS DE MATERIAIS PRECIOSOS

Escudos feitos com materiais preciosos são mais caros e possuem durabilidades diferentes. Você pode fazer broqueis e a maioria dos escudos de qualquer destes materiais preciosos, mas apenas madeira negra pode ser usada para fazer escudos de corpo.

ESCUDO DE ADAMANTE — ITEM 8+

INCOMUM

Uso varia por escudo

Escudos de adamante são particularmente resistentes e, quando usados para uma pancada com escudo, são tratados como armas de adamante.

Tipo broquel de adamante de qualidade padrão; **Nível** 8; **Preço** 400 po; **Volume** L; **Requerimentos de Manufatura** adamante valendo pelo menos 50 po

O escudo possui Dureza 8, 32 PV e LQ 16.

Tipo escudo de adamante de qualidade padrão; **Nível** 8; **Preço** 440 po; **Volume** 1; **Requerimentos de Manufatura** adamante valendo pelo menos 55 po

O escudo possui Dureza 10, 40 PV e LQ 20.

Tipo broquel de adamante de qualidade alta; **Nível** 16; **Preço** 8.000 po; **Volume** L; **Requerimentos de Manufatura** adamante valendo pelo menos 4.000 po

O escudo possui Dureza 11, 44 PV e LQ 22.

Tipo escudo de adamante de qualidade alta; **Nível** 16; **Preço** 8.800 po; **Volume** 1; **Requerimentos de Manufatura** adamante valendo pelo menos 4.400 po

O escudo possui Dureza 13, 52 PV e LQ 26.

ESCUDO DE COURO DE DRAGÃO — ITEM 8+

INCOMUM

Uso varia por escudo

Escudos de couro de dragão são imunes a um tipo de dano, baseado no tipo de dragão (veja Couro de Dragão na página 588).

Tipo broquel de couro de dragão de qualidade padrão; **Nível** 8; **Preço** 400 po; **Volume** L; **Requerimentos de Manufatura** couro de dragão valendo pelo menos 50 po

O escudo possui Dureza 2, 8 PV e LQ 4.

Tipo escudo de couro de dragão de qualidade padrão; **Nível** 8; **Preço** 440 po; **Volume** 1; **Requerimentos de Manufatura** couro de dragão valendo pelo menos 55 po

O escudo possui Dureza 4, 16 PV e LQ 8.

Tipo broquel de couro de dragão de qualidade alta; **Nível** 16; **Preço** 8.000 po; **Volume** L; **Requerimentos de Manufatura** couro de dragão valendo pelo menos 4.000 po

O escudo possui Dureza 5, 20 PV e LQ 10.

Tipo escudo de couro de dragão de qualidade alta; **Nível** 16; **Preço** 8.800 po; **Volume** 1; **Requerimentos de Manufatura** couro de dragão valendo pelo menos 4.400 po

O escudo possui Dureza 7, 28 PV e LQ 14.

ESCUDO DE FERRO FRIO — ITEM 7+

Uso varia por escudo

Escudos de ferro frio normalmente não possuem efeitos adicionais, mas quando são usados para uma pancada com escudo, são tratados como armas de ferro frio.

Tipo broquel de ferro frio de qualidade baixa; **Nível** 2; **Preço** 30 po; **Volume** L; **Requerimentos de Manufatura** ferro frio valendo pelo menos 15 pp

O escudo possui Dureza 3, 12 PV e LQ 6.

Tipo escudo de ferro frio de qualidade baixa; **Nível** 2; **Preço** 34 po; **Volume** 1; **Requerimentos de Manufatura** ferro frio valendo pelo menos 17 pp

O escudo possui Dureza 5, 20 PV e LQ 10.

Tipo broquel de ferro frio de qualidade padrão; **Nível** 7; **Preço** 300 po; **Volume** L; **Requerimentos de Manufatura** ferro frio valendo pelo menos 375 pp

O escudo possui Dureza 5, 20 PV e LQ 10.

Tipo escudo de ferro frio de qualidade padrão; **Nível** 2; **Preço** 340 po; **Volume** 1; **Requerimentos de Manufatura** ferro frio valendo pelo menos 425 pp

O escudo possui Dureza 7, 28 PV e LQ 14.

Tipo broquel de ferro frio de qualidade alta; **Nível** 15; **Preço** 5.000 po; **Volume** L; **Requerimentos de Manufatura** ferro frio valendo pelo menos 2.500 po

O escudo possui Dureza 8, 32 PV e LQ 16.

Tipo escudo de ferro frio de qualidade alta; **Nível** 15; **Preço** 5.500 po; **Volume** 1; **Requerimentos de Manufatura** ferro frio valendo pelo menos 2.750 po

O escudo possui Dureza 10, 40 PV e LQ 20.

ESCUDO DE MADEIRA NEGRA — ITEM 8+

INCOMUM

Uso varia por escudo

Escudo de madeira negra são 1 Volume mais leves do que o normal (ou Volume leve se seu Volume normal fosse 1, sem efeitos em escudos que normalmente possuem Volume leve).

Tipo broquel de madeira negra de qualidade padrão; **Nível** 8; **Preço** 400 po; **Volume** L; **Requerimentos de Manufatura** madeira negra valendo pelo menos 50 po

O escudo possui Dureza 3, 12 PV e LQ 6.

Tipo escudo de madeira negra de qualidade padrão; **Nível** 8; **Preço** 440 po; **Volume** L; **Requerimentos de Manufatura** madeira negra valendo pelo menos 55 po

O escudo possui Dureza 5, 20 PV e LQ 10.

Tipo escudo de corpo de madeira negra de qualidade padrão; **Nível** 8; **Preço** 560 po; **Volume** 3; **Requerimentos de Manufatura** madeira negra valendo pelo menos 70 po

O escudo possui Dureza 5, 20 PV e LQ 10.

Tipo broquel de madeira negra de qualidade alta; **Nível** 16; **Preço** 8.000 po; **Volume** L; **Requerimentos de Manufatura** madeira negra valendo pelo menos 4.000 po

O escudo possui Dureza 6, 24 PV e LQ 12.

Tipo escudo de madeira negra de qualidade alta; **Nível** 16; **Preço** 8.800 po; **Volume** L; **Requerimentos de Manufatura** madeira negra valendo pelo menos 4.400 po

O escudo possui Dureza 8, 32 PV e LQ 16.

Tipo escudo de corpo de madeira negra de qualidade alta; **Nível** 16; **Preço** 11.200 po; **Volume** 3; **Requerimentos de Manufatura** madeira negra valendo pelo menos 5.600 po

O escudo possui Dureza 8, 32 PV e LQ 16.

ESCUDO DE MITHRAL — ITEM 8+

INCOMUM

Uso varia por escudo

Escudo de mithral são 1 Volume mais leves do que o normal (ou Volume leve se seu Volume normal fosse 1, sem efeitos em escudos que normalmente possuem Volume leve). Quando usados para uma pancada com escudo, são tratados como armas de prata.

Tipo broquel de mithral de qualidade padrão; **Nível** 8; **Preço** 400 po; **Volume** L; **Requerimentos de Manufatura** mithral valendo pelo menos 50 po

O escudo possui Dureza 3, 12 PV e LQ 6.

Tipo escudo de mithral de qualidade padrão; **Nível** 8; **Preço** 440 po; **Volume** L; **Requerimentos de Manufatura** mithral valendo pelo menos 55 po

O escudo possui Dureza 5, 20 PV e LQ 10.

Tipo broquel de mithral de qualidade alta; **Nível** 16; **Preço** 8.000 po; **Volume** L; **Requerimentos de Manufatura** mithral valendo pelo menos 4.000 po

O escudo possui Dureza 6, 24 PV e LQ 12.

Tipo escudo de mithral de qualidade alta; **Nível** 16; **Preço** 8.800 po; **Volume** L; **Requerimentos de Manufatura** mithral valendo pelo menos 4.400 po

O escudo possui Dureza 8, 32 PV e LQ 16

ESCUDO DE ORICALCO — ITEM 17+

RARO

Uso varia por escudo

As propriedades de dobra temporal de escudos de oricalco são particularmente úteis para mantê-los intactos. A primeira vez em cada dia que um escudo de oricalco fosse ser destruído, em vez disso ele é deixado com 1 Ponto de Vida e a condição quebrado.

Tipo broquel de oricalco de qualidade alta; **Nível** 17; **Preço** 12.000 po; **Volume** L; **Requerimentos de Manufatura** oricalco valendo pelo menos 6.000 po

O escudo possui Dureza 14, 56 PV e LQ 28.

Tipo escudo de oricalco de qualidade alta; **Nível** 17; **Preço** 13.200 po; **Volume** 1; **Requerimentos de Manufatura** oricalco valendo pelo menos 6.600 po

O escudo possui Dureza 16, 64 PV e LQ 32

ESCUDO DE PRATA — ITEM 2+

Uso varia por escudo

Escudos de prata normalmente não possuem efeitos adicionais, mas quando são usados para uma pancada com escudo, são tratados como armas de prata.

Tipo broquel de prata de qualidade baixa; **Nível** 2; **Preço** 30 po; **Volume** L; **Requerimentos de Manufatura** prata valendo pelo menos 15 pp

O escudo possui Dureza 1, 4 PV e LQ 4.

Tipo escudo de prata de qualidade baixa; **Nível** 2; **Preço** 34 po; **Volume** 1; **Requerimentos de Manufatura** prata valendo pelo menos 17 pp

O escudo possui Dureza 3, 12 PV e LQ 6.

Tipo broquel de prata de qualidade padrão; **Nível** 7; **Preço** 300 po; **Volume** L; **Requerimentos de Manufatura** prata valendo pelo menos 375 pp

O escudo possui Dureza 3, 12 PV e LQ 6.

Tipo escudo de prata de qualidade padrão; **Nível** 2; **Preço** 340 po; **Volume** 1; **Requerimentos de Manufatura** prata valendo pelo menos 425 pp

O escudo possui Dureza 5, 20 PV e LQ 10.

Tipo broquel de prata de qualidade alta; **Nível** 15; **Preço** 5.000 po; **Volume** L; **Requerimentos de Manufatura** prata valendo pelo menos 2.500 po

O escudo possui Dureza 6, 24 PV e LQ 12.

Tipo escudo de prata de qualidade alta; **Nível** 15; **Preço** 5.500 po; **Volume** 1; **Requerimentos de Manufatura** prata valendo pelo menos 2.750 po

O escudo possui Dureza 8, 32 PV e LQ 16.

ESCUDOS ESPECÍFICOS

Estes escudos possuem habilidades únicas que os diferenciam de suas contrapartes comuns.

ESCUDO APANHADOR DE FLECHAS — ITEM 11

ABJURAÇÃO | MÁGICO

Preço 1.350 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Este escudo de madeira (Dureza 6, 24 PV, LQ 12) é entalhado com imagens de flechas emplumadas sobrepostas umas sobre as outras.

Ativação ⮌ Interagir; **Acionamento** Uma arma à distância Golpeia uma criatura a até 4,5 metros de você enquanto você possui este escudo erguido e o atacante ainda não rolou o ataque dele; **Efeito** O Golpe acionador vai em sua direção em vez da direção do alvo normal do Golpe e, se atingir, você recebe os efeitos da reação Bloquear com Escudo.

ESCUDO ESPINHADO — ITEM 7

EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 360 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Cinco espinhos irregulares saltam da superfície deste escudo de aço (Dureza 6, 24 PV, LQ 12). Os espinhos são *cravos de escudo +1 impactante*. Quando usar a reação Bloqueio com Escudo com este escudo, os espinhos sofrem o dano antes do escudo em si. Quando o escudo for danificado (depois de aplicar a Dureza), um dos espinhos se solta a cada 6 de dano sofrido, reduzindo o dano em 6. O escudo sofre qualquer dano remanescente. Quando não houverem espinhos sobrando, o escudo sofre dano normalmente.

Quando todos os espinhos saírem, você perde a habilidade de atacar com eles até que se regenerem no dia seguinte.

Ativação ◆ Interagir; **Efeito** Você dispara um dos espinhos em um alvo. Um espinho disparado utiliza as estatísticas dos cravos, mas é uma arma marcial à distância com incremento de distância de 36 metros.

ESCUDO DE FORÇA — ITEM 9

INCOMUM | EVOCAÇÃO | FORÇA | MÁGICO

Preço 650 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

As beiradas deste elaborado escudo de metal cinzelado (Dureza 8, 32 PV, LQ 16) ostenta minúsculas placas de vidro organizadas em mosaicos.

Ativação ◆ comandar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** O escudo o cerca com uma bolha de força que o protege de perigos, concedendo resistência 5 a dano físico por 1 minuto. A bolha desaparece se você parar de segurar o escudo.

ESCUDO FLUTUANTE — ITEM 11+

INCOMUM | MÁGICO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Um *escudo flutuante* normalmente é esculpido com temas de asas. Este broquel (Dureza 6, 24 PV, LQ 12) pode o proteger sozinho.

Ativação ◆ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** O escudo se solta magicamente e flutua para fora do seu braço, próximo de você, concedendo o bônus dele automaticamente, como se você tivesse Erguido o Escudo. Como não está empunhando o escudo, você não pode usar reações como Bloqueio com Escudo, mas recebe os benefícios dele mesmo se estiver usando ambas as mãos. Depois de 1 minuto, o escudo cai no chão, encerrando seu efeito flutuante. Enquanto o escudo estiver adjacente a você, você pode Interagir para segurá-lo, encerrando seu efeito flutuante

previamente.

Tipo *escudo flutuante*; **Nível** 11; **Preço** 1.250 po

Tipo *escudo flutuante maior*; **Nível** 16; **Preço** 9.000 po

Você pode ativar o escudo qualquer quantidade de vezes por dia.

ESCUDO DE GUARDA DE MAGIA — ITEM 6

ABJURAÇÃO | MÁGICO

Preço 250 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Este escudo ostenta glifos místicos de proteção contra magias. Enquanto você tiver este escudo de aço (Dureza 6, 24 PV, LQ 12) erguido, você recebe o bônus de circunstância dele em jogadas de salvamento contra magias que lhe afetarem (assim como na CA).

ESCUDO INDESTRUTÍVEL — ITEM 18

RARO | ABJURAÇÃO | MÁGICO

Preço 24.000 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Um *escudo indestrutível* é um escudo de adamante de qualidade alta (Dureza 13, 90 PV) que pode suportar qualquer dano. Ele pode ser danificado apenas com a magia *desintegrar* (role dano como se rolasse contra uma criatura que falhou no salvamento dela) ou por um artefato ligado à destruição, como uma *esfera de aniquilação*.

Requerimentos de Manufatura A matéria-prima deve incluir pelo menos 4.400 po de adamante.

ESCUDO DO LEÃO — ITEM 6

CONJURAÇÃO | MÁGICO

Preço 245 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Este escudo de aço (Dureza 6, 36 PV, LQ 18) é forjado na forma de uma cabeça de leão rugindo. A cabeça de leão funciona como uma *bossa de escudo +1 impactante* que não pode ser removida do escudo.

Ativação ◆ Erguer um Escudo; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você anima a cabeça do leão. Você Ergue o Escudo e faz um Golpe corpo a corpo como parte da mesma ação. A mandíbula do escudo é uma arma corpo a corpo marcial que causa 2d6 de dano perfurante e possui o traço mortal 1d6; ela não pode ser aprimorada por runas. O escudo continua animado por 1 minuto, período em que você pode Golpear com ele a cada vez que Erguer o Escudo (como se tivesse usado a ação Golpear).

ESCUDO DO MATADOR DE DRAGÕES — ITEM 9

INCOMUM | ABJURAÇÃO | MÁGICO

Preço 670 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Um *escudo do matador de dragões* é um escudo de aço coberto de couro de um determinado tipo de dragão, o que distingue cada escudo. Enquanto erguido, este escudo de aço (Dureza 8, 32 PV, LQ 16) concede o bônus de circunstância dele em salvamentos de Reflexos contra efeitos de área (assim como na CA).

Enquanto segurar o escudo, ele também lhe concede +2 de bônus de circunstância em salvamentos de Vontade contra a habilidade presença aterradora de dragões. O escudo possui resistência 10 contra o tipo de dano correspondente ao tipo de dragão cujo couro foi usado em sua criação (veja couro de dragão, na página 588); isto se aplica após reduzir o dano pela Dureza, portanto, quando você usar Bloqueio com o Escudo, o *escudo do matador de dragões* sofre 18 de dano a menos de ataques desse tipo de dano. Você pode usar Bloqueio com Escudo contra ataques que causam dano deste tipo.

Requerimentos de Manufatura A matéria-prima inicial deve incluir pelo menos 30 po de couro de dragão.

ESCUDO REFLETIVO — ITEM 18

INCOMUM | ABJURAÇÃO | MÁGICO

Preço 18.000 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Este broquel de prata de alta qualidade (Dureza 6, 24 PV, LQ 12) é polido como um espelho. O escudo funciona como um *escudo de guarda de magia* (veja acima) que também reflete magias.

Ativação ⤼ comandar; **Frequência** uma vez por dia; **Acionamento** Você é mirado por uma magia; **Requerimento** O *escudo refletivo* está erguido; **Efeito** Você tenta refletir a magia para o conjurador, com os efeitos de *refletir magia* de 9º nível com +40 de modificador de neutralização.

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *refletir magia* e a matéria-prima deve incluir pelo menos 2.750 po de prata.

ESCUDO ROBUSTO — ITEM 4+

ABJURAÇÃO | MÁGICO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Com projeto superior e manufatura excelente, este escudo de aço possui mais Dureza do que suas contrapartes não-mágicas, tornando-o mais difícil de quebrar e destruir.

Tipo mínimo; **Nível** 4; **Preço** 100 po

O escudo possui Dureza 8, 64 PV e LQ 32.

Tipo menor; **Nível** 7; **Preço** 360 po

O escudo possui Dureza 10, 80 PV e LQ 40.

Tipo moderado; **Nível** 10; **Preço** 1.000 po

O escudo possui Dureza 13, 104 PV e LQ 52.

Tipo maior; **Nível** 13; **Preço** 3.000 po

O escudo possui Dureza 15, 120 PV e LQ 60.

Tipo superior; **Nível** 16; **Preço** 10.000 po

O escudo possui Dureza 17, 136 PV e LQ 68.

Tipo supremo; **Nível** 19; **Preço** 40.000 po

O escudo possui Dureza 20, 160 PV e LQ 80

GUARDIÃO DA FORJA — ITEM 10

INCOMUM | ABJURAÇÃO | MÁGICO

Preço 975 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

O símbolo religioso de Torag, o deus da forja – um martelo ornamentado de manufatura anã – adorna a face deste escudo de aço (Dureza 6, 24 PV, LQ 12). O escudo é um símbolo religioso de Torag.

Você e quaisquer aliados adjacentes possuem resistência a fogo 5 enquanto você tiver o escudo erguido. Quando usado para Bloquear com Escudo, o *guardião da forja* soa como o golpe do martelo de um ferreiro e o símbolo brilha como se fosse aceso pelo fogo de uma fornalha.

Ativação ⟐ comandar (fogo); **Acionamento** Você usa o *guardião da forja* para Bloquear com Escudo o ataque de uma criatura adjacente e o escudo sofre dano; **Efeito** A criatura atacante sofre 2d6 de dano de fogo.

Estruturas

Estes itens criam estruturas de tamanho significativo, tipicamente ao crescer de suas formas normais mais gerenciáveis. Todos estes itens possuem o traço estrutura, descrito no quadro abaixo.

CABANA DO EXPLORADOR — ITEM 10

CONJURAÇÃO | ESTRUTURA | MÁGICO

Preço 880 po

Volume 1 (quando não ativado)

Antes da ativação, este item aparenta ser nada além de uma simples tenda enrolada, quase insuficiente para caberem quatro criaturas Médias. A despeito de tentativas de limpá-la, a tenda fica perpetuamente manchada de sujeira em vários pontos.

Ativação (10 minutos) Interagir; **Frequência** uma vez por dia, **Efeito** A tenda enrolada se expande em uma cabana espaçosa completa com uma lareira, 10 sacos de dormir, vários utensílios de cozinha, comida simples e água.

A cabana pode abrigar e alimentar você e até outras nove criaturas Médias que comem mais ou menos a mesma quantidade que um humano; eles não precisam fazer testes de Sobrevivência para Subsistir enquanto você usar a cabana. Fogo e luz dentro da cabana não estendem iluminação para a área ao redor da cabana, tornando-a difícil de ver à distância.

Um grande laço de tecido vermelho se pendura de uma parede. Se este laço for puxado, o que usa uma ação de Interagir, a caba inteira se dobra imediatamente de volta à sua forma desativada, pronta para viajar.

FORTALEZA INSTANTÂNEA — ITEM 16

INCOMUM | CONJURAÇÃO | ESTRUTURA | MÁGICO

Preço 9.300 po

Volume L (quando não ativado)

Este cubo de metal é pequeno o suficiente para caber na palma da sua mão. Uma inspeção próxima revela linhas finas no metal cinza escuro, como se o cubo tivesse sido dobrado milhares de vezes.

Ativação ◆◆◆ comandar, Interagir; **Efeito** Você arremessa o cubo no chão e ele imediatamente se desdobra em uma fortaleza de adamante.

A fortaleza possui 6 metros de lado e 9 metros de altura, com escadas de adamante levando até três conjuntos de postos de combate em 3 metros e de 6 metros no topo. Seteiras ao longo dos postos de combate mais baixos e ameias no topo fornecem cobertura padrão a qualquer um dentro da fortaleza. Não existe telhado, deixando uma abertura de 3 metros de lado ao longo do centro da estrutura.

Como uma estrutura mágica, a fortaleza possui o traço estrutura. Como se expande para fora, a fortaleza não pode pegar criaturas dentro como uma estrutura mágica normalmente faria. Em vez disso, ela empurra estas criaturas para trás. Ela não pode empurrar uma criatura em uma superfície ou perigo desta forma e para de se expandir se isso fosse ocorrer.

A fortaleza possui uma única porta no centro de uma parede no nível do chão e a porta aparece diretamente na sua frente quando você ativar a fortaleza. Desde que esteja a até 30 metros da porta, você pode fazer a porta abrir ou fechar e trancar ao gastar uma ação única para dar um comando verbal, que possui o traço auditivo. A CD para Forçar a porta ou Abrir sua Fechadura é 40.

Você pode instantaneamente retornar a fortaleza instantânea à sua forma de cubo ao gastar uma ação única para dar um comando verbal, que possui o traço auditivo. Uma vez desativada, a fortaleza não pode ser ativada novamente por 4 horas.

Se a fortaleza for danificada, ela pode ser reparada apenas com refazer ou por alguém que seja lendário em Manufatura.

O TRAÇO ESTRUTURA

Um item com o traço estrutura cria uma construção mágica ou outra estrutura quando ativado. O item deve ser ativado em um terreno livre de outras estruturas. A estrutura se adapta ao terreno natural, adotando os requerimentos estruturais necessários para ser construída ali. A estrutura se ajusta ao redor de características pequenas como lagoas ou formações rochosas, mas não pode ser criada sobre a água ou outras superfícies não sólidas. Se ativada sobre a neve, dunas de areia ou outra superfície macia com uma superfície dura abaixo, as fundações da estrutura (se houver) chegam ao chão sólido. Se um item com este traço for ativado em uma superfície sólida, mas instável, como um pântano ou em uma área assolada por tremores, role um teste simples CD 3 por dia; em uma falha, a estrutura começa a afundar e desmoronar.

A estrutura não fere criaturas dentro da área quando aparece e não pode ser criada no meio de uma multidão ou em uma área densamente povoada. Qualquer criatura inadvertidamente pega dentro da estrutura quando o item for ativado acaba sem ferimentos dentro da estrutura completa e sempre tem uma rota de fuga livre. Uma criatura dentro da estrutura quando a ativação termina não é ferida e aterrissa inofensivamente no chão se estiver em um andar superior da estrutura.

PALCO DE BOLSO — ITEM 5

CONJURAÇÃO | ESTRUTURA | MÁGICO

Preço 138 po

Volume L (quando não ativado)

Este item aparenta ser uma réplica em miniatura de um teatro. Ele inclui um pequeno bolso cheio de cenários e bonecas de papel fantasiadas

Ativação (1 minuto) comandar, visualizar, Interagir; **Efeito** Você coloca o teatro em miniatura no chão, preenchendo-o com qualquer cenário e até seis figuras à escolha. Então, você batuca um ritmo na miniatura, fazendo-a crescer para um palco modesto, com 6 metros de comprimento e 4,5 metros de profundidade. Ele está enfeitado com os cenários escolhidos e manequins simples usam as fantasias que você escolheu. Um arco proscênio de madeira emoldura o palco, e cortinas simples ao longo dos lados ocultam as alas. Como uma estrutura mágica, o palco possui o traço estrutura.

Todos os cenários do palco são ilusórios e desaparecem se levados para além de 6 metros do palco. As fantasias são físicas, mas com enfeites ilusórios que desaparecem na mesma distância, relevando apenas batas brancas simples.

Materiais

A maioria dos itens é feita de materiais prontamente disponíveis — normalmente aço, couro ou madeira — mas algumas armas e armaduras são feitas de materiais mais exóticos, dando a elas propriedades únicas e outras vantagens. Armas feitas de materiais preciosos são mais capazes de ferir certas criaturas, enquanto armaduras destes materiais fornecem proteção aprimorada.

A maioria dos materiais são metais; eles podem ser usados para fazer armas ou armaduras de metal. O MJ é o árbitro final sobre quais itens podem ser feitos usando um material. Um item pode ser feito de apenas um material precioso, e apenas um especialista em Manufatura pode criá-lo. Alguns materiais mais raros e exóticos requerem proficiência mestre ou até lendária.

O Preço do material depende do quão difícil é trabalhar com ele, seu preço e sua pureza; a maioria dos itens feitos com materiais preciosos usa uma liga, mescla ou folheamento em vez de usar o material em sua forma mais pura. As três qualidades de pureza de materiais preciosos são: qualidade baixa, qualidade padrão e qualidade alta. Independentemente da pureza do material precioso, um item feito dele recebe os efeitos completos do material precioso, mas criar itens de nível superior e runas mágicas mais poderosas com material precioso requerem pureza maior.

Alguns materiais preciosos estão disponíveis apenas em determinadas qualidades. Por exemplo, adamante não pode ser de qualidade baixa e oricalco deve ser de qualidade alta. Itens feitos de materiais de qualidade inferior à esperada para o nível do item ou de qualidade mais elevada do que a necessária mencionarão a qualidade do material precioso.

Estatísticas de Materiais

A Tabela 11–4 abaixo fornece a Dureza, Pontos de Vida, Limiar de Quebra e exemplos de itens para alguns tipos de materiais comuns. A tabela possui seções separadas para itens finos (como escudos), itens ordinários (como armaduras) e itens reforçados ou estruturas duráveis (como muralhas).

Pedra é uma nomeação para qualquer pedra dura, como granito e mármore. Da mesma forma, madeira cobre madeiras ordinárias, como carvalho e pinheiro. Armas e armaduras de metal são feitas de ferro ou aço exceto se especificado o contrário.

Se um objeto consistir de mais de um material, o MJ normalmente utiliza as estatísticas do material mais forte envolvido. Por exemplo, quebrar uma parede feita de painéis de papel em uma estrutura de madeira normalmente requereria danificar madeira fina e não papel. Entretanto, o MJ pode escolher o material mais fraco baseado na função do item. Por exemplo, quebrar a haste de madeira de um martelo em vez de sua cabeça de ferro ainda deixaria o item inutilizável. Às vezes, um item é ainda menos resistente do que a Dureza e Pontos de Vida fornecidos para um objeto fino; por exemplo, um galho não precisa sofrer 9 de dano para quebrar, mesmo sendo feito de madeira fina. Similarmente, um item ou estrutura particularmente resistente pode possuir Dureza e Pontos de Vida ainda maiores. Certas estruturas, especialmente muralhas espessas, são tão reforçados que você precisa quebrá-los ao longo do tempo e com ferramentas. (A página 515 possui mais informações sobre muralhas.)

Materiais Preciosos

Materiais com o traço precioso podem substituir materiais básicos. Por exemplo, uma cabeça de martelo pode ser feita de adamante em vez de ferro. Itens feitos de material precioso custam mais do que itens típicos — não apenas o material precioso é mais caro, mas o criador deve investir mais tempo trabalhando nele. Além disso, itens mais poderosos requerem materiais preciosos de maior pureza.

Vários materiais preciosos são descritos abaixo. A seção Preço de cada material fornece o Preço de um item não-mágico simples feito daquele material, baseado no Volume dele (se o item for mais leve do que Volume 1, utilize o preço para Volume 1), assim como o Preço para diferentes quantidades do material em si. Preços para armas, armaduras e escudos feitos de material precioso são apresentados nas seções Armas (página 558), Armaduras (página 562) e Escudos (página 583) deste capítulo.

Tabela 11–4: Dureza, Pontos de Vida e Limiar de Quebra de Material

Material	Dureza	PV	LQ	Exemplo de itens
Papel	0	1	–	Leque de papel, páginas de livro, pergaminho
Tecido fino	0	1	–	Camisão, pipa, vestido de seda
Vidro fino	0	1	–	Garrafa, óculos, vidraça
Tecido	1	4	2	Armadura de tecido, jaqueta pesada, saco, tenda
Vidro	1	4	2	Bloco de vidro, mesa de vidro, vaso pesado
Estrutura de vidro	2	8	4	Parede de blocos de vidro
Couro fino	2	8	4	Algibeira, chicote, correia, jaqueta, mochila
Corda fina	2	8	4	Corda de aventura padrão
Madeira fina	3	12	6	Cadeira, clava, escudo de madeira, galho
Couro	4	16	8	Armadura de couro, sela
Corda	4	16	8	Corda industrial, cordas de navio
Pedra fina	4	16	8	Placa de ardósia, revestimento de pedra, quadro negro
Aço ou ferro fino	5	20	10	Corrente, escudo de aço, espada
Madeira	5	20	10	Baú, mesa, porta simples, tronco de árvore
Pedra	7	28	14	Estátua, pavimento de pedra
Aço ou ferro	9	36	18	Armadura de aço ou ferro, bigorna, forno
Estrutura de madeira	10	40	20	Parede de madeira, porta reforçada
Estrutura de pedra	14	56	28	Parede de pedra
Estrutura de aço ou ferro	18	72	36	Parede de placas de ferro

Manufaturando com Materiais Preciosos

Apenas um criador especialista pode criar um item de qualidade baixa, apenas um mestre pode criar um item de qualidade padrão e apenas um criador lendário pode criar um item de alta qualidade. Além disso, para Manufaturar com material precioso, seu nível de personagem deve ser igual ou maior que o do material.

Itens de qualidade baixa podem ser usados na criação de itens mágicos de até 8º nível e podem portar runas de até 8º nível. Itens de qualidade padrão podem ser usados para criar itens mágicos de até 15º nível e podem portar runas de até 15º nível. Itens de qualidade alta usam a forma mais pura de um material precioso e podem ser usados para Manufaturar itens de qualquer nível portando quaisquer runas. Usar formas mais puras de materiais comuns é mais ou menos o mesmo preço, portanto, o Preço está incluído em qualquer item mágico.

Quando Manufaturar um item que incorporar um material precioso, sua matéria-prima inicial para o item deve incluir este material; pelo menos 10% do investimento devem ser do material para itens de qualidade baixa, pelo menos 25% para itens qualidade padrão e todo ele para itens de qualidade alta. Por exemplo, um objeto de prata de qualidade baixa de Volume 1 custa 20 po. Dos 10 po de matéria-prima que você fornecer quando começar a Manufaturar o item, pelo menos 1 po deve ser prata. A matéria-prima que gasta para completar o item não precisa consistir do material precioso, embora o MJ possa determinar o contrário em casos específicos.

Após criar um item com material precioso, você pode usar Manufatura para melhorar sua qualidade, pagando a diferença de Preço e fornecendo uma quantidade suficiente do material precioso.

ADAMANTE — MATERIAL 8+

INCOMUM | PRECIOSO

Minerado de rochas que caíram dos céus, adamante é um dos metais conhecidos mais duros. Ele possui uma aparência preta e brilhante e é prezado por sua resistência extraordinária e habilidade de manter uma lâmina incrivelmente afiada.

Tipo pedaço de adamante; **Preço** 500 po; **Volume** L

Tipo lingote de adamante; **Preço** 5.000 po; **Volume** 1

Tipo objeto de adamante de qualidade padrão; **Nível** 8; **Preço** 350 po por Volume

Tipo objeto de adamante de qualidade alta; **Nível** 16; **Preço** 6.000 po por Volume

Itens de Adamante	Dureza	PV	LQ
Itens Finos			
Qualidade Padrão	10	40	20
Qualidade Alta	13	52	26
Itens			
Qualidade padrão	14	56	28
Qualidade alta	17	68	34
Estruturas			
Qualidade padrão	28	112	56
Qualidade alta	34	136	68

COURO DE DRAGÃO — MATERIAL 8+

INCOMUM | PRECIOSO

O couro e as escamas de um dragão podem ser usados para Manufaturar qualquer item feito normalmente de couro ou peles. Couro de dragão varia em cor de azul a ouro brilhante, dependendo de a qual dragão pertencia. Devido à resiliência das escamas, ele também pode ser usado para Manufaturar armaduras normalmente feitas de placas de metal (como peitoral de aço, meia armadura ou armadura completa), permitindo que estas armaduras sejam feitas sem metal. Objetos de couro de dragão são imunes a um tipo de dano, dependendo do tipo de dragão (veja a tabela abaixo).

Tipo objeto de couro de dragão de qualidade padrão; **Nível** 8; **Preço** 350 po por Volume

Tipo objeto de couro de dragão de qualidade alta; **Nível** 16; **Preço** 6.000 po por Volume

Tipo de Dragão	Resistência
Azul ou bronze	Eletricidade
Branco ou prata	Frio
Cobre ou negro	Ácido
Latão, ouro ou vermelho	Fogo
Verde	Veneno

Itens de Couro de Dragão	Dureza	PV	LQ
Itens Finos			
Qualidade Padrão	4	16	8
Qualidade Alta	8	32	16
Itens			
Qualidade padrão	7	28	14
Qualidade alta	11	44	22

FERRO FRIO — MATERIAL 2+

PRECIOSO

Armas feitas de ferro frio são mortais contra demônios e fadas. Ferro frio parece com ferro normal, mas é minerado de veios particularmente puros e moldado com pouco ou nenhum calor. Este processo é extremamente difícil, especialmente para itens de ferro frio de qualidade alta.

Tipo pedaço de ferro frio; **Preço** 10 po; **Volume** L

Tipo lingote de ferro frio; **Preço** 100 po; **Volume** 1

Tipo objeto de ferro frio de qualidade baixa; **Nível** 2; **Preço** 20 po por Volume

Tipo objeto de ferro frio de qualidade padrão; **Nível** 7; **Preço** 250 po por Volume

Tipo objeto de ferro frio de qualidade alta; **Nível** 15; **Preço** 4.500 po por Volume

Itens de Ferro Frio	Dureza	PV	LQ
Itens Finos			
Qualidade baixa	5	20	10
Qualidade padrão	7	28	14
Qualidade alta	10	40	20
Itens			
Qualidade baixa	9	36	18
Qualidade padrão	11	44	22
Qualidade alta	14	56	28
Estruturas			
Qualidade baixa	18	72	36
Qualidade padrão	22	88	44
Qualidade alta	28	112	56

MADEIRA NEGRA — MATERIAL 8+

INCOMUM | PRECIOSO

Madeira negra é uma madeira muito leve encontrada principalmente em florestas antigas no centro-sul de Avistânia; ela é escura como ébano, mas possui um tom levemente púrpura. O Volume de um item de madeira negra é reduzido em 1 (ou para Volume leve se o Volume normal dele for 1; e sem gerar efeito em itens que normalmente possuem Volume leve). O Preço de um item feito deste material *é baseado no Volume normal do item, não em seu Volume reduzido por ser feito de madeira* negra. Entretanto, reduza o Volume antes de fazer quaisquer ajustes de Volume pelo tamanho do item.

Tipo galho de madeira negra; **Preço** 500 po; **Volume** L

Tipo lenha de madeira negra; **Preço** 5.000 po; **Volume** 1

Tipo objeto de madeira negra de qualidade padrão; **Nível** 8; **Preço** 350 po por Volume

Tipo objeto de madeira negra de qualidade alta; **Nível** 16; **Preço** 6.000 po por Volume

Itens de Madeira Negra	Dureza	PV	LQ
Itens Finos			
Qualidade Padrão	5	20	10
Qualidade Alta	8	32	16
Itens			
Qualidade padrão	7	28	14
Qualidade alta	10	40	20
Estruturas			
Qualidade padrão	14	56	28
Qualidade alta	20	80	40

MITHRAL — MATERIAL 8+

INCOMUM | PRECIOSO

Mithral é renomado por sua leveza, durabilidade e eficiência contra uma ampla variedade de criaturas, incluindo diabos e licantropos. Ele possui o mesmo brilho que a prata, mas em um tom mais claro. Armas e armaduras de mithral *são tratadas como se fossem* de prata para o propósito de causar dano a criaturas com fraqueza a prata. Um item de metal feito de mithral é mais leve do que um feito de aço ou ferro; o Volume do item é reduzido em 1 (ou para Volume leve se o Volume normal dele for 1; e sem gerar efeito em itens que normalmente possuem Volume leve). O Preço de um item feito deste material *é baseado no Volume normal do item, não em seu Volume reduzido por ser feito de* mithral. Entretanto, reduza o Volume antes de fazer quaisquer ajustes de Volume pelo tamanho do item.

Tipo pedaço de mithral; **Preço** 500 po; **Volume** L

Tipo lingote de mithral; **Preço** 5.000 po; **Volume** 1

Tipo objeto de mithral de qualidade padrão; **Nível** 8; **Preço** 350 po por Volume

Tipo objeto de mithral de qualidade alta; **Nível** 16; **Preço** 6.000 po por Volume

Itens de Mithral	Dureza	PV	LQ
Itens Finos			
Qualidade Padrão	5	20	10
Qualidade Alta	8	32	16
Itens			
Qualidade padrão	9	36	18
Qualidade alta	12	48	24
Estruturas			
Qualidade padrão	18	72	36
Qualidade alta	24	96	48

ORICALCO — MATERIAL 17+

RARO | PRECIOSO

Mais raro e valioso dos metais celestes, oricalco é procurado por suas incríveis propriedades mágicas relacionadas ao tempo. Este metal cúpreo e embotado não é tão resistente fisicamente quanto adamante, mas suas propriedades de dobra temporal o protegem, concedendo maior Dureza e Pontos de Vida. Se um item de oricalco sofrer dano mas não for destruído, ele se repara completamente 24 horas depois.

Tipo pedaço de oricalco; **Preço** 1.000 po; **Volume** L

Tipo lingote de oricalco; **Preço** 10.000 po; **Volume** 1

Tipo objeto de oricalco de qualidade alta; **Nível** 17; **Preço** 10.000 po por Volume

Itens de Mithral	Dureza	PV	LQ
Itens Finos			
Qualidade Alta	16	64	32
Itens			
Qualidade alta	18	72	36
Estruturas			
Qualidade alta	35	140	70

PRATA — MATERIAL 2+

PRECIOSO

Armas de prata são a ruína de criaturas que variam de diabos a lobisomens. Itens de prata são menos duráveis do que de aço e itens de prata de qualidade baixa normalmente são apenas folheados a prata.

Tipo pedaço de prata; **Preço** 10 po; **Volume** L

Tipo lingote de prata; **Preço** 100 po; **Volume** 1

Tipo objeto de prata de qualidade baixa; **Nível** 2; **Preço** 20 po por Volume

Tipo objeto de prata de qualidade padrão; **Nível** 7; **Preço** 250 po por Volume

Tipo objeto de prata de qualidade alta; **Nível** 15; **Preço** 4.500 po por Volume

Item de prata	Dureza	PV	LQ
Itens Finos			
Qualidade baixa	3	12	6
Qualidade padrão	5	20	10
Qualidade alta	8	32	16
Itens			
Qualidade baixa	5	20	10
Qualidade padrão	7	28	14
Qualidade alta	10	40	20
Estruturas			
Qualidade baixa	10	40	20
Qualidade padrão	14	56	28
Qualidade alta	20	80	40

Runas

A maioria das armas e armaduras mágicas ganha seus aprimoramentos de potentes runas sobrenaturais gravadas nelas. Estas runas permitem uma profunda customização de itens.

Runas devem ser fisicamente gravadas nos itens através de um processo especial para aplicar seus efeitos. Eles tomam duas formas: runas fundamentais e runas de propriedade. Runas fundamentais oferecem os benefícios mais básicos e essenciais: uma runa de *potência de arma* adiciona um bônus nas rolagens de ataque da arma e uma runa *impactante* adiciona dados extras de dano de arma. Uma runa de *potência de armadura* aumenta o bônus de item da armadura na CA e uma runa *resiliente* concede um bônus aos salvamentos do usuário. Runas de propriedade, em contraste, concedem efeitos mais variados — tipicamente poderes que são constantes enquanto a armadura for usada ou que surtem efeito sempre que a arma é usada (como uma runa que concede resistência a energia ou uma que adiciona dano de fogo aos ataques da arma).

A quantidade de runas de propriedade que uma arma ou armadura pode possuir é igual ao valor de sua runa de potência. Uma *arma +1* pode possuir apenas uma runa de propriedade, mas poderia conter outra se sua runa de *potência de arma +1* fosse melhorada para uma runa de *potência de arma* +2. Como runas *impactantes* e *resilientes* são runas fundamentais, elas não contam para este limite.

Um item com runas normalmente é referido pelo nome do item base seguido pelo valor de sua potência de runa, que é acompanhado por quaisquer outras runas fundamentais que ele possuir e, por fim, pelos nomes de quaisquer runas de propriedade que ele tiver. Por exemplo, você pode possuir uma *espada longa +1* ou uma *cota de malha +2 resiliente maior resistente a fogo*.

Armas e armaduras gravadas com runas possuem o mesmo Volume e características gerais que suas versões não-mágicas, exceto se especificado o contrário. O nível de um item com runas gravadas é igual ao nível mais alto entre o item base e todas as runas gravadas dele; assim sendo, uma *maça +1 impactante* (um item de 4º nível) com uma runa *disruptora* (uma runa de 5º nível) seria um item de 5º nível.

Cada runa pode ser gravada em um tipo específico de arma ou armadura, conforme indicado na seção Uso do bloco de estatísticas da runa. Roupas de explorador podem possuir runas de armadura gravadas nelas (mesmo que não sejam armaduras), mas como não possuem categoria de armadura leve, média ou pesada, não podem possuir runas que requeiram quaisquer destas categorias.

Investidura

Se uma armadura possuir runas, ela possui o traço investido, requerendo que você invista nela para receber seus benefícios mágicos.

Fórmulas de Runas

O Preço da fórmula de uma runa é o mesmo Preço da fórmula de um item do mesmo nível; ela pode ser adquirida da mesma forma que a fórmula de um item (conforme descrito na página 293).

O Processo de Gravação

Gravar uma runa em um item segue o mesmo processo que usar a atividade Manufatura para fazer um item. Você deve possuir a fórmula da runa, o item em que está adicionando a runa deve estar em sua posse durante todo o processo de gravação e você deve encontrar quaisquer Requerimentos de Manufatura especiais da runa. As runas não possuem efeito até que você complete a atividade Manufaturar. Você pode gravar apenas uma runa por vez.

Transferindo Runas

Você pode transferir runas entre um item e outro, incluindo uma *pedra de runa* (página 582). Isto também usa a atividade Manufaturar. Isto permite você mover uma runa de um item para o outro ou trocar uma runa em um item com uma runa em outro item. Para trocar, as runas devem ser da mesma forma (fundamental ou propriedade).

Se um item possuir duas ou mais runas de propriedade, você decide quais runas trocar e quais deixar quando estiver transferindo. Se tentar transferir uma runa para um item que não pode aceitá-lo, como transferir uma runa de arma corpo a corpo para uma runa de arma à distância, você automaticamente obtém uma falha crítica no teste de Manufatura. Se transferir uma runa de potência, você pode acabar com runas de propriedade em um item que não pode se beneficiar dele. Estas runas de propriedade ficam dormentes até que sejam transferidas para um item com a runa de potência necessária ou até que você grave a runa de potência apropriada no item que a possui.

A CD do teste de Manufatura para transferir uma runa é determinada pelo nível de item da runa sendo transferida, e o Preço da transferência é 10% do Preço da runa, a menos que transferida de uma *pedra de runa*, o que é gratuito. Se estiver trocando runas, utilize o nível e Preço mais altos entre as duas runas para determinar estes valores. Leva-se 1 dia (em vez dos 4 dias normalmente necessários para Manufaturar) para transferir uma runa ou trocar um par de runas e você pode continuar a trabalhar dias adicionais para obter um desconto, como o usual para Manufatura.

Runas Fundamentais

Quatro runas fundamentais produzem as magias mais essenciais de proteção e destruição: runas de *potência de armadura* e *resiliente* para armaduras e runas de *potência de arma* e *impactante* para armas. Uma runa de potência é o que transforma uma arma em uma arma mágica (página 558) e uma armadura em uma armadura mágica (página 562).

Um item pode possuir uma runa fundamental de cada tipo, embora gravar uma runa mais forte pode aprimorar uma runa existente em uma versão mais poderosa (como descrito na entrada de cada runa). Conforme você sobe de nível, você tipicamente alterna entre aprimorar a runa de potência do item e sua runa *impactante* ou *resiliente* quando você pode pagar por isso.

Runa Fundamental	Gravada Em	Benefício
Potência de armadura	Armadura	Aumenta o bônus de item na CA e determina a quantidade máxima de runas de propriedade
Resiliente	Armadura	Concede bônus de item em salvamentos
Potência de arma	Arma	Concede um bônus de item em rolagens de ataque e determina a quantidade máxima de runas de propriedade
Impactante	Arma	Aumenta a quantidade de dados de dano da arma

Runas Fundamentais de Armadura

POTÊNCIA DE ARMADURA — RUNA 5+

ABJURAÇÃO | MÁGICO

Uso gravada em uma armadura

Proteções mágicas defletem ataques. Aumente o bônus de item da armadura em 1. A armadura pode ser gravada com uma runa de propriedade.

Você pode aprimorar a runa de *potência de armadura* já gravada em uma armadura para uma versão mais forte, aumentando os valores da runa existente para os da nova runa. Você deve possuir a fórmula da runa mais forte para fazer isso e o Preço do aprimoramento é a diferença entre os Preços das duas runas.

Tipo *potência de armadura +1*; **Nível** 5; **Preço** 160 po; **Requerimentos de Manufatura** Você é especialista em Manufatura.

Tipo *potência de armadura +2*; **Nível** 11; **Preço** 1.060 po; **Requerimentos de Manufatura** Você é mestre em Manufatura.
O bônus de item na CA aumenta para +2 e a armadura pode ser gravada com duas runas de propriedade.

Tipo *potência de armadura +3*; **Nível** 18; **Preço** 20.560 po; **Requerimentos de Manufatura** Você é lendário em Manufatura.
O bônus de item na CA aumenta para +3 e a armadura pode ser gravada com três runas de propriedade.

RESILIENTE — RUNA 8+

ABJURAÇÃO | MÁGICO

Uso gravada em uma armadura

Runas *resilientes* imbuem armaduras com magia protetora adicional. Isto concede ao usuário +1 de bônus de item em salvamentos.

Você pode aprimorar a runa *resiliente* já gravada em uma armadura para uma versão mais forte, aumentando os valores da runa existente para os da nova runa. Você deve possuir a fórmula da runa mais forte para fazer isso e o Preço do aprimoramento é a diferença entre os Preços das duas runas.

Tipo *resiliente*; **Nível** 8; **Preço** 340 po

Tipo *resiliente maior*; **Nível** 14; **Preço** 3.440 po
A armadura concede +2 de bônus de item em salvamentos.

Tipo *resiliente superior*; **Nível** 20; **Preço** 49.440 po
A armadura concede +3 de bônus de item em salvamentos.

Runas Fundamentais de Arma

IMPACTANTE — RUNA 4+

EVOCAÇÃO | MÁGICO

Uso gravada em uma arma

Uma runa *impactante* armazena magia destrutiva na arma, aumentando a quantidade de dados de dano que a arma causa para dois em vez de um. Por exemplo, uma *adaga +1 impactante* causaria 2d4 de dano em vez de 1d4 de dano.

Você pode aprimorar a runa *impactante* já gravada em uma arma para uma versão mais forte, aumentando os valores da runa existente para os da nova runa. Você deve possuir a fórmula da runa mais forte para fazer isso e o Preço do aprimoramento é a diferença entre os Preços das duas runas.

Tipo *impactante*; **Nível** 4; **Preço** 65 po

Tipo *impactante maior*; **Nível** 12; **Preço** 1.065 po
A arma causa três dados de dano de arma.

Tipo *impactante superior*; **Nível** 19; **Preço** 31.065 po
A arma causa quatro dados de dano de arma.

ARMAS E ARMADURAS ESPECÍFICAS

Diferente de armas e armaduras aprimoradas com runas, armas e armaduras específicas (como um *couro de carniçal* ou uma *vingadora sagrada*) são criadas para um propósito específico e podem funcionar bem diferente de outros itens do seu tipo. Armas e armaduras mágicas específicas não podem ter runas de propriedade adicionadas a elas, mas você pode adicionar novas runas fundamentais ou aprimorar as existentes.

EXEMPLOS DE TRANSFERÊNCIA DE RUNAS

Você poderia transferir uma *runa flamejante* de uma *espada larga +1 impactante flamejante* para uma *espada longa +2 impactante*, resultando em uma *espada longa +2 impactante flamejante* e uma *espada larga +1 impactante*. Você poderia trocar as runas de *potência de arma* de uma *espada longa +1* e uma *espada larga +2*, resultando em uma *espada longa +2* e *uma espada larga +1*. Entretanto, você não pode trocar uma runa de *potência de arma +1* de uma arma com a runa de propriedade *flamejante* de outra arma, pois as duas runas não possuem a mesma forma.

Quando estiver transferindo uma runa para um item que pode portar várias runas de propriedade, você pode decidir se transfere uma única runa ou se troca runas entre os itens. Por exemplo, uma *arma +2* pode armazenar duas runas de propriedade. Se transferir uma runa *flamejante* de uma *rapieira +1 impactante flamejante* para um *martelo de guerra +2 impactante congelante*, você deve decidir se vai ficar com uma *rapieira +1 impactante* e um *martelo de guerra +2 impactante flamejante congelante* ou uma *rapieira +1 impactante congelante* e uma *martelo de guerra +2 impactante flamejante*.

POTÊNCIA DE ARMA — RUNA 2+

EVOCAÇÃO | MÁGICO

Uso gravada em uma arma

Aprimoramentos mágicos fazem esta arma golpear mais precisamente. Rolagens de ataque com esta arma recebem +1 de bônus de item. A arma pode ser gravada com uma runa de propriedade.

Você pode aprimorar a runa de *potência de arma* já gravada em uma arma para uma versão mais forte, aumentando os valores da runa existente para os da nova runa. Você deve possuir a fórmula da runa mais forte para fazer isso e o Preço do aprimoramento é a diferença entre os Preços das duas runas.

Tipo *potência de arma +1*; **Nível** 2; **Preço** 35 po; **Requerimentos de Manufatura** Você é especialista em Manufatura.

Tipo *potência de arma +2*; **Nível** 10; **Preço** 935 po; **Requerimentos de Manufatura** Você é mestre em Manufatura.
O bônus de item em rolagens de ataque aumenta para +2 e a arma pode ser gravada com duas runas de propriedade.

Tipo *potência de arma +3*; **Nível** 16; **Preço** 8.935 po; **Requerimentos de Manufatura** Você é lendário em Manufatura.
O bônus de item em rolagens de ataque aumenta para +3 e a arma pode ser gravada com três runas de propriedade.

RUNAS DE PROPRIEDADE

Runas de propriedade adicionam habilidades especiais em armas ou armaduras em adição às runas fundamentais do item. Se uma arma ou armadura possuir várias gravações da

APRIMORANDO RUNAS DE ARMA E ARMADURA

Você frequentemente irá querer aprimorar as runas fundamentais de armas e armaduras mágicas que já possuir. Isto requer que cada runa seja aprimorada separadamente. As Tabelas 11–5 e 11–6 resumem o Preço de cada passo, com um número em parênteses indicando o nível do item para a atividade Manufatura. Isto também indica a progressão típica para um aventureiro seguir quando melhorando suas armas e armaduras. As tabelas não incluem progressões que não são prováveis de aparecerem, como transformar uma *arma +1* diretamente em uma *arma +1 impactante maior*.

TABELA 11–5: PREÇOS DE APRIMORAMENTO DE ARMA

Arma Inicial	Arma Aprimorada	Preço e Processo
Arma +1	*Arma +1 impactante*	65 po para gravar impactante (4º nível)
Arma +1 impactante	*Arma +2 impactante*	900 po para gravar potência de arma +2 (10º nível)
Arma +2 impactante	*Arma +2 impactante maior*	1.000 po para gravar impactante maior (12º nível)
Arma +2 impactante maior	*Arma +3 impactante maior*	8.000 po para gravar potência de arma +3 (16º nível)
Arma +3 impactante maior	*Arma +3 impactante superior*	30.000 po para gravar impactante maior (19º nível)

TABELA 11–6: PREÇOS DE APRIMORAMENTO DE ARMADURA

Armadura Inicial	Armadura Aprimorada	Preço e Processo
Armadura +1	*Armadura +1 resiliente*	340 po para gravar resiliente (8º nível)
Armadura +1 resiliente	*Armadura +2 resiliente*	900 po para gravar potência de armadura +2 (11º nível)
Armadura +2 resiliente	*Armadura +2 resiliente maior*	3.100 po para gravar resiliente maior (14º nível)
Armadura +2 resiliente maior	*Armadura +3 resiliente maior*	19.500 po para gravar potência de armadura +3 (18º nível)
Armadura +3 resiliente maior	*Armadura +3 resiliente superior*	46.000 po para gravar resiliente superior (20º nível)

mesma runa, apenas a de nível mais alto se aplica. Você pode aprimorar uma runa de propriedade para uma runa de nível superior daquele tipo da mesma forma que você aprimoraria uma runa fundamental.

Runas de Propriedade de Arma

AFIADA — RUNA 13

INCOMUM | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 3.000 po

Uso gravada em uma arma corpo a corpo cortante ou perfurante

As lâminas de uma arma *afiada* são sobrenaturalmente penetrantes. Ataques com esta arma são acertos críticos com um 19 no dado desde que o resultado seja um sucesso. Esta propriedade não gera efeitos em um 19 se o resultado fosse uma falha.

AGRAVANTE — RUNA 9

ENCANTAMENTO | MÁGICO

Preço 700 po

Uso gravada em uma arma

Quando a sua rolagem de ataque com esta arma for um acerto crítico e receber o efeito de especialização de crítico, você recebe um benefício adicional dependendo do grupo da arma.

Arco O teste de Atletismo para puxar o projétil tem CD 20.

Clava Você pode afastar o seu oponente em até 4,5 metros.

Dardo O dano persistente de sangramento base aumenta para 2d6.

Escudo Você pode afastar o alvo até 3 metros.

Espada O alvo fica desprevenido até o final do seu próximo turno.

Faca O alvo sofre –1,5 metros de penalidade de estado na Velocidade dele enquanto sofrer o dano persistente de sangramento.

Funda O alvo também sofre –3 metros de penalidade de estado na Velocidade dele por 1 rodada se falhar no salvamento.

Haste Você pode mover o alvo até 3 metros.

Lança A condição enfraquecido dura 2 rodadas.

Machado Você pode causar dano a uma terceira criatura, com as mesmas restrições.

Mangual Você move o alvo 1,5 metros. Você não pode movê-lo para longe de você, mas pode movê-lo em outra direção à sua escolha.

Martelo Você também pode afastar o alvo em 1,5 metros.

Picareta O dano extra do efeito de especialização de crítico aumenta para 4 pontos por dado de dano da arma.

Pugilato O alvo sofre –4 de penalidade de circunstância em seu salvamento.

ANÁRQUICA — RUNA 11

CAÓTICA | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 1.400 po

Uso gravada em uma arma sem uma runa *axiomática*

Uma runa *anárquica* é irregular e assimétrica, canalizando energia caótica. Uma arma com esta runa causa 1d6 de dano caótico adicional contra alvos ordeiros. Se for ordeiro, você fica enfraquecido 2 enquanto carregar ou empunhar esta arma.

Quando obtiver um sucesso crítico ao Golpear uma criatura ordeira com esta arma, role 1d6. Em um resultado 1 ou 2 no dado, você causa o dobro do dano mínimo; em um 3 ou 4, você dobra o seu dano normalmente; em um 5 ou 6, você causa o dobro do dano máximo.

Requerimentos de Manufatura Você é caótico.

ARMAZENADORA DE MAGIA — RUNA 13

INCOMUM | ABJURAÇÃO | MÁGICO

Preço 2.700 po

Uso gravada em uma arma corpo a corpo

Uma runa *armazenadora de magia* cria uma reserva de energia mística dentro da arma gravada. Um conjurador pode gastar 1 minuto para conjurar uma magia de 3º nível ou inferior na arma.

A magia deve ter uma execução de 2 ações ou menos e deve ser capaz de afetar uma criatura que não seja o conjurador. Quando empunhar uma arma *armazenadora de magia*, você sabe imediatamente o nome e nível da magia armazenada. Uma arma *armazenadora de magia* encontrada como tesouro possui 50% de chance de possuir uma magia à escolha do MJ armazenada nela.

Ativação ◆ comandar; **Requerimento** Na sua ação anterior neste turno, você atingiu e causou dano a uma criatura com esta arma; **Efeito** Você libera a magia armazenada, que usa o alvo do ataque acionador como alvo da magia. Isto esvazia a magia da arma e permite que uma magia seja conjurada nela novamente. Se a magia requerer uma rolagem de ataque de magia, o resultado da sua rolagem de ataque com a arma determina o grau de sucesso da magia e, se a magia requerer uma jogada de salvamento, a CD é 30.

Ativação ◆ comandar; **Efeito** Gasta inofensivamente a magia armazenada. Isto libera a arma para uma nova conjuração sobre ela.

AXIOMÁTICA — RUNA 11

EVOCAÇÃO | MÁGICO | ORDEIRA

Preço 1.400 po

Uso gravada em uma arma sem uma runa *anárquica*

Complexa e simétrica, uma runa *axiomática* imbui uma arma com energia ordeira. Uma arma com esta runa causa 1d6 de dano ordeiro adicional contra alvos caóticos. Se for caótico, você fica enfraquecido 2 enquanto carregar ou empunhar esta arma.

Quando obtiver um sucesso crítico em uma rolagem de ataque contra uma criatura caótica com esta arma, em vez de rolar os dados, considere cada dado de dano da arma como tendo obtido o dano médio arredondado para cima (3 para d4, 4 para d6, 5 para d8, 6 para d10, 7 para d12).

Requerimentos de Manufatura Você é ordeiro.

CHOCANTE — RUNA 8+

ELETRICIDADE | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Uso gravada em uma arma

Arcos elétricos cruzam esta arma, causando 1d6 de dano de eletricidade adicional em um acerto. Em um acerto crítico, a eletricidade arqueia e causa o mesmo dano de eletricidade em até duas outras criaturas à sua escolha a até 3 metros do alvo.

Tipo *chocante*; **Nível** 8; **Preço** 500 po

Tipo *chocante maior*; **Nível** 15; **Preço** 6.500 po

O dano de eletricidade causado por esta arma ignora a resistência a eletricidade do alvo (e das outras criaturas em um acerto crítico).

CONGELANTE — RUNA 8+

CONJURAÇÃO | FRIO | MÁGICO

Uso gravada em uma arma

Esta arma é empoderada por chamas gelo congelante. A arma causa 1d6 de dano de frio adicional em um acerto. Em um acerto crítico, o alvo também fica lento 1 até o final do seu próximo turno a menos que obtenha sucesso em um salvamento de Fortitude CD 24.

Tipo *congelante*; **Nível** 8; **Preço** 500 po

Tipo *congelante maior*; **Nível** 15; **Preço** 6.500 po

A CD do salvamento é 34. O dano de frio causado por esta arma ignora a resistência a frio do alvo.

CORROSIVA — RUNA 8+

ÁCIDO | CONJURAÇÃO | MÁGICO

Uso gravada em uma arma

Ácido chia pela superfície da arma. Quando acertar com a arma, adicione 1d6 de dano de ácido ao dano causado. Além disso, em um acerto crítico, a armadura do alvo (se houver) sofre 3d6 de dano de ácido (antes de aplicar a Dureza); se o alvo tiver um escudo erguido, o escudo sofre este dano.

Tipo *corrosiva*; **Nível** 8; **Preço** 500 po

Tipo *corrosiva maior*; **Nível** 15; **Preço** 6.500 po

O dano de ácido causado por esta arma ignora a resistência a ácido do alvo. Aumente o dano causado à armadura ou escudo em acertos críticos para 6d6.

DANÇARINA — RUNA 13

INCOMUM | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 2.700 po

Uso gravada em uma arma corpo a corpo

Uma arma *dançarina* voa de forma autônoma e golpeia seus inimigos.

Ativação ◆◆ comandar, Interagir; **Efeito** Você Larga a arma e ela dança pelo ar, lutando sozinha contra o último inimigo que você atacou ou contra o inimigo mais próximo se seu alvo tiver sido derrotado. No final do seu turno a cada rodada, a arma pode Voar até uma Velocidade de voo de 12 metros e então Voar novamente ou Golpear uma criatura dentro do alcance dela.

A arma ocupa um espaço de 1,5 metros, mas não bloqueia ou impede inimigos de se moverem por aquele espaço, nem se beneficia ou fornece bônus de flanquear. A arma não pode se mover através do espaço de um inimigo. A arma não pode usar reações e as ações de Voar dela não acionam reações.

Enquanto estiver ativada, uma arma *dançarina* desfere Golpes com +24 de modificador mais o bônus de item dela em rolagens de ataque. Ela usa o dano normal da arma, mas com +0 de modificador de Força. As habilidades da arma que são acionadas automaticamente em um acerto ou acerto crítico ainda funcionam, mas a arma não pode ser ativada ou se beneficiar de quaisquer das suas habilidades enquanto ela estiver dançando.

A cada rodada, quando a arma terminar de usar as ações dela, faça um teste simples CD 6. Caso falhe, a ativação acaba e a arma cai no chão. Você não pode ativar o item novamente por 10 minutos.

DISRUPTORA — RUNA 5+

MÁGICO | NECROMANCIA

Uso gravada em uma arma corpo a corpo

Uma arma *disruptora* pulsa com energia positiva, causando 1d6 de dano positivo extra em mortos-vivos. Em um acerto crítico, o morto-vivo também fica enfraquecido 1 até o final do seu próximo turno.

Tipo *disruptora*; **Nível** 5; **Preço** 150 po

Tipo *disruptora maior*; **Nível** 14 (incomum); **Preço** 4.300 po

Aumente o dano extra para 2d6. Em um acerto crítico, em vez de ficar enfraquecido 1, o morto-vivo deve tentar um salvamento de Fortitude CD 34 com os efeitos a seguir. Este é um efeito de incapacitação.

Sucesso Crítico O morto-vivo fica enfraquecido 1 até o final do seu próximo turno.

Sucesso O morto-vivo fica enfraquecido 2 até o final do seu próximo tuno.

Falha O morto-vivo fica enfraquecido 3 até o final do seu próximo turno.
Falha Crítica O morto-vivo é destruído.

FLAMEJANTE — RUNA 8+

CONJURAÇÃO | FOGO | MÁGICO

Uso gravada em uma arma

Esta arma é empoderada por chamas tremulantes. A arma causa 1d6 de dano de fogo adicional em um acerto, mais 1d10 de dano persistente de fogo em um acerto crítico.

Tipo *flamejante*; **Nível** 8; **Preço** 500 po

Tipo *flamejante maior*; **Nível** 15; **Preço** 6.500 po

Aumente o dano persistente em acertos críticos para 2d10. O dano de fogo causado por esta arma (incluindo o dano persistente de fogo) ignora a resistência a fogo do alvo.

MUTÁVEL — RUNA 6

MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 225 po

Uso gravada em uma arma corpo a corpo

Com um momento de manipulação, você pode mudar esta arma para outra arma diferente com forma similar.

Ativação ◆ Interagir; **Efeito** A arma assume a forma de outra arma corpo a corpo que requeira a mesma quantidade de mãos para empunhar. As runas da arma e qualquer material precioso que a componha se aplicam à nova forma da arma. Quaisquer runas de propriedade que não possam se aplicar à nova forma são suprimidas até que o item assuma uma forma onde elas possam se aplicar.

PROFANA — RUNA 11

EVOCAÇÃO | MÁGICO | MAU

Preço 1.400 po

Uso gravada em uma arma sem uma runa *sagrada*

Uma runa *profana* instila poder inferal na arma gravada. Uma arma com esta runa causa 1d6 de dano maligno adicional contra alvos bondosos. Se for bom, você fica enfraquecido 2 enquanto carregar ou empunhar esta arma.

Ativação ⮌ comandar; **Frequência** uma vez por dia; **Acionamento** Você obtém sucesso crítico em uma rolagem de ataque contra uma criatura bondosa com a arma; **Efeito** O alvo sofre dano persistente de sangramento igual a 1d8 por dado de dano da arma da arma gravada.

Requerimentos de Manufatura Você é mau.

RETORNANTE — RUNA 3

EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 55 po

Uso gravada em uma arma de arremesso

Quando desferir um Golpe arremessando esta arma, ela voa de volta para sua mão depois que o Golpe se completar. Se as suas mãos estiverem cheias quando a arma retorna, ela cai no chão no seu espaço.

SAGRADA — RUNA 11

BEM | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 1.400 po

Uso gravada em uma arma sem uma runa *profana*

Armas *sagradas* comandam poderosas energias celestiais. Uma arma com esta runa causa 1d6 de dano bondoso adicional contra alvos malignos. Se for maligno, você fica enfraquecido 2 enquanto carregar ou empunhar esta arma.

Ativação ⮌ comandar; **Frequência** uma vez por dia; **Acionamento** Você obtém sucesso crítico em uma rolagem de ataque contra uma criatura maligna com a arma; **Efeito** Você recupera PV igual ao dobro do nível da criatura maligna. Este efeito possui os traços bom, cura e positivo.

Requerimentos de Manufatura Você é bom.

SANGUINÁRIA — RUNA 7

MÁGICO | NECROMANCIA

Preço 340 po

Uso gravada em uma arma corpo a corpo cortante ou perfurante

Dizem que armas com runas *sanguinárias* possuem sede por sangue. Quando acertar uma criatura com uma arma *sanguinária*, você causa 1d6 de dano persistente de sangramento extra. Em um acerto crítico, em vez disto causa 1d12 de dano persistente de sangramento.

TOQUE FANTASMA — RUNA 4

MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 75 po

Uso gravada em uma arma corpo a corpo

A arma pode ferir criaturas sem forma física. Uma arma de *toque fantasma* é particularmente efetiva contra criaturas incorpóreas, que quase sempre possuem uma fraqueza específica a armas de *toque fantasma*. Criaturas incorpóreas podem tocar, segurar e empunhar armas de *toque fantasma* (diferente da maioria dos objetos físicos).

TROVEJANTE — RUNA 8+

EVOCAÇÃO | MÁGICO | SÔNICA

Uso gravada em uma arma

Esta arma libera o barulho de um trovão quando acerta, causando 1d6 de dano sônico adicional em um Golpe bem-sucedido. Em um acerto crítico, o alvo deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 24 ou fica surdo por 1 minuto (ou 1 hora em uma falha crítica).

Tipo *trovejante*; **Nível** 8; **Preço** 500 po

Tipo *trovejante maior*; **Nível** 15; **Preço** 6.500 po

A CD do salvamento é 34 e a surdez é permanente. O dano sônico causado por esta arma ignora a resistência a sônico do alvo.

VELOCIDADE — RUNA 16

RARO | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 10.000 po

Uso gravada em uma arma

Ataques com uma arma de *velocidade* são sobrenaturalmente rápidos. Enquanto empunhar uma arma de *velocidade*, você recebe a condição acelerado, mas só pode usar a ação adicional concedida para desferir um Golpe com a arma gravada.

VORPAL — RUNA 17

RARO | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 15.000 po

Uso gravada em uma arma corpo a corpo cortante

Originalmente criadas como um modo de matar o lendário jaguadarte, armas *vorpais* se provam igualmente eficientes contra quase qualquer inimigo com uma cabeça.

Ativação ⮌ visualizar (incapacitação, morte); **Acionamento** Você rola um 20 natural em um golpe com a arma, obtém um sucesso crítico e causa dano cortante; **Efeito** O alvo deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 37 ou é decapitado. Isto mata qualquer criatura – exceto as que não precisam de uma cabeça para sobreviver. Para criaturas com múltiplas cabeças, isto normalmente só mata a criatura se você cortar a última cabeça dela.

Runas de Propriedade de Armadura

ANTIMAGIA — RUNA 15

INCOMUM | ABJURAÇÃO | MÁGICO

Preço 6.500

Uso gravada em uma armadura

Esta runa intricada afasta energia de magias, concedendo +1 de bônus de estado em jogadas de salvamento contra efeitos mágicos.

Ativação ⮌ comandar; **Frequência** uma vez por dia; **Acionamento** uma magia o afeta ou você é incluído na área dela; **Efeito** A armadura tenta neutralizar a magia acionadora com o efeito de *dissipar magia* de 7º nível e +26 de modificador de neutralização.

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *dissipar magia*.

DESLUMBRANTE — RUNA 5

ILUSÃO | MÁGICO

Preço 140 po

Uso gravada em uma armadura

Esta armadura pode ser disfarçada com um mero pensamento.

Ativação ◆ visualizar; **Efeito** Você muda a forma e aparência desta armadura para que ela pareça com roupas comuns ou deslumbrantes conforme você imaginar. As estatísticas da armadura não mudam. Apenas uma criatura que esteja se beneficiando de *visão verdadeira* ou algum efeito similar pode tentar desacreditar esta ilusão, que possui CD 25.

ESCORREGADIA — RUNA 3+

MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Uso gravada em uma armadura

Esta propriedade deixa a armadura escorregadia, como se estivesse envolta em uma fina camada de óleo. Você recebe +1 de bônus de item em testes de Acrobacia para Escapar ou Espremer-se.

Tipo *escorregadia*; **Nível** 3; **Preço** 55 po

Tipo *escorregadia maior*; **Nível** 9; **Preço** 650 po

O bônus de item é de+2.

Tipo *escorregadia superior*; **Nível** 17; **Preço** 14.000 po

O bônus de item é +3.

ETÉREA — RUNA 17

INCOMUM | CONJURAÇÃO | MÁGICO

Preço 13.500 po

Uso gravada em uma armadura

Uma runa *etérea* replica a armadura no Plano Etéreo.

Ativação ◆ comandar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você recebe os efeitos de *passeio etéreo*. Isto não requer concentração e dura 10 minutos ou até que você escolha retornar à forma material como uma ação livre.

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *passeio etéreo* de 9º nível.

FORTIFICAÇÃO — RUNA 12+

ABJURAÇÃO | MÁGICO

Uso gravada em uma armadura média ou pesada

Uma runa de *fortificação* protege contra os ataques mais mortais. Cada vez que for atingido criticamente enquanto usar a armadura gravada, faça um teste simples CD 17. Em um sucesso, ele se torna um acerto normal. Esta propriedade engrossa a armadura, aumentando em 1 ponto o Volume do item e em 2 pontos a Força necessária para reduzir as penalidades impostas por ela.

Tipo *fortificação*; **Nível** 12; **Preço** 2.000 po

Tipo *fortificação maior*; **Nível** 18; **Preço** 24.000 po

A CD do teste simples é 14.

INVISIBILIDADE — RUNA 8+

ILUSÃO | MÁGICO

Uso gravada em uma armadura leve

A luz parece penetrar parcialmente nesta armadura.

Ativação ◆ comandar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Sussurrando a palavra de comando, você fica invisível por 1 minuto, recebendo os efeitos de *invisibilidade* de 2º nível.

Tipo *invisibilidade*; **Nível** 8; **Preço** 500 po

Tipo *invisibilidade maior*; **Nível** 10; **Preço** 1.000 po

Você pode ativar a armadura até três vezes por dia.

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *invisibilidade*.

RESISTENTE A ENERGIA — RUNA 8+

ABJURAÇÃO | MÁGICO

Uso gravada em uma armadura

Estes símbolos transmitem forças protetoras dos Planos Elementais. Você adquire resistência a ácido, frio, eletricidade ou fogo 5.

O criador deve escolher o tipo de dano quando manufaturar a runa. Múltiplas runas resistentes a energia podem ser gravadas em uma armadura; em vez de usar apenas o efeito de nível mais elevado, cada uma deve fornecer resistência a um tipo de dano diferente. Por exemplo, um *peitoral de aço +2 resistente a ácido resistente a fogo maior* forneceria resistência a acido 5 e resistência a fogo 10.

Tipo *resistente a energia*; **Nível** 8; **Preço** 420 po

Tipo *resistente a energia maior*; **Nível** 12; **Preço** 1.650 po

Você adquire resistência 10 ao tipo de dano especificado.

SOMBRAS — RUNA 3+

MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Uso gravada em uma armadura não-metálica leve ou média

Armaduras com esta runa adquirem uma cor preta nebulosa. Você recebe +1 de bônus de item em testes de Furtividade enquanto usar a armadura.

Tipo *sombras*; **Nível** 3; **Preço** 55 po

Tipo *sombras maior*; **Nível** 9; **Preço** 650 po

O bônus de item é +2.

Tipo *sombras superior*; **Nível** 17; **Preço** 14.000 po

O bônus de item é +3.

Itens Segurados

Estes itens precisam ser segurados para serem usados. Armas, cajados e varinhas seguem regras especiais e possuem seções próprias.

AR ENGARRAFADO — ITEM 7

AR | CONJURAÇÃO | MÁGICO

Preço 320 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Aparentando ser uma garrafa de vidro com rolha comum, este item contém um suprimento inesgotável de ar fresco. Você deve tirar a rolha da garrafa com uma ação de Interagir antes que possa ativá-la.

Ativação ◆ Interagir; **Efeito** Você tira ar da garrafa. Isto permite que você respire mesmo em ambientes tóxicos ou sem ar. O ar não escapa da boca da garrafa, portanto, deixar a garrafa aberta em um ambiente sem ar não muda o ambiente.

BASTÃO DA ANULAÇÃO — ITEM 14

ABJURAÇÃO | MÁGICO

Preço 4.300 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Este bastão de chumbo longo e liso pode interromper magia.

Ativação ◆◆ Interagir; **Efeito** Este bastão emite um raio fino e cinza que anula uma magia ou item mágico, conjurando *dissipar magia* de 6º nível com modificador de neutralização de +23. Uma vez ativado, o bastão não pode ser reativado novamente por 2d6 horas.

BASTÃO DAS MARAVILHAS — ITEM 8

RARO | CAÓTICO | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 465 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Este bastão peculiar é estranho e imprevisível. Cada vez que é ativado, ele produz uma variedade de efeitos aleatoriamente.

Ativação ◆◆ comandar, Interagir; **Efeito** Escolha uma criatura a até 18 metros e role um d% na tabela abaixo para determinar o efeito do bastão. Se uma seção listar apenas o nome da magia, o bastão a conjura em seu nível mais baixo. Você toma quaisquer decisões para uma magia conjurada pelo bastão a menos que indicado o contrário — exceto que ela deve mirar a criatura escolhida ou a criatura escolhida deve estar no centro da área da magia (se ela tiver uma área e não alvos). Se a distância da magia for menor do que 18 metros, aumente a distância para 18 metros.

Qualquer CD de magia necessária é 27 e qualquer rolagem de ataque de magia é +17. Se o bastão conjurar uma magia em você, você não recebe uma jogada de salvamento ou outras defesas contra esse efeito.

Uma vez ativado, o bastão não pode ser ativado novamente por 1d4 horas.

D%	Efeito Maravilhoso
1–3	Folhas crescem no alvo; elas duram 24 horas
4–8	*Escuridão*
9	Convoca um besouro lucano gigante (convocar animal de 5º nível; *Pathfinder Bestiário* 41$)
10–13	Um fluxo de 600 borboletas grandes e coloridas jorram, enchendo um raio de 6 metros por 2 rodadas; criaturas ficam cegas enquanto estiverem na nuvem de borboletas
14–15	Todas as armas da criatura se animam como sob o efeito da runa *dançarina*
16–25	*Relâmpago*
26–29	Grama cresce em um cone de 18 metros na frente do bastão, ou grama existente cresce a 10 × sua velocidade normal
30	O alvo fica azul, verde ou púrpura com duração ilimitada
31	Convoca um elefante (convocar animal de 6º nível; *Pathfinder Bestiário* 154$)
32–34	Chuva pesada cai em um raio de 18 metros ao seu redor por 1 rodada
35–38	*Nuvem fétida*
39	Convoca um rato ineficaz (*convocar animal* de 1º nível)
40–42	*Padrão vibrante* com duração de 1 rodada
43–44	O bastão conjura *imagem espelhada* em você
45–46	*Lufada de vento*
47–48	O objeto não-vivo desapossado mais próximo do alvo (com até 1 m³ de tamanho) fica etéreo com duração ilimitada.
49–53	*Lentidão*
54	Você fica azul, verde ou púrpura com duração ilimitada
55–59	O bastão conjura *forma de peste* em você, com duração de 1d4 rodadas
60–61	1d4 × 10 gemas, cada uma valendo 1 pp, são disparadas do cajado, causando 1 de dano perfurante a cada criatura em um cone de 4,5 metros
62	*Sono* com 30 metros de raio
63–72	*Bola de fogo*
73–77	*Ler mente*
78–80	Role novamente; o alvo acredita que você criou o efeito da segunda rolagem
81–84	*Crescer*
85–87	O alvo é banhado em néctar, deixando-o desajeitado 1 por 1 rodada
88–92	*Fogo feérico*
93–97	O bastão conjura *invisibilidade* em você
98–100	O bastão conjura *encolher* em você, com duração de 1 dia

BASTÃO IMÓVEL — ITEM 9

MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 600 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Esta barra de ferro plana é quase completamente indefinível, exceto por um pequeno botão aparecendo em sua superfície.

INTRODUÇÃO
ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
MAGIAS
ERA DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS
REGRAS DO JOGO
MESTRANDO
TESOUROS & MANUFATURA
APÊNDICE

Ativação ◆ Interagir; Você aperta o botão para ancorar o bastão no lugar. Ele não se move, desafiando a gravidade se necessário. Se o botão for pressionado de novo, o bastão desativa, encerrando a magia de ancoragem. Enquanto ancorado, o bastão só pode ser movido se 4.000 quilos de pressão forem aplicados a ele – ou se uma criatura utilizar Atletismo para Forçar o bastão com uma CD de 40 (embora a maioria das criaturas inteligentes possa simplesmente apertar o botão para soltar o bastão).

BOLA DE CRISTAL — ITEM 14+

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | MÁGICO | VIDÊNCIA

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Esta esfera polida de cristal aprimora magia de vidência. Qualquer informação visual recebida através de uma magia com o traço vidência tiver sido conjurada pela *bola de cristal* aparece dentro da esfera e qualquer informação auditiva emana da superfície dela. Quando conjurar *vidência* por qualquer outro meio enquanto segura a esfera, você pode retransmitir qualquer informação que receber da mesma forma, permitindo que outros vejam ou ouçam o alvo.

A versão básica de uma *bola de cristal* é uma esfera de quartzo claro, mas outras versões são feitas de pedras diferentes.

Ativação 1 minuto (comandar, visualizar e Interagir); **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** A bola de cristal conjura *clarividência* como você especificar.

Ativação 10 minutos (comandar, visualizar e Interagir); **Frequência** duas vezes por dia; **Efeito** A bola de cristal conjura *vidência* CD 33 como você especificar.

Tipo quartzo claro; **Nível** 14; **Preço** 3.800 po

Tipo selenita; **Nível** 15; **Preço** 7.000 po
Vidência possui CD 36 e fornece a você o benefício de *ver invisibilidade* no alvo.

Tipo pedra-da-lua; **Nível** 16; **Preço** 7.500 po
Vidência possui CD 37 e fornece a você o benefício de *ler mente* no alvo, utilizando a mesma CD.

Tipo peridoto; **Nível** 17; **Preço** 12.500 po
Vidência possui CD 39 e fornece a você o benefício de *telepatia* para se comunicar com o alvo.

Tipo obsidiana; **Nível** 19; **Preço** 32.000 po
Vidência possui CD 41 e fornece a você o benefício de *visão verdadeira* para o que quer que esteja observando através dela.

CARRILHÃO DE ABERTURA — ITEM 6

INCOMUM | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 235 po

Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L

Este tubo oco de mithral possui cerca de 30 centímetros de comprimento e ostenta entalhes lembrando fechaduras abertas e correntes quebradas. O carrilhão pode ser ativado 10 vezes antes de quebrar e se tornar inútil.

Ativação ◆ Interagir; **Efeito** Você mira o carrilhão em um recipiente, porta ou fechadura que quer abrir e o golpeia. Ele envia vibrações mágicas que fazem um teste de Ladroagem contra a CD da fechadura, utilizando +13 de bônus de Ladroagem. Isto afeta apenas uma fechadura ou ligamento por vez, portanto, você pode precisar ativar o carrilhão várias vezes para abrir um alvo com várias formas de proteção.

CHAVE-ESQUELETO — ITEM 5+

MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** –

Uma caveira sorridente fica no topo desta chave macabra. Esta chave pode ser usada no lugar de ferramentas de ladrão quando tentar Abrir uma Fechadura e concede +1 de bônus de item em testes de Ladroagem. Se a *chave-esqueleto* ficar quebrada devido a uma falha crítica no teste, ela funciona como ferramentas de ladrão comuns e perde seus benefícios até que seja reparada.

Ativação ◇ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Acionamento** Você tenta Abrir uma Fechadura, mas ainda não efetuou a rolagem; **Efeito** A chave conjura *arrombar* na fechadura que você está tentando abrir

Tipo padrão; **Nível** 5; **Preço** 125 po

Tipo maior; **Nível** 11; **Preço** 1.250 po
A chave concede +2 de bônus de item e você pode ativá-la chave uma vez por hora.

CONCHA DO TRITÃO — ITEM 9

MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 640 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Se colocar esta grande concha opalescente em sua orelha, você pode ouvir o barulho do mar revolto batendo na costa.

Ativação ◆ Interagir (auditivo); **Efeito** Você pode erguer a concha até seus lábios para assoprá-la, deixando sair uma nota longa e ressonante. Pelo próximo minuto, você e todos seus aliados que estavam a até 9 metros de você quando a concha foi ativada recebem +2 de bônus de item em testes de Atletismo para Nadar e se tornam capazes de respirar embaixo d'água.

CONTAS DE ORAÇÃO SAGRADA — ITEM 5+

INCOMUM | CURA | DIVINA | NECROMANCIA | POSITIVO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** –

Este rosário de contas de oração aparentemente comuns brilha com uma luz suave e fica quente ao toque da primeira vez que você conjurar uma magia divina enquanto o segurar. Quando você o faz, as contas de oração se alinham à sua divindade, mudando sua forma e iconografia para incorporar claramente os símbolos religiosos e iconografia de sua divindade. As contas não se transformam ou funcionam com um conjurador maligno.

Sempre que conjurar uma magia divina através de seus espaços de magia enquanto segurar as contas, você recupera 1 Ponto de Vida; isto é um efeito de cura positiva. Se a magia conjurada for uma magia de cura, você pode conceder esta cura adicional a um dos alvos da magia em vez de a si mesmo.

Ativação Conjurar uma Magia; **Efeito** Conjura *benção* ou *cura*, uma vez por dia cada.

Tipo padrão; **Nível** 5; **Preço** 160 po

Tipo maior; **Nível** 11; **Preço** 1.400 po
Você recupera 1d4 Pontos de Vida em vez de 1 Ponto de Vida quando conjura magias divinas através de seus espaços de magia. Mude a lista de magias das contas para as versões de 4º nível de *benção*, *cura*, *ira divina* (correspondendo a um componente da tendência de sua divindade), *neutralizar veneno* e *remover doenças*. Você pode conjurar cada uma destas uma vez por dia.

Requerimentos de Manufatura Você possui a habilidade de classe conjuração com tradição divina.

CORNETA DA NÉVOA ITEM 6

CONJURAÇÃO | MÁGICO | ÁGUA

Preço 230 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Esta grande corneta de carneiro cintila perpetuamente com minúsculas gotículas de água, parecidas com condensação.

Ativação ◆◆ Interagir; **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** Você ativa a corneta ao soprá-la com força, fazendo com que emita um som baixo e conjure *bruma obscurecente* de 2º nível. Você pode Dispensar a bruma a qualquer momento soprando uma segunda nota no chifre ao usar uma ação de Interagir.

CORNETA DO ASSOPRO EXPLOSIVO ITEM 9

EVOCAÇÃO | MÁGICO | SÔNICO

Preço 700 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Uma corneta *do assopro explosivo* é uma trombeta de latão brilhante. Ela pode ser tocada como instrumento, concedendo +2 de bônus de item em testes de Performance.

Ativação ◆ Interagir; **Frequência** uma vez por rodada; **Efeito** Quando ativar a corneta ao soprá-la com intenção destrutiva, você cria uma nota explosiva que afeta uma criatura ou objeto a até 9 metros. A explosão causa 3d6 de dano sônico (salvamento básico de Fortitude CD 28).

Ativação ◆◆ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você pode soprar ainda mais forte para criar uma onda explosiva intensa em um cone de 9 metros que causa 8d6 de dano sônico. Cada criatura tenta um salvamento de Fortitude CD 28 com os efeitos a seguir.

Sucesso Crítico A criatura não sofre dano.

Sucesso A criatura sofre metade do dano.

Falha A criatura sofre o dano inteiro e fica surda por 2d6 rodadas.

DECANTADOR DE ÁGUA INFINITA ITEM 7

ÁGUA | CONJURAÇÃO | MÁGICO

Preço 320 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Este item parece um frasco de vidro comum cheio de água. A tampa não pode ser removida a menos que você fale uma das três palavras de comando do item, cada uma delas fazendo a água sair de forma diferente. Puxar a tampa diretamente cria água fresca e girando-a conforme a puxa cria água salgada. Qualquer efeito do decantador dura até que ele seja fechado (com sua tampa, um dedo ou que valha).

Ativação ◆ comandar, Interagir; **Efeito** Falando "fluxo", você faz a água sair no ritmo de 4 litros por rodada.

Ativação ◆ comandar, Interagir; **Efeito** Falando "fonte", você faz a água jorrar em um feixe de 1,5 metros no ritmo de 20 litros por rodada.

Ativação ◆ comandar, Interagir; **Efeito** Falando "gêiser", você faz uma poderosa rajada de água sair no ritmo de 60 litros por rodada. Você pode mirar o fluxo em uma criatura, afetando-a com um *empurrão hidráulico* (+15 de rolagem de ataque de magia). Você pode repetir isto uma vez por rodada enquanto o gêiser continuar, gastando uma ação de Interagir para direcionar o gêiser a cada vez.

ESTATUETAS MARAVILHOSAS ITEM 2+

CONJURAÇÃO | MÁGICO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Cada uma destas estatuetas possui 2,5 centímetros de altura, esculpidas de um material específico e assumindo a forma de um animal ou animais em particular.

Ativação ◆◆ comandar, Interagir; **Efeito** Você ativa a estatua ao colocá-la em chão sólido e falando o nome dela, fazendo a estatueta se transformar em uma criatura (ou criaturas) viva. Na forma de criatura, a estatueta possui o traço lacaio. Ela é capaz de compreender seu idioma e obedece a você da melhor forma possível quando você usar uma ação para comandá-la. As especificidades de cada criatura, assim como a frequência de ativação (se houver), aparecem nas seções abaixo.

Se uma estatueta for morta na forma de animal, ela retorna à forma de estátua e não pode ser ativada novamente até que se passe 1 semana. Se a estatueta for destruída na forma de estátua, ela se estilhaça e sua magia é perdida.

Tipo cachorro de ônix; **Nível** 2; **Preço** 34 po

Esta estatueta simples de ônix se transforma em um cão de guarda (*Pathfinder Bestiário* 102$). O cachorro possui +4 de bônus de circunstância em testes de Sobrevivência para Rastrear e possui visão no escuro. Quando o cachorro sente uma criatura escondida com seu faro, a criatura fica observada e ocultada. O cachorro de ônix pode ser ativado apenas uma vez por semana e continua nesta forma por até 6 horas.

Tipo corcel de obsidiana; **Nível** 15 (incomum); **Preço** 6.000 po

Esta estatueta preta de aspecto sinistro lembra um cavalo erguido sobre as patas traseiras. Quando ativada, esta estatueta se torna um pesadelo (*Pathfinder Bestiário* 244$). Ele pode ser chamado uma vez por semana por até 24 horas, embora não use *salto planar* ou suas outras habilidades a favor de seu conjurador. Embora maligno, ele se permite ser montado

por criaturas de qualquer tendência – embora, se uma criatura bondosa o montar, o cavaleiro deve fazer um teste simples CD 3. Em caso de falha, o pesadelo usa *salto planar* e leva o cavaleiro para um local aleatório no Abismo, onde prontamente retorna à forma de estatueta, deixando seu cavaleiro naquele lugar pesadelar.

Tipo elefante de mármore; **Nível** 13; **Preço** 2.700 po

Belamente esculpido de um pedaço de mármore sólido, esta estatueta reluzente de elefante se torna um elefante completamente crescido (*Pathfinder Bestiário* 154$) quando ativada. O elefante pode ser chamado no máximo quatro vezes por mês. Ele permanece por 24 horas desde que esteja sendo usado como besta de carga ou para o transporte. Se desferir um ataque ou entrar em combate de alguma forma, ele reverte à forma de estatueta após 1d4 rodadas.

Tipo leões de ouro; **Nível** 10; **Preço** 900 po

Esta estatueta retrata um par de leões de ouro e, quando ativada, se torna um par de leões adultos (*Pathfinder Bestiário* 52$). Os leões podem ser chamados apenas uma vez por dia e ficam na forma de leão por no máximo 1 hora. Se algum dos leões for morto, esse leão não pode ser convocado novamente até se passar 1 semana, mas isso não impede que o outro seja convocado.

Tipo serpente de jade; **Nível** 7; **Preço** 340 po

Esta estátua minúscula inicialmente parece ser um pedaço sem forma de jade até que uma inspeção mais próxima revela ser um corpo serpentino em um nó confortável. Quando ativada, esta estatueta se torna uma víbora gigante (*Pathfinder Bestiário* 303$). A estatueta pode ser usada apenas uma vez por dia e pode se manter na forma de serpente por no máximo 10 minutos.

INSTRUMENTO DO MAESTRO — ITEM 3+

ENCANTAMENTO | MÁGICO

Uso segurado em 2 mãos; **Volume** 1

Um *instrumento do maestro* pode ser manufaturado na forma de qualquer variedade de instrumento musical. Um *instrumento do maestro* concede +1 de bônus de item em testes de Performance enquanto você tocar música com o instrumento.

Ativação ◆◆ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você pode tocar o instrumento para produzir os efeitos de *cativar*.

Tipo menor; **Nível** 3; **Preço** 60 po

Tipo moderado; **Nível** 10; **Preço** 900 po

O bônus de item é +2 e a magia *cativar* é de 4º nível.

Tipo moderado; **Nível** 18; **Preço** 19.000 po

O bônus de item é +3 e a magia *cativar* é de 8º nível.

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *cativar* do nível apropriado.

MEDICAMENTOS MARAVILHOS — ITEM 12+

MÁGICO | NECROMANCIA

Uso segurado em 2 mãos; **Volume** 1

Este conjunto de ferramentas de curandeiro contém um suprimento aparentemente interminável de bandagens, ervas e itens curativos de qualidade impecável, concedendo +2 de bônus de item em testes de Medicina.

Ativação ◆ Tratar Veneno ou 8 horas (Tratar Doença); **Efeito** Você pode ativar a ferramenta quando usá-las para Tratar Veneno para produzir os efeitos de *neutralizar veneno*, ou quando Tratar Doença para produzir os efeitos de *remover doença*. Uma vez que estes medicamentos tenham sido usados para tratar o veneno ou doença de um paciente, eles não podem ser usados novamente para tratar a mesma aflição para aquele paciente.

Tipo padrão; **Nível** 12; **Preço** 1.800 po

Tipo maior; **Nível** 18; **Preço** 19.000 po

As ferramentas concedem +3 de bônus de item e as magias são elevadas para o 6º nível.

MOCHILA DE CARGA — ITEM 4+

CONJURAÇÃO | EXTRADIMENSIONAL | MÁGICO

Uso segurado em 2 mãos; **Volume** 1

Embora pareça ser um saco de pano ricamente decorado com painéis de seda colorida ou tranças estilosas, uma *mochila de carga* abre para um espaço extradimensional maior do que suas dimensões mundanas. O Volume dentro da bolsa não muda o Volume da *mochila de carga* em si. A quantidade de Volume que o espaço extradimensional da bolsa pode portar depende do tipo dela.

Você pode Interagir com a *mochila de carga* para colocar itens ou removê-los como em um saco mundano. Embora a mochila possa portar uma grande quantidade de material, o objeto ainda precisa caber na abertura do saco para ser guardado dentro.

Se a bolsa for sobrecarregada ou quebrada, ela se rompe e fica arruinada, fazendo os itens dentro dela se perderem para sempre. Se for virada do avesso, os itens são cuspidos sem danos, mas a mochila deve ser ajeitada para ser usada novamente. Uma criatura viva colocada dentro da bolsa possui ar o suficiente para 10 minutos antes de começar a sufocar e pode tentar Escapar contra uma CD 13. Um item dentro da mochila não fornece benefícios a menos que seja recuperado primeiro. Um item na mochila não pode ser detectado por magia que detecta apenas coisas no mesmo plano.

Tipo I; **Nível** 4; **Preço** 75 po; **Capacidade** 25 Volumes

Tipo II; **Nível** 7; **Preço** 300 po; **Capacidade** 50 Volumes

Tipo III; **Nível** 11; **Preço** 1.200 po; **Capacidade** 100 Volumes

Tipo IV; **Nível** 13; **Preço** 2.400 po; **Capacidade** 150 Volumes

QUALQUER-FERRAMENTA DO VIAJANTE — ITEM 6

MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 200 po

Uso segurado em 2 mãos; **Volume** 1

Antes de ser ativado, este item parece ser um bastão de freixo com aço em suas duas pontas.

Ativação ◆◆ Interagir, visualizar; **Efeito** Você imagina uma ferramenta simples específica e a *qualquer-ferramenta* se transforma nela. (Normalmente você pode escolher uma ferramenta listada no Capítulo 6). Isto transforma a parte de madeira em qualquer cabo e a parte de metal em pás, cabeças de martelo ou algo similar, permitindo replicar a maioria das ferramentas básicas, mas nada mais complexo. Você pode retornar o item à sua forma de bastão com uma ação de Interagir.

TOCHA DA CHAMA ETERNA ITEM 1

EVOCAÇÃO | LUZ | MÁGICO

Preço 15 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Uma *tocha da chama eterna* é uma das aplicações mais comuns de magia permanente. Esta tocha emana luz constantemente, não necessitando de oxigênio e sem gerar calor. A chama pode ser coberta ou escondida, mas não pode ser sufocada ou apagada.

TOMO DA POSSIBILIDADE ITEM 18

ADIVINHAÇÃO | MÁGICO

Preço 22.000 po

Uso segurado em 2 mãos; **Volume** 2

Uma matriz de pedras semipreciosas é organizada em uma capa de prata e cobre batido neste tomo grosso e pesado. Se abrir o livro antes de ser ativado, suas páginas de velino são brancas e imaculadas, mas uma vez ativado, palavras dançam e nadam nas páginas ante seus olhos.

Ativação 10 minutos (visualizar, Interagir); **Efeito** Conforme folheia o livro, você pensa sobre um tópico amplo que deseja saber mais. Escolha uma perícia: Arcanismo, Manufatura, Medicina, Natureza, Ocultismo, Religião, Sociedade ou uma única subcategoria de Saber. As páginas do livro se enchem com informações sobre aquela perícia, embora apenas você possa ver a informação. Enquanto as páginas estão cheias, você pode gastar uma ação de Interagir folheando o livro logo antes de tentar Recordar Conhecimento com a perícia escolhida. Isto concede +3 de bônus de item ao teste e, se rolar uma falha crítica, trate o resultado como uma falha. As informações dentro do livro desaparecem após 24 horas ou quando o tomo é ativado novamente.

TURÍBULO DA REVELAÇÃO ITEM 3+

ADIVINHAÇÃO | DIVINO | MÁGICO

Uso segurado em 1 mãos; **Volume** 1

Este incensário de latão se pendura em uma corrente. A maioria dos *turíbulos da revelação* são adornados com textos espiralados escritos em celestial, embora alguns sejam de ferro e contenham textos em infernal ou abissal.

Ativação ◆◆ Interagir; **Custo** incenso valendo pelo menos 5 po; **Efeito** Você acende o incenso dentro do incensário e ele queima por 1 hora. Durante esse período, enquanto estiver segurando o turíbolo, você recebe +1 de bônus de item em testes de Religião e trata quaisquer falhas críticas que rolar quando Decifrar Escrita de natureza religiosa como uma falha.

Tipo menor; **Nível** 3; **Preço** 55 po

Tipo moderado; **Nível** 10; **Preço** 900 po

O turíbulo concede +2 de bônus. Uma vez por dia, quando ativar o turíbulo, você pode aumentar suas revelações. Durante a ativação, você pode segurar o turíbulo na altura dos seus olhos com uma ação de Interagir e receber os efeitos de *ver invisibilidade* por 1 rodada ao olhar através da fumaça.

Tipo maior; **Nível** 18; **Preço** 19.000 po

O turíbulo concede +3 de bônus. A versão maior compartilha a revelação aprimorada feita uma vez por dia da versão moderada, exceto que olhar através da fumaça também concede os efeitos de *visão verdadeira*.

VASSOURA DE VOO ITEM 12

MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 1.900 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Esta vassoura possui uma conexão tênue com a gravidade e tende a vagar mesmo quando guardada. Você pode montar a vassoura usando uma mão para guiá-la, e a vassoura pode carregar até um passageiro além de você. A vassoura se move com Velocidade de voo de 6 metros. A vassoura não pode carregar muita coisa, sofrendo –3 metros em sua Velocidade se carregar mais de 20 Volumes e caindo no chão se carregar mais de 30 Volumes.

Ativação ◆◆ comandar, Interagir; **Efeito** Você nomeia um destino no mesmo plano e a vassoura se move na direção dela com uma Velocidade de voo de 12 metros. Você deve segurar a vassoura com as duas mãos para montá-la ou precisa soltar a vassoura para enviá-la sem ninguém a montando. Se você não conhecer bem o local, aspecto e direção geral do destino, ou se nomear um destino em outro plano, a vassoura vaga sem rumo, voltando para seu local inicial após 30 minutos.

Se alguém estiver montado na vassoura, esta ativação dura por 4 horas (tipicamente 25 quilômetros de viagem), até a vassoura alcançar seu destino ou até você Dispensar a ativação. Se não houver alguém montando a vassoura, a ativação dura até ela alcançar seu destino. Quando a ativação acaba, a vassoura flutua para o chão e não pode ser ativada novamente por 1 hora.

VISCO PRIMEVO ITEM 6+

PRIMAL | TRANSMUTAÇÃO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** –

Este ramo de azevinho e visco cheios de frutinhas não murcha ou morre. Ele pode ser usado como foco primal e também concede à criatura o segurando +1 de bônus de item em testes de Natureza

Ativação ◆◆ Interagir; **Frequência** uma vez a cada 10 minutos; **Efeito** Você espreme o sumo de um dos frutos e o esfrega em uma clava ou cajado não-mágicos para conjurar *bastão de abrunheiro* sobre ele.

Ativação ◆◆ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você pode prender o ramo ao redor do pulso de uma mão e tocar uma árvore para conjurar *aspecto de árvore* sobre si mesmo, exceto que, em vez de se tornar uma árvore, você se torna uma vinha na árvore tocada.

Tipo padrão; **Nível** 6; **Preço** 230 po

Tipo maior; **Nível** 14; **Preço** 3.900 po

O ramo concede +2 de bônus e pode ser ativado de uma forma adicional:

Ativação ◆◆ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você planta o *visco primevo* em uma área de terra ou pedra natural. Uma vez plantado, o ramo imediatamente floresce em uma área de arbustos de azevinho que não impedem movimento e que pulsam com energia positiva, replicando os efeitos da magia *campo de vida*. Isto dura até 1 minuto, enquanto você continuar Sustentando a Ativação. Quando esta magia acaba, os arbustos de azevinho revertem ao *visco primevo* original.

Varinhas

Itens curtos e esguios tipicamente feitos de madeira, varinhas permitem que você conjure uma magia específica sem gastar um espaço de magia. Elas podem ser usadas uma vez por dia, mas podem ser sobrecarregadas para tentar conjurá-las novamente aceitando um grande risco. Cada varinha porta uma magia de um determinado nível, decidido quando a varinha é criada. Truques mágicos, magias de foco e rituais não podem ser colocados em varinhas.

Se encontrar uma varinha, você pode tentar descobrir qual magia ela contém. Se a magia for uma magia comum da sua lista de magias ou uma magia que você conheça, você pode usar uma única ação de Recordar Conhecimento e obter sucesso automático em identificar a magia da varinha. Se não, você deve usar Identificar Magia (página 238) para descobrir qual magia a varinha contém.

Conjurando Magias de uma Varinha

Uma varinha contém uma magia que pode ser conjurada uma vez por dia. Conjurar uma magia de uma varinha requer segurar a varinha em uma mão e ativá-la com a atividade Conjurar uma Magia usando a quantidade normal de ações para essa magia.

Para Conjurar uma Magia de uma varinha, ela deve constar em sua lista de magias. Como é você quem está Conjurando a Magia, utilize seu ataque de magia e CD de magia. A magia é da sua tradição.

Uma magia conjurada de uma varinha não requer componentes materiais físicos, mas você deve substituir qualquer componente material normalmente necessário para Conjurar a Magia por um componente somático. Se a magia requerer um foco, você deve possuir o foco para Conjurar a Magia de uma varinha e, se a magia possuir um custo, você ainda deve pagar este custo para conjurá-la a partir de uma varinha.

Sobrecarregando uma Varinha

Após a magia da varinha ser conjurada no dia, você pode tentar conjurá-la mais uma vez — sobrecarregando a varinha e arriscando destruí-la. Conjure a Magia novamente e role um teste simples CD 10. Em um sucesso, a varinha fica quebrada. Em uma falha, a varinha é destruída. Se alguém tentar sobrecarregar uma varinha que já tiver sido sobrecarregada no dia, a varinha é automaticamente destruída (mesmo se já tiver sido reparada) e nenhuma magia é conjurada.

Estatísticas de Varinhas

As estatísticas básicas de uma varinha são as mesmas exceto se especificado o contrário. Ela possui Volume leve e deve ser segurada em uma mão para ser ativada. Cada varinha contém uma magia de nível específico. Quando ativar a varinha, você só pode conjurar a magia no nível especificado — mas é possível manufaturar uma varinha com uma versão elevada de uma magia.

Estatísticas Variantes

Cada tipo de varinha possui um Nível e Preço determinados pelo nível da magia. A raridade da varinha é a mesma da raridade da magia. Os traços de item também variam dependendo da magia. Uma varinha possui quaisquer traços listados em seu bloco de estatísticas (normalmente apenas mágico e varinha) mais quaisquer traços da magia armazenada nela.

Exemplo de Varinha Mágica

Este exemplo de varinha mágica possui a magia curar.

VARINHA DE CURA — **ITEM 3+**

MÁGICO | NECROMANCIA | POSITIVO | VARINHA

Uso segurado em 1 mão; Volume L

As pontas douradas desta varinha de madeira branca são adornadas com rubis em cabochão.

Ativação (Conjurar uma Magia); **Frequência** uma vez por dia, mais sobrecarga; **Efeito** Você Conjura a Magia *curar* no nível indicado.

Tipo magia de 1º nível; **Nível** 3; **Preço** 60 po
Tipo magia de 2º nível; **Nível** 5; **Preço** 160 po
Tipo magia de 3º nível; **Nível** 7; **Preço** 360 po
Tipo magia de 4º nível; **Nível** 9; **Preço** 700 po
Tipo magia de 5º nível; **Nível** 11; **Preço** 1.500 po
Tipo magia de 6º nível; **Nível** 13; **Preço** 3.000 po
Tipo magia de 7º nível; **Nível** 15; **Preço** 6.500 po
Tipo magia de 8º nível; **Nível** 17; **Preço** 15.000 po
Tipo magia de 9º nível; **Nível** 19; **Preço** 40.000 po

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de curar do nível listado.

Manufaturando uma Varinha

O processo de Manufaturar uma varinha é bem parecido com o de Manufaturar qualquer outro item mágico. Quando começar o processo de manufatura, escolha uma magia para colocar na varinha. Você precisa Conjurar essa Magia durante o processo ou ter alguém que o faça por você na sua presença. Conjurar esta magia não produz seus efeitos normais; em vez disso, a magia é presa dentro da varinha. O conjurador não precisa pagar qualquer custo da magia. A conjuração deve vir de um conjurador gastando um espaço de magia. Você não pode Manufaturar uma varinha com uma magia produzida por outro item mágico, por exemplo.

Varinha Mágica

A forma mais simples de uma varinha contém uma magia, com Preço e Nível baseados nela. A varinha possui os traços mágico e varinha, além dos traços que a magia possui. O nome de uma varinha mágica com uma magia é simplesmente "varinha de" seguido pelo nome da magia.

VARINHA MÁGICA — **ITEM 3+**

MÁGICO | VARINHA

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Esta batuta possui cerca de 30 centímetros de comprimento e contém uma única magia. A aparência normalmente é relacionada à magia armazenada.

Ativação (Conjurar uma Magia); **Frequência** uma vez por dia, mais sobrecarga; **Efeito** Você Conjura a Magia no nível indicado.

Tipo magia de 1º nível; **Nível** 3; **Preço** 60 po
Tipo magia de 2º nível; **Nível** 5; **Preço** 160 po
Tipo magia de 3º nível; **Nível** 7; **Preço** 360 po
Tipo magia de 4º nível; **Nível** 9; **Preço** 700 po

Tipo magia de 5º nível; **Nível** 11; **Preço** 1.500 po
Tipo magia de 6º nível; **Nível** 13; **Preço** 3.000 po
Tipo magia de 7º nível; **Nível** 15; **Preço** 6.500 po
Tipo magia de 8º nível; **Nível** 17; **Preço** 15.000 po
Tipo magia de 9º nível; **Nível** 19; **Preço** 40.000 po

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração da magia do nível listado.

VARINHAS DE ESPECIALIDADE

Varinhas de especialidade podem conter apenas certos tipos de magia, conforme indicado em seu bloco de estatísticas — elas alteram os efeitos da magia ou afetam como ela pode ser conjurada. A seção Requerimentos de Manufatura lista que tipo de magia a varinha pode possuir.

VARINHA DE AMPLIAÇÃO — ITEM 5+

MÁGICO | VARINHA

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

A ponta desta varinha é bipartida em vez de afunilada.

Ativação (Conjurar uma Magia); **Frequência** uma vez por dia, mais sobrecarga; a ativação requer ◆◆ se a magia normalmente requerer ◆ para ser conjurada, ou ◆◆◆ se a magia normalmente requerer ◆◆; **Efeito** Você Conjura a Magia e aumenta área dela. Adicione 1,5 metros ao raio de uma explosão que normalmente possui pelo menos 3 metros de raio; adicione 1,5 metros ao comprimento de um cone ou linha que normalmente possui 4,5 metros ou menos; ou adicione 3 metros ao comprimento de um cone ou linha maior que os listados acima.

Tipo magia de 1º nível; **Nível** 4; **Preço** 100 po
Tipo magia de 2º nível; **Nível** 6; **Preço** 250 po
Tipo magia de 3º nível; **Nível** 8; **Preço** 500 po
Tipo magia de 4º nível; **Nível** 10; **Preço** 1.000 po
Tipo magia de 5º nível; **Nível** 12; **Preço** 2.000 po
Tipo magia de 6º nível; **Nível** 14; **Preço** 4.500 po
Tipo magia de 7º nível; **Nível** 16; **Preço** 10.000 po
Tipo magia de 8º nível; **Nível** 18; **Preço** 24.000 po
Tipo magia de 9º nível; **Nível** 20; **Preço** 70.000 po

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração da magia do nível listado. A magia deve possuir execução de ◆ ou ◆◆ e deve ter uma área de cone, explosão (3 metros ou mais) ou linha.

VARINHA DE BOLAS DE FOGO ARDENTES — ITEM 8+

EVOCAÇÃO | FOGO | MÁGICO | VARINHA

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Este galho enegrecido e bem queimado fede levemente a estrume de morcego.

Ativação (Conjurar uma Magia); **Frequência** uma vez por dia, mais sobrecarga; **Efeito** Você conjura *bola de fogo* no nível indicado. Cada criatura que falhar no salvamento sofre dano persistente de fogo.

Tipo magia de 3º nível; **Nível** 8; **Preço** 500 po; **Dano Persistente** 1d6
Tipo magia de 5º nível; **Nível** 12; **Preço** 2.000 po; **Dano Persistente** 2d6
Tipo magia de 7º nível; **Nível** 16; **Preço** 10.000 po; **Dano Persistente** 3d6
Tipo magia de 9º nível; **Nível** 20; **Preço** 70.000 po; **Dano Persistente** 4d6

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *bola de fogo* do nível listado.

VARINHA DE CONTINUAÇÃO — ITEM 5+

MÁGICO | VARINHA

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Esta varinha aumenta a duração de uma magia. Brasas amarelas espiralam por sua superfície até que a magia termine.

Ativação (Conjurar uma Magia); **Frequência** uma vez por dia, mais sobrecarga; a ativação requer ◆◆ se a magia normalmente requerer ◆ para ser conjurada ou ◆◆◆ se a magia normalmente requerer ◆◆; **Efeito** Você Conjura a Magia e sua duração é aumentada em 50%.

Tipo magia de 1º nível; **Nível** 5; **Preço** 160 po
Tipo magia de 2º nível; **Nível** 7; **Preço** 360 po
Tipo magia de 3º nível; **Nível** 9; **Preço** 700 po
Tipo magia de 4º nível; **Nível** 11; **Preço** 1.500 po
Tipo magia de 5º nível; **Nível** 13; **Preço** 3.000 po
Tipo magia de 6º nível; **Nível** 15; **Preço** 6.500 po
Tipo magia de 7º nível; **Nível** 17; **Preço** 15.000 po
Tipo magia de 8º nível; **Nível** 19; **Preço** 40.000 po

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração da magia do nível listado. A magia deve possuir execução de ◆ ou ◆◆ e duração não inferior a 10 minutos e não superior a 1 hora.

VARINHA DE MATAR — ITEM 16+

ILUSÃO | MÁGICO | VARINHA

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Esta varinha preta polida possui uma gema verde em sua ponta e qualquer um que olhar para dentro dela vê o reflexo de uma caveira sorridente em vez de seu rosto.

Ativação (Conjurar uma Magia); **Frequência** uma vez por dia, mais sobrecarga; **Efeito** Você conjura *dedo da morte* no nível indicado. Se a magia matar o alvo, o corpo libera energia negativa em uma emanação de 6 metros, causando dano negativo igual ao dobro do nível da magia.

Tipo magia de 7º nível; **Nível** 16; **Preço** 10.000 po
Tipo magia de 8º nível; **Nível** 18; **Preço** 24.000 po
Tipo magia de 9º nível; **Nível** 20; **Preço** 70.000 po

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *dedo da morte* do nível listado.

VARINHA DE MÍSSEIS MÚLTIPLOS — ITEM 5+

EVOCAÇÃO | FORÇA | MÁGICO | VARINHA

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Esta varinha possui uma cabeça de dragão entalhada no topo e uma esfera de metal polido no meio.

Ativação (Conjurar uma Magia); **Frequência** uma vez por dia, mais sobrecarga; **Efeito** Você conjura *mísseis mágicos* no nível indicado. Depois que conjurar a magia, um míssil adicional é solto da varinha no começo de cada um dos seus turnos, como se você tivesse conjurado a versão de 1 ação de *mísseis mágicos*. Escolha um alvo a cada vez. Isto dura 1 minuto, até que você não esteja mais empunhando a varinha ou até que você tente ativá-la novamente.

Tipo magia de 1º nível; **Nível** 5; **Preço** 160 po
Tipo magia de 3º nível; **Nível** 9; **Preço** 700 po
Tipo magia de 5º nível; **Nível** 13; **Preço** 3.000 po
Tipo magia de 7º nível; **Nível** 17; **Preço** 15.000 po

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *mísseis mágicos* do nível listado.

Itens Vestidos

Este seção inclui itens mágicos para você vestir. A maioria possui o traço investido, o que significa que você não pode usar mais de 10 deles (página 531). Itens vestidos incluem as seguintes subcategorias, com regras especiais aparecendo no começo de sua seção.

- **Itens de Apogeu** nesta página.
- **Itens de Companheiro** na página 604.
- **Outros Itens Vestidos** na página 604.

ITENS DE APOGEU

Quando você Investe em um Item que possui o traço apogeu, ele melhora um dos seus atributos: aumentando-o seu valor em 2 pontos ou para um total de 18 pontos, o que lhe conceder um valor mais alto. Isto concede todos os benefícios do novo atributo até que a investidura acabe: aumentar Inteligência lhe permite ser treinado em uma perícia adicional e aprender um novo idioma, aumentar Constituição fornece mais Pontos de Vida e assim por diante.

Um item de apogeu concede este benefício apenas a primeira vez que foi investido dentro de um período de 24 horas, e você só pode se beneficiar de um item de apogeu por vez. Se tentar investir em um item de apogeu quando já possuir um investido, você não recebe o aumento de atributo, embora receba os outros benefícios de Investir em um Item.

BANDANA DA SABEDORIA INSPIRADA — ITEM 17

ABJURAÇÃO | APOGEU | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 15.000 po

Uso tiara vestida; **Volume** –

Esta simples bandana de tecido continua sempre limpa e intocada, não importam as circunstâncias. Quando investir na bandana, aumente seu valor de Sabedoria em 2 pontos ou para 18 pontos totais, o que lhe fornecer um valor maior.

Ativação ◆ visualizar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Quando estiver considerando um curso de ação, você tem uma intuição sobre se isso é uma boa ideia. Você recebe os efeitos de *augúrio*, exceto que recebe o resultado de seus próprios instintos em vez de uma fonte externa.

Ativação ↻ visualizar (fortuna); **Frequência** uma vez por hora; **Acionamento** Você falha em uma jogada de salvamento contra um efeito que lhe deixe confuso, estupefato ou fascinado; **Efeito** A *bandana da sabedoria inspirada* limpa sua mente. Você pode rerrolar a jogada e usar o melhor resultado.

CINTO DA FORÇA DE GIGANTE — ITEM 17

APOGEU | INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 15.000 po

Uso cinto vestido; **Volume** L

Este cinto de couro grosso é decorado com uma fivela de quartzo brilhante na forma de um punho. Você recebe +3 de bônus de item em testes de Atletismo e +2 de bônus de circunstância em testes de Atletismo pra levantar um objeto pesado, Escapar ou Forçar. Quando investir no cinto, aumente seu valor de Força em 2 pontos ou para 18 pontos totais, o que lhe fornecer um valor maior

Ativação ↻ Interagir; **Acionamento** você é o alvo de um ataque de rocha arremessada ou uma rocha iria cair em você; **Efeito** Faça um teste de Atletismo para segurar a rocha acionadora. Utilize a CD de Atletismo da criatura arremessando a rocha, a CD do perigo ou outro efeito; ou CD 35 se nenhuma outra CD for aplicável. Você deve ter uma mão livre para pegar a rocha, mas pode Largar qualquer coisa que estiver segurando como parte desta reação.

Sucesso Você pega a rocha com segurança, não sofre dano e agora está segurando a rocha.

Falha Você sofre metade do dano.

Falha Crítica Você sofre o dano inteiro.

CINTO DA REGENERAÇÃO — ITEM 17

APOGEU | INVESTIDO | MÁGICO | NECROMANCIA

Preço 15.000 po

Uso cinto vestido; **Volume** L

Este cinto é manufaturado do couro emborrachado de um troll de cor verde e laranja. Você recebe 15 Pontos de Vida temporários na primeira vez que investir no cinto em um dia. Quando investir no cinto, aumente seu valor de Constituição em 2 pontos ou para 18 pontos totais, o que lhe fornecer um valor maior.

Ativação ◆ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você aperta o cinto em um furo para receber um efeito de regeneração. Por 2d4 rodadas, no início de cada rodada, você recupera 15 Pontos de Vida – a menos que tenha sofrido dano de ácido ou de fogo desde o início do seu turno anterior.

DIADEMA DO INTELECTO — ITEM 17

ADIVINHAÇÃO | APOGEU | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 15.000 po

Uso tiara vestida; **Volume** L

Uma elegante gema colorida, cortada em um padrão geométrico complexo fica embutida em uma estreita faixa de metal que se encaixa ao redor de sua testa. Você recebe +3 de bônus de item em testes para Recordar Conhecimento, independentemente da perícia. Quando investir no diadema, aumente seu valor de Inteligência em 2 pontos ou para 18 pontos totais, o que lhe fornecer um valor maior. Isto fornece idiomas e perícias treinadas adicionais como o normal para aumentos em sua Inteligência. Você deve selecionar perícias e idiomas na primeira vez que investir no item e, sempre que investir no mesmo *diadema do intelecto*, você recebe as mesmas perícias e idiomas que escolheu da primeira vez.

Ativação ◆ visualizar; **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** Você recebe os efeitos de *hipercognição*.

TIARA DA PERSUASÃO — ITEM 17

APOGEU | ENCANTAMENTO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 15.000 po

Uso tiara vestida; **Volume** –

Esta faixa de prata frequentemente lembra folhas de figueira enroladas e se encaixa ao redor da sua testa. Você recebe +2 de bônus de item em testes de Dissimulação e Diplomacia. Quando investir na tiara, aumente seu valor de Carisma em 2 pontos ou para 18 pontos totais, o que lhe fornecer um valor maior.

Ativação ◆◆ visualizar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você conjura *cativar* de 4º nível (CD 38).

TORNOZELEIRA DA VIVACIDADE — ITEM 17

APOGEU | INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 15.000 po

Uso tornozeleira vestida; **Volume** –

Estas tornozeleiras douradas incrustadas de gemas lhe fornecem +3 de bônus de item em testes de Acrobatismo. Quando investir na tornozeleira, aumente seu valor de Destreza em 2 pontos ou para 18 pontos totais, o que lhe fornecer um valor maior.

Ativação ◆ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você bate as tornozeleiras uma na outra, recebendo +6 metros de bônus de estado em todas as suas Velocidades e os efeitos de *andar na água* pelos próximos 10 minutos.

ITENS DE COMPANHEIROS

Você pode querer adquirir itens que beneficiam um animal ou besta que o ajuda. Estes itens possuem o traço companheiro, significando que eles funcionam apenas em companheiros animais, familiares e criaturas similares. Se não estiver claro se a criatura pode se beneficiar de um item desses, o MJ decide.

Investindo em Itens de Companheiros

Qualquer item de companheiro vestido deve ser investido. Entretanto, seu companheiro precisa investir nele em vez de você. Isto requer que você use a atividade Investir em um Item junto de seu companheiro. Um companheiro possui um limite de investidura de dois itens (em vez do limite de 10 itens que um PJ possui).

ARMADURA DO ZÉFIRO — ITEM 10

COMPANHEIRO | INVESTIDO | PRIMAL | TRANSMUTAÇÃO

Preço 900 po

Uso armadura vestida; **Volume** L

Esta armadura de montaria leve é coberta de enfeites de vento estilizado. Quando vestir seu companheiro animal, a armadura se ajusta para se adequar a ele independentemente da forma do animal.

Quando seu companheiro cai, o vento o sustenta por baixo; ele recebe os efeitos de *queda suave*.

Ativação ◆◆ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você traça os enfeites de vento na armadura com um dedo, concedendo ao companheiro que usa a armadura uma Velocidade de voo de 9 metros durante 10 minutos. Mesmo se o companheiro não possuir a habilidade especial montaria, ela ainda pode Voar enquanto for montado.

COLEIRA DA EMPATIA — ITEM 9

ADIVINHAÇÃO | COMPANHEIRO | INVESTIDO | PRIMAL

Preço 600 po

Uso coleira vestida (companheiro) e bracelete vestido (você); **Volume** 1

Esta coleira de tiras de couro de cores contrastantes entrelaçadas é um par com um bracelete de construção similar. Quando usar e investir o bracelete e seu companheiro usar e investir na coleira, vocês ganham uma conexão mais forte um com o outro. Você e seu companheiro sempre podem sentir os estados emocionais e necessidades e vontades físicas básicas do outro.

Ativação ◆ visualizar; **Efeito** Você percebe através dos sentidos de seu companheiro animal em vez dos seus. Você pode Sustentar a Ativação. Você não tem ciência dos próprios arredores enquanto estiver usando os sentidos de seu companheiro animal. Além do uso óbvio quando estiver separado de seu companheiro, esta habilidade permite que você note sons, cheiros e outros estímulos que os sentidos de seu companheiro registram, mas não os seus.

COLEIRA DA INCOSPICUOSIDADE — ITEM 8

COMPANHEIRO | INVESTIDO | PRIMAL | TRANSMUTAÇÃO

Preço 475 po

Uso coleira vestida; **Volume** 1

A aparência gasta e quase puída desta coleira de couro trai sua natureza mágica. Quando seu companheiro usar e investir na coleira, ele adquire a habilidade de mudar sua aparência de um animal feroz para uma forma mais inconspícua.

Ativação ◆ visualizar; **Efeito** Você toca seu companheiro animal para transformá-lo em uma criatura Minúscula não ameaçadora da mesma família ou em uma criatura similar (por exemplo, um gato doméstico no lugar de um tigre ou um cachorrinho no lugar de um lobo). Isto tem o efeito de *forma de peste* (2º nível, ou 4º nível se o seu companheiro puder voar). O efeito dura até que você o Dispense.

FERRADURAS DA VELOCIDADE — ITEM 7+

COMPANHEIRO | INVESTIDO | PRIMAL | TRANSMUTAÇÃO

Uso ferraduras vestidas; **Volume** 1

Quando você afixar estas ferraduras de ferro simples aos cascos de um cavalo comum ou outro companheiro animal quadrúpede e o animal investir nelas, essa criatura recebe +1,5 metros de bônus de item em sua Velocidade em terra e +2 de bônus de item em testes de Atletismo para Salto em Altura e Salto em Distância. Além disso, quando Saltar, ele pode se mover 1,5 metros mais longe se estiver saltando horizontalmente ou 90 centímetros mais alto se estiver saltando verticalmente.

Tipo *ferraduras da velocidade*; **Nível** 7; **Preço** 340 po

Tipo *ferraduras da velocidade maior*; **Nível** 148; **Preço** 4.250 po

O bônus de Velocidade é +3 metros e o bônus em testes de Atletismo é +3.

OUTROS ITENS VESTIDOS

Esta é uma ampla variedade de itens que você veste. Armaduras aparecem em uma seção própria na página 562 e itens de apogeu que podem aumentar valores de atributos estão na página 603.

INTRODUÇÃO
ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS
CLASSES
PERÍCIAS
TALENTOS
EQUIPAMENTOS
MAGIAS
ERA DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS
REGRAS DO JOGO
MESTRANDO
TESOUROS & MANUFATURA
APÊNDICE

AMULETO DE PROTEÇÃO CONTRA CANALIZAÇÃO ITEM 3

INCOMUM | ABJURAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 56 po
Uso vestido; **Volume** –

Esta pepita de tectito polido é presa em uma gaiola de fios entrelaçados e pendurada em um cordão de seda. Quando usar este amuleto, você adquire resistência 5 contra o dano de magias *ferir* se for vivo ou contra magias *curar* se for morto-vivo.

ANEL DO ARCANO ITEM 7+

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | ARCANA | INVESTIDO

Uso vestido; **Volume** –

Este anel é feito da mais pura platina e é coberto de símbolos esotéricos arcanos. Ele não faz nada a menos que você possua a característica de classe conjuração com a tradição arcana. Enquanto usar o *anel do arcano*, você recebe +1 de bônus de item em testes de Arcanismo e possui dois espaços de magia de 1º nível adicionais por dia. Você prepara magias nestes espaços ou conjura a partir deles espontaneamente, de forma similar a como normalmente conjurar suas magias.

Se tirar o anel por qualquer razão, você perde estes espaços de magia adicionais. Você não pode ganhar espaços de magia de mais de um *anel do arcano* por dia, nem pode um único *anel do arcano* fornecer espaços de magia mais de uma vez por dia.

Se puder conjurar magias arcanas de várias formas diferentes (como se for um feiticeiro de linhagem dracônica com o arquétipo de multiclasse de mago), você pode dividir os espaços de magia como desejar entre suas várias fontes de magias arcanas.

Tipo I; **Nível** 7; **Preço** 360 po

Tipo II; **Nível** 10; **Preço** 1.000 po
O bônus é +2 e o anel concede dois espaços de magia de 2º nível e um espaço de magia de 1º nível.

Tipo III; **Nível** 12; **Preço** 2.000 po
O bônus é +2 e o anel concede dois espaços de magia de 3º nível e um espaço de magia de 2º nível.

Tipo IV; **Nível** 14; **Preço** 4.500 po
O bônus é +2 e o anel concede dois espaços de magia de 4º nível e um espaço de magia de 3º nível.

Requerimentos de Manufatura Você possui uma habilidade de classe conjuração com a tradição arcana.

ANEL DO ARÍETE ITEM 6+

EVOCAÇÃO | FORÇA | INVESTIDO | MÁGICO

Uso vestido; **Volume** –

Este anel de ferro pesado é moldado para parecer com a cabeça de um carneiro com chifres retorcidos.

Ativação ◆ ou mais (Interagir); **Frequência** uma vez por minuto; **Efeito** Um aríete de força atinge um oponente a até 18 metros que você possa ver. A quantidade de ações que gastas para Ativar este Item (de 1 a 3) determina a intensidade da força. A pancada causa 2d6 de dano de força por ação gasta e empurra o alvo 1,5 metros por ação gasta. O alvo deve tentar um salvamento de Fortitude CD 22.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.
Sucesso O alvo sofre metade do dano e é empurrado metade da distância.
Falha O alvo sofre o dano inteiro e é empurrado a distância inteira.
Falha Crítica O alvo sofre o dobro do dano e é empurrado pelo dobro da distância.

Tipo *anel do aríete*; **Nível** 6; **Preço** 220 po

Tipo *anel do aríete maior*; **Nível** 13; **Preço** 2.700 po
O anel causa 3d6 de dano de força por ação gasta e a CD do salvamento é 32. Quando ativar o anel usando 3 ações, você pode dispersar a força em múltiplos aríetes mágicos, afetando todas as criaturas em um cone de 9 metros em vez de um alvo a até 18 metros.

ANEL DA CONTRAMÁGICA ITEM 10

INCOMUM | ABJURAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 925 po
Uso vestido; **Volume** –

Este anel de prata ornamentado ostenta dois padrões geométricos de cores brilhantes competindo e gemas incrustadas se enfrentando ferozmente. Um conjurador pode conjurar uma única magia neste anel enquanto não houver uma magia armazenada nele, gastando o tempo, custo e outras coisas normalmente necessárias para Conjurar a Magia. O efeito desta magia não ocorre; em vez disso, o poder da magia é armazenado dentro do anel.

Quando investir em um *anel da contramágica*, você imediatamente sabe o nome e o nível da magia armazenada, se houver. Um *anel da contramágica* encontrado como tesouro possui 50% de chance de possuir uma magia armazenada dele. O MJ determina a magia.

Ativação ⤾ visualizar; **Acionamento** Você é alvo ou está dentro da área de uma magia armazenada dentro do anel; **Efeito** Você pode tentar neutralizar a magia acionadora usando a magia armazenada no anel com +19 de modificador de neutralização. Uma vez que o faça, a energia da magia armazenada é gasta e o anel fica vazio.

Ativação ◆ comandar; **Efeito** Você gasta a magia armazenada inofensivamente, não tendo qualquer efeito além de esvaziar o anel para que outra magia possa ser conjurada nele.

ANEL DOS DISPOSITIVOS MANÍACOS ITEM 11+

ADIVINHAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Uso vestido; **Volume** –

Este anel parece simplesmente latão polido, mas aprimora sua curiosidade sobre armadilhas e dispositivos de todos os tipos. Você pode usar uma ação de Interagir para puxar um conjunto de ferramentas de ladrão do anel. Estas ferramentas aparecem na sua mão e voltam para o anel se deixarem a sua posse. Elas concedem +2 de bônus de item em testes de Ladroagem para Abrir uma Fechadura e para Desabilitar um Dispositivo, e os impulsos do anel concedem o mesmo bônus em testes de Manufatura para Manufaturar e Reparar arapucas e armadilhas.

Ativação 10 minutos (Interagir); **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você cria um *glifo de guarda* de 4º nível contendo uma *bola de fogo*. Você pode possuir apenas um *glifo de guarda* criado por um *anel dos dispositivos maníacos* ativo por vez (mesmo

se possuir diversos anéis) e a magia acaba se você perder sua investidura no anel.

Tipo *anel dos dispositivos maníacos*; **Nível** 11; **Preço** 1.175 po

Tipo *anel dos dispositivos maníacos maior*; **Nível** 18; **Preço** 4.250 po

O anel concede +3 de bônus. Ativá-lo cria um *glifo de guarda* de 8º nível contendo ou uma *rajada prismática* ou uma *bola de fogo* de 7º nível (à sua escolha).

ANÉIS DA DUPLICAÇÃO — ITEM 3+

EVOCAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Uso vestidos; **Volume** –

Este item consiste de dois anéis magicamente conectados: um anel de ouro intricado e brilhante com um rubi quadrado lapidado e um anel de ferro grosso e simples. Quando empunhar uma arma corpo a corpo na mão usando o anel de ouro, as runas fundamentais da arma são replicadas a qualquer arma corpo a corpo que você usar na mão usando o anel de ferro. (As runas fundamentais são as runas de *potência de arma* e *impactantes*, que adicionam um bônus de item às rolagens de ataque e dados de dano de arma extras, respectivamente.) Quaisquer runas fundamentais na arma da mão usando o anel de ferro são suprimidas.

A replicação funciona apenas se usar os dois anéis e acaba assim que você parar de empunhar uma arma corpo a corpo em uma das mãos. Consequentemente, o benefício não se aplica a armas de arremesso ou se você estiver segurando uma arma sem a empunhar (como segurando em uma mão uma arma que requer duas mãos para ser empunhada).

Tipo *anéis da duplicação*; **Nível** 3; **Preço** 50 po

Tipo *anéis da duplicação maior*; **Nível** 11; **Preço** 1.300 po

Os anéis também replicam runas de propriedade da arma na mão com o anel dourado, desde que a arma da mão com o anel de ferro preencha todos os pré-requisitos de uma runa específica e não seja uma arma específica. Todas as runas próprias dela são suprimidas. Quando investir nos anéis, você pode determinar que os anéis transfiram apenas runas fundamentais – neste caso, eles funcionam como *anéis da duplicação* padrão.

ANEL DA ESCALADA — ITEM 12

INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 1.750 po

Uso vestido; **Volume** –

Protuberâncias parecidas com garras nesta grossa faixa dourada se estendem para cavar profundamente nas superfícies lisas quando você estiver Escalando. Este anel concede uma Velocidade de escalada igual à metade de sua Velocidade em terra. Penalidades na sua Velocidade (incluindo por usar armadura) se aplicam antes de calcular sua Velocidade de escalada.

ANEL DO MENSAGEIRO — ITEM 9+

ENCANTAMENTO | INVESTIDO | MÁGICO

Uso vestidos; **Volume** –

Este anel sinete de prata muda para igualar a insígnia de um senhor ou organização a quem você servir (ou seu próprio rosto, se não servir a ninguém). Ele concede +2 de bônus de item em testes de Diplomacia e lhe permite conjurar *mensagem* como uma magia arcana inata à vontade.

Ativação 1 minuto (visualizar); **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** O anel conjura *mensageiro animal* de acordo com suas especificações. O animal é uma criatura mágica que brota do anel e sua aparência se adequa à iconografia ou heráldica do senhor ou da organização representada pelo anel.

Tipo *anel do mensageiro*; **Nível** 9; **Preço** 700 po

Tipo *anel do mensageiro maior*; **Nível** 17; **Preço** 13.500 po

O anel concede +3 de bônus e pode ser ativado de uma forma adicional.

Ativação [três ações] comandar; **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** O anel conjura *enviar mensagem* de acordo com suas especificações.

ANEL DAS MENTIRAS — ITEM 10

INCOMUM | ENCANTAMENTO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 850 po

Uso vestido; **Volume** –

Este anel de prata simples possui um brilho quase oleoso. Enquanto usar o anel, você recebe +2 de bônus de item em testes de Dissimulação.

Ativação [duas ações] Interagir; **Efeito** Estalar os dedos da mão que usa o anel faz ele conjurar *loquacidade* em você sem as manifestações visuais de uma magia sendo conjurada.

ANEL DA NATAÇÃO — ITEM 12

INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 1.750 po

Uso vestido; **Volume** –

Este anel de metal azul concede uma Velocidade de natação igual à metade de sua Velocidade em terra. Penalidades na sua Velocidade (incluindo por usar armadura) se aplicam antes de calcular sua Velocidade de natação.

ANEL DE REFLETIR MAGIAS — ITEM 20

RARO | ABJURAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 67.000 po

Uso vestido; **Volume** –

Este anel de ouro possui três diamantes em sua face.

Ativação [reação] visualizar; **Acionamento** Você é alvo de uma magia; **Efeito** O anel replica os efeitos de *refletir magias* de 8º nível, com +35 de modificador de neutralização, possivelmente fazendo a magia acionadora ser refletida para o conjurador. O anel não pode refletir mais de 9 níveis de magias por dia. Se ativar o anel para refletir uma magia que fosse exceder este limite, a tentativa falha, mas a tentativa de uso do anel não é descontada de seu limite diário.

ANEL DE RESISTÊNCIA A ENERGIA — ITEM 6+

ABJURAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Uso vestido; **Volume** –

Este anel concede resistência 5 contra um tipo de energia: ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico. Cada anel é manufaturado para proteger contra um tipo de dano de energia em particular e seu estilo normalmente incorpora o tipo de energia contra o qual ele protege seu usuário. Por exemplo, um *anel de resistência a fogo* pode possuir um rubi, enquanto um *anel de resistência a frio* possuiria uma safira.

Tipo *anel de resistência a energia*; **Nível** 6; **Preço** 245 po

Tipo *anel de resistência a energia maior*; **Nível** 10; **Preço** 975 po
O anel concede resistência 10.

Tipo *anel de resistência a energia superior*; **Nível** 14; **Preço** 4.400 po
O anel concede resistência 15.

ANEL DO SUSTENTO — ITEM 7

INCOMUM | CONJURAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 325 po
Uso vestido; **Volume** –

Este anel de madeira polida constantemente recupera seu corpo e sua mente. Você não precisa comer ou beber enquanto estiver o usando e precisa de apenas 2 horas de sono por dia para receber os benefícios de 8 horas de sono. Um *anel do sustento* não funciona até que tenha sido usado e investido por uma semana. Removê-lo reinicia este intervalo.

ANEL DO VENTRÍLOQUO — ITEM 3+

ILUSÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Uso vestido; **Volume** –

Este elegante anel de cobre possui imagens em miniatura de pássaros canoros gravados ao longo de sua circunferência. Você recebe +1 de bônus de item em testes de Dissimulação.

Ativação ◆◆ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Girar o anel ao redor do seu dedo permite que você projete sua voz magicamente, como os efeitos de *ventriloquismo* (CD 19).

Tipo *anel do ventríloquo*; **Nível** 3; **Preço** 60 po

Tipo *anel do ventríloquo maior*; **Nível** 9; **Preço** 670 po
O anel concede +2 de bônus. Quando ativá-lo, você recebe os efeitos de *ventriloquismo* de 2º nível (CD 27). Você pode ativar o anel qualquer quantidade de vezes por dia.

APARATO INEXPLICÁVEL — ITEM 18

INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 19.000 po
Uso roupa vestida; **Volume** 2

Este arreio estranho e intricado se ajusta confortavelmente no torso. Uma vez que invista no aparato, numerosos membros artificiais com várias ferramentas, pinças e lentes entram em ação, seguindo seus comandos mentais sem esforço.

Quando usar este aparato, você recebe +3 de bônus de item em testes de Manufatura para Manufaturar, Ganhar Proventos e Reparar e reduz o tempo mínimo necessário para Manufaturar um item em 1 dia. Se obtiver sucesso em seu teste de Manufatura e gastar mais recesso para continuar a trabalhar no item depois da quantidade mínima de dias, cada dia que você gastar reduz o custo restante de matéria-prima em um valor baseado em seu nível + 1 e sua graduação de proficiência em Manufatura; em um sucesso crítico, cada dia reduz o custo restante de matéria-prima em um valor baseado em seu nível + 2 e sua graduação de proficiência. Se você for de 20º nível, em um sucesso crítico seu progresso é de 50 po, 100 po, 200 po ou 350 po para as proficiências treinado, especialista, mestre e lendário, respectivamente.

Ativação ◆◆ comandar, Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você comanda o aparato para magicamente fazer uma gambiarra em um item que você estiver segurando ou que estiver a até 1,5 metros de você. O item é reparado como *emendar* de 3º nível. Isto dura 10 minutos, quando o item volta ao seu estado anterior de desreparo a menos que você tenha Reparado o item antes disto.

BANDAGENS DAS PANCADAS PODEROSAS — ITEM 2+

INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Uso luvas vestidas; **Volume** –

Conforme investir nestas faixas de tecido bordado, você deve meditar e lentamente envolvê-las ao redor de suas mãos. Estas bandagens possuem runas de armas gravadas nelas para dar aos seus ataques desarmados os benefícios destas runas, fazendo seus ataques desarmados funcionarem como armas mágicas. Por exemplo, *bandagens das pancadas poderosas +1 impactantes* dariam +1 de bônus de item em suas rolagens de ataque e aumentariam o dano de seus ataques desarmados de um dado de arma para dois (normalmente 2d4 para 1d4 – mas se seus punhos possuírem um dado de dano de arma diferente ou se possuir outros ataques desarmados, use dois dados desse tipo em vez de d4).

Você pode aprimorar, adicionar e transferir runas para bandagens e pode afixar talismãs nelas. Trate as bandagens como armas corpo a corpo do grupo pugilato com Volume leve para este propósito. Runas de propriedade se aplicam apenas quando forem aplicáveis ao ataque desarmado que você estiver usando. Por exemplo, uma propriedade que deve ser aplicada a uma arma cortante não funcionaria quando você atacar com um punho, mas receberia seus benefícios se você atacar com uma garra ou algum outro ataque desarmado cortante.

As seções abaixo listam as combinações mais comuns de runas fundamentais.

Tipo *bandagens das pancadas poderosas +1*; **Nível** 2; **Preço** 35 po

Tipo *bandagens das pancadas poderosas +1 impactante*; **Nível** 4; **Preço** 100 po

Tipo *bandagens das pancadas poderosas +2 impactante*; **Nível** 10; **Preço** 1.000 po

Tipo *bandagens das pancadas poderosas +2 impactante maior*; **Nível** 12; **Preço** 2.000 po

Tipo *bandagens das pancadas poderosas +3 impactante maior*; **Nível** 16; **Preço** 10.000 po

Tipo *bandagens das pancadas poderosas +3 impactante superior*; **Nível** 19; **Preço** 40.000 po

BATINA DA DEVOÇÃO ITEM 11

ADIVINHAÇÃO DIVINA FOCADO INVESTIDO

Preço 1.150 po

Uso roupa vestida; **Volume** L

Cada *batina da devoção* retrata cenas relacionadas aos domínios de determinada divindade. Ela serve como símbolo religioso dessa divindade e não precisa ser empunhada para fornecer este benefício. Você recebe +2 de bônus de item em testes de Religião e +1 de bônus de item na perícia divina da divindade a quem a batina é dedicada (como listado nas páginas 437 a 440).

Ativação ◈ visualizar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você recebe 1 Ponto de Foco, que pode gastar apenas para conjurar uma magia de domínio de clérigo de um domínio pertencente à divindade a quem a batina é dedicada. Se você não gastar este Ponto de Foco no fim do seu turno, ele é perdido.

Requerimentos de Manufatura Você é um clérigo que adora a divindade ligada à batina.

BOTAS ALADAS ITEM 10

INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTAÇÃO

Preço 850 po

Uso botas vestidas; **Volume** L

Feitas de couro macio, com delicadas asas brancas presas nos tornozelos, estas botas são enfeitiçadas com poderosa magia de ar. Sempre que cair enquanto estiver usando estas botas, elas automaticamente conjuram *queda suave* em você. Este benefício não pode ser acionado novamente por 10 minutos.

Ativação ◆◆ comandar, Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você fala a palavra de comando e bate os calcanhares para fazer as asas se animarem e baterem rapidamente, concedendo Velocidade de voo de 9 metros por 10 minutos.

BOTAS AUDACIOSAS ITEM 10+

ABJURAÇÃO INVESTIDO MÁGICO

Uso botas vestidas; **Volume** L

Estas botas de cores brilhantes e sola macia o motivam a realizar façanhas arriscadas e concedem a agilidade para conseguir fazer isto. As botas concedem +2 de bônus de item em testes de Acrobatismo e +1 de bônus de circunstância para Atravessar Acrobaticamente o espaço de um inimigo.

As botas podem se prender em superfícies sólidas e o ajudam a evitar uma queda, permitindo que use a reação Segurar numa Beirada mesmo que suas mãos não estejam livres. Você trata quedas como se fossem 3 metros mais curtas ou, se possuir o talento Queda do Gato, tratar sua graduação de proficiência em Acrobatismo como um grau melhor para determinar os benefícios deste talento. Se possuir Queda do Gato e já for lendário em Acrobatismo, você pode escolher a velocidade de sua queda, de 18 metros por rodada até sua velocidade normal de queda.

Tipo *botas audaciosas*; **Nível** 10; **Preço** 900 po

Tipo *botas audaciosas maior*; **Nível** 17; **Preço** 14.000 po

O bônus em testes de Acrobatismo é +3 e o bônus em Atravessar Acrobaticamente é +2. As botas podem ser ativadas.

Ativação ◆◆ comandar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** A bota conjura *liberdade de movimento* em você.

BOTAS ÉLFICAS ITEM 5+

INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTAÇÃO

Uso sapatos vestidos; **Volume** L

Estas botas altas e pontudas são feitas de couro verde ou preto macio e flexível e são decoradas com guarnição e fivelas de ouro. Quando vestidas, as botas permitem que você se mova agilmente, concedendo +1 de bônus de item em testes de Acrobatismo.

Ativação ◈ visualizar; **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** Até o final do seu turno, você ignora terreno difícil quando se mover no chão. Se estiver usando um *manto élfico*, você também recebe +1,5 metros de bônus de estado em sua Velocidade em terra até o final do seu turno.

Tipo *botas élficas*; **Nível** 5; **Preço** 145 po

Tipo *botas élficas maior*; **Nível** 11; **Preço** 1.250 po

As botas concedem +2 de bônus. Se também estiver usando um *manto élfico*, *botas élficas maiores* concedem constantemente os efeitos de *passos sem pegadas* (CD 30) em ambientes florestais.

BOTAS DE RESSALTO ITEM 7+

INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTAÇÃO

Uso sapatos vestidos; **Volume** L

As solas elásticas destas botas de couro resistente amortecem seus pés e deixam cada passo mais leve. Estas botas concedem +1,5 metros de bônus de item em sua Velocidade e +2 de bônus de item em testes de Atletismo para Salto em Altura e Salto em Distância. Além disso, quando você usar a ação Saltar, você pode se mover 1,5 metros a mais se estiver saltando horizontalmente ou 90 centímetros mais alto se estiver saltando verticalmente.

Tipo *botas de ressalto*; **Nível** 7; **Preço** 340 po

Tipo *botas de ressalto maior*; **Nível** 14; **Preço** 4.250 po

O bônus de Velocidade é +3 metros, e o bônus para Salto em Altura e Salto em Distância é +3.

BOTAS DA VELOCIDADE ITEM 13

INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTAÇÃO

Preço 3.000 po

Uso sapatos vestidos; **Volume** L

Estas botas vermelhas lustrosas fazem com que suas pernas pareçam cheias de energia. Você recebe +1,5 metros de bônus de item em sua Velocidade em terra e quaisquer Velocidades de escalada e natação que tenha.

Ativação ◆ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você bate os calcanhares das botas e ganha a condição acelerado por 1 minuto. Você pode usar a ação extra para Andar, Escalar ou Nadar. (Você ainda deve fazer o teste de Atletismo para as ações Escalar e Nadar a menos que possua o tipo de movimento apropriado.)

BRAÇADEIRAS DA ARMADURA — ITEM 8+

ABJURAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Uso braçadeiras vestidas; **Volume** L

Estes protetores de braço de couro rígido concedem +1 de bônus de item na CA e jogadas de salvamento e +5 de modificador máximo de Destreza. Você pode afixar talismãs a uma *braçadeira da armadura* como se fossem armaduras leves.

Tipo I; **Nível** 8; **Preço** 450 po

Tipo II; **Nível** 14; **Preço** 4.000 po

O bônus de item em CA e salvamentos é +2.

Tipo III; **Nível** 20; **Preço** 60.000 po

O bônus de item em CA e salvamentos é +3.

BRAÇADEIRAS DA DEFLEXÃO DE PROJÉTEIS — ITEM 3

ABJURAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Uso braçadeiras vestidas; **Volume** L

Estas braçadeiras são feitas de placas de mithral durável e brilham como o sol do verão.

Ativação ↻ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Acionamento** Um ataque de arma à distância acerta você, mas não é um acerto crítico; **Requerimentos** Você está ciente do ataque e não está desprevenido; **Efeito** As braçadeiras desviam o projétil para fora do curso. Você recebe +2 de bônus de circunstância na CA contra o ataque acionador. Se isto fosse fazer o ataque ser uma falha, o ataque erra.

Tipo *braçadeiras da deflexão de projéteis*; **Nível** 3; **Preço** 52 po

Tipo *braçadeiras da deflexão de projéteis maior*; **Nível** 9; **Preço** 650 po

Você pode ativar as braçadeiras uma vez a cada 10 minutos.

BRAÇADEIRAS DE ATLETISMO — ITEM 9+

INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Uso braçadeiras vestidas; **Volume** L

Um talentoso trabalho em furos gravou imagens de halterofilistas musculosos nestas bandas de couro amarrado, que concedem estamina e perícia ao executar exercícios atléticos. Enquanto presas nos seus braços, as braçadeiras concedem +2 de bônus de item em testes de Atletismo. Além disso, sempre que usar uma ação para Escalar ou Nadar e obtiver sucesso no teste de Atletismo, adicione +1,5 metros de bônus de item na distância que você se move.

Tipo *braçadeiras de atletismo*; **Nível** 9; **Preço** 645 po

Tipo *braçadeiras de atletismo maior*; **Nível** 17; **Preço** 13.000 po

O bônus em testes de Atletismo é +3 e o bônus para um teste bem-sucedido para Escalar ou Nadar é +3 metros.

BRACELETE DO ÍMPETO — ITEM 3

INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 58 po

Uso vestido; **Volume** L

Estes braceletes prateados e barulhentos tornam seus pés mais leves, fornecendo +1 de bônus de item em testes de Acrobatismo.

Ativação ◆ comandar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você recebe +3 metros de bônus de estado na Velocidade por 1 minuto.

BROCHE DE ESCUDO MÍSTICO — ITEM 2

INCOMUM | ABJURAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 30 po

Uso vestido; **Volume** –

Esta joia de prata e ouro é adornada com miniaturas de escudos e pode ser usada para prender um manto ou capa. O broche automaticamente absorve *mísseis mágicos* que tenham você como alvo. Um *broche de escudo místico* pode absorver 30 *mísseis mágicos* individuais antes que derreta e fique inútil. Às vezes, quando encontrado, um *broche de escudo místico* já absorveu uma quantidade de mísseis.

BUSCADORA DO CAMINHO — ITEM 2

INCOMUM | EVOCAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 28 po

Uso vestido; **Volume** –

Esta bússola compacta reutiliza tecnologia antiga para tirar poderes fantásticos dos misteriosos itens mágicos chamados de *pedras eônicas*. Ela serve como um distintivo para agentes da Sociedade Pathfinder e como símbolo de distinção entre aventureiros de qualquer tipo. Uma *buscadora do caminho* funciona como uma bússola.

Um entalhe no meio da *buscadora do caminho* pode armazenar uma única *pedra eônica* (página 615). Colocar uma *pedra eônica* neste entalhe fornece todos os benefícios de possuir a *pedra eônica* orbitando sua cabeça, mas protege a pedra de ser notada ou roubada facilmente. Você investe em uma *buscadora do caminho* e na *pedra eônica* dentro dela simultaneamente, e ambas contam como um único item para o seu limite de investidura. Uma *pedra eônica* investida armazenada em uma *buscadora do caminho* também concede seu poder ressonante.

Se possuir mais de uma *buscadora do caminho* com uma *pedra eônica* investida em sua pessoa em um determinado momento, a interferência destrutiva de suas ressonâncias impede que você receba os benefícios de qualquer uma delas. Você ainda pode se beneficiar de *pedras eônicas* adicionais orbitando sua cabeça, apenas não em *buscadoras do caminho*.

Ativação ◆ comandar; **Efeito** A *buscadora do caminho* é alvo de *luz* de 1º nível.

CACHECOL DANÇARINO — ITEM 3+

ILUSÃO | INVESTIDO | MÁGICO | VISAL

Uso cinto vestido; **Volume** –

Este longo e esvoaçante cachecol é tipicamente tecido de seda ou tecido comum e adornado com sinos e outros

penduricalhos de metal brilhante. Ele concede +1 de bônus de item em testes de Performance para dançar.

Ativação ◆ Interagir; **Requerimentos** Na sua ação mais recente, você foi bem-sucedido em um teste de Performance para dançar; **Efeito** Você fica ocultado até o início do seu próximo turno.

Tipo *cachecol dançarino*; **Nível** 3; **Preço** 60 po

Tipo *cachecol dançarino maior*; **Nível** 9; **Preço** 650 po

O cachecol concede +2 de bônus. Quando ativar o cachecol, você também pode Andar até metade de sua Velocidade ou Dar um Passo.

CAPA DO SALTIMBANCO — ITEM 10

INCOMUM | CONJURAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 980 po

Uso capa vestida; **Volume** L

Estas esta capa em vermelho e dourado brilhantes frequentemente é entrelaçada com fios reluzentes e serve como distração. Quando usar a capa, você recebe +2 de bônus de item em testes de Dissimulação.

Ativação ◆◆ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você conjura *porta dimensional*. O espaço que você deixa e o espaço em que você aparece ficam cheios de fumaça que tornam qualquer um dentro dele ocultado até que deixe a fumaça ou até o final do seu próximo turno (quando a fumaça se dissipa). Ventos fortes dispersam a fumaça imediatamente.

CHAPÉU DO DISFARCE — ITEM 2+

ILUSÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Uso chapéu vestido; **Volume** –

Este chapéu de aparência ordinária permite que você se envolva em ilusões.

Ativação 1 minuto (Interagir); **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** O chapéu conjura *disfarce ilusório* de 1º nível em você. Enquanto estiver estabelecendo o disfarce, você pode alterar magicamente o chapéu para que ele pareça um pente, laço, elmo ou outro tipo de veste de cabeça.

Tipo *chapéu do disfarce*; **Nível** 2; **Preço** 30 po

Tipo *chapéu do disfarce maior*; **Nível** 7; **Preço** 340 po

Você pode ativar o chapéu como uma atividade de duas ações e pode ativá-lo qualquer quantidade de vezes por dia. O *disfarce ilusório* é de 2º nível.

CHAPÉU DOS MAGI — ITEM 3+

ARCANA | CONJURAÇÃO | INVESTIDO

Uso chapéu vestido; **Volume** –

Este chapéu existe em muitas formas, como um turbante colorido ou um chapéu pontudo com aba e pode ostentar símbolos ou runas. Ele concede +1 de bônus de item em testes de Arcanismo e permite que você conjure *prestidigitação* como uma magia arcana inata.

Tipo *chapéu dos magi*; **Nível** 3; **Preço** 50 po

Tipo *chapéu dos magi maior*; **Nível** 9; **Preço** 650 po

Este chapéu maior e mais enfeitado concede +2 de bônus e pode ser ativado.

Ativação ◆◆◆ Conjurar uma Magia; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você conjura *convocar elemental* de 4º nível como uma magia arcana.

CINTO DE CARGA — ITEM 4

INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 80 po

Uso cinto vestido; **Volume** L

Este cinto largo de couro concede +1 de bônus de item em testes de Atletismo e aumenta o volume do que você pode carregar com facilidade. Você pode carregar Volume igual a 6 + seu modificador de Força antes de ficar sobrecarregado e pode segurar e carregar um Volume total de 11 + seu modificador de Força.

Ativação ◆◆ Interagir; **Efeito** Você levanta um objeto de até Volume 8 como se não pesasse nada. Isto requer as duas mãos e, se um objeto estiver preso ou mantido no lugar de alguma forma, você pode tentar Forçar utilizando Atletismo como parte desta ativação. O objeto ainda possui seu peso e Volume totais para todos os outros propósitos – você só ignora esse peso. Os efeitos duram até o final do seu próximo turno.

CINTO DOS CINCO REIS — ITEM 9

INCOMUM | ENCANTAMENTO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 650 po

Uso cinto vestido; **Volume** L

Feito de placas interconectadas de prata e ouro, este cinto pesado ostenta imagens estilizadas em miniatura de cinco anões majestosos. Você recebe +1 de bônus de circunstância em testes de Diplomacia para Impressionar anões

ou fazer um Pedido para anões. Você também recebe +1 de bônus de circunstância em testes de Intimidação contra gigantes e orcs.

O cinto também concede visão no escuro e a habilidade de compreender, falar e escrever o idioma enânico.

Ativação ◆ visualizar; **Frequência** uma vez por dia; **Requerimentos** Você é um anão; **Efeito** Você aperta o cinto em um furo para ganhar Pontos de Vida temporários iguais ao seu nível e concede a seus aliados a até 6 metros sua visão no escuro. Ambos os efeitos duram 10 minutos.

COLAR DE BOLAS DE FOGO — ITEM 5+

EVOCAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Uso vestido; **Volume** –

Este colar de contas parece ser um barbante com lustrosas contas vermelhas de vários tamanhos penduradas. Quando ativado, ele aparece brevemente em sua forma verdadeira; uma corrente dourada com esferas de ouro presas por cordões delicados.

Existem vários tipos de *colares de bolas de fogo*. Cada um possui uma CD de salvamento básico de Reflexos e inclui uma combinação de esferas que causam diferentes quantidades de dano, conforme listado abaixo. Quando todas as contas se vão, o colar se torna um barbante não-mágico.

Ativação ◆ Interagir; **Efeito** Você solta uma esfera do colar, fazendo com que brilhe com uma luz laranja. Depois que ativar a esfera, se você ou qualquer um arremessá-la (uma ação de Interagir com o traço distância), ela detona como uma *bola de fogo* onde cair. Seu arremesso pode colocar o centro da bola de fogo em qualquer lugar a até 21 metros, embora, de acordo com o MJ, você possa ter que fazer uma rolagem de ataque se o arremesso for incomumente desafiador. Se ninguém arremessar a esfera no início do seu próximo turno, ela volta a ser uma conta vermelha não-mágica.

Tipo I; **Nível** 5; **Preço** 44 po
Uma de 6d6, duas de 4d6 (CD 21)

Tipo II; **Nível** 7; **Preço** 115 po
Uma de 8d6, uma de 6d6, duas de 4d6 (CD 25)

Tipo III; **Nível** 9; **Preço** 300 po
Uma de 10d6, duas de 8d6, duas de 6d6 (CD 27)

Tipo IV; **Nível** 11; **Preço** 700 po
Uma de 12d6, duas de 10d6, três de 8d6 (CD 30)

Tipo V; **Nível** 13; **Preço** 1.600 po
Uma de 14d6, duas de 12d6, quatro de 10d6 (CD 32)

Tipo VI; **Nível** 15; **Preço** 4.200 po
Uma de 16d6, três de 14d6, quatro de 12d6 (CD 36)

Tipo VII; **Nível** 17; **Preço** 9.600 po
Uma de 18d6, três de 16d6, cinco de 14d6 (CD 39)

DISTINTIVO DO DIPLOMATA — ITEM 5

ENCANTAMENTO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 125 po

Uso vestida; **Volume** –

Quando mostrado proeminentemente, este distintivo de latão torna as criaturas que você encontra mais agradáveis. Você recebe +1 de bônus de item em testes de Diplomacia.

Ativação ◆ Recordar Conhecimento; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Faça um teste CD 20 para Recordar Conhecimento sobre pessoas de uma etnia humana, uma ancestralidade não-humana ou algum outro tipo de criatura. (O MJ determina quais são as opções.) Se obtiver sucesso, o bônus do distintivo aumenta para +2 em testes de Diplomacia com criaturas desse grupo pelo resto do dia.

FILACTERIA DA FÉ — ITEM 9+

ADIVINHAÇÃO | DIVINA | INVESTIDO

Uso tiara vestida; **Volume** L

Esta minúscula caixa porta um fragmento de uma escritura religiosa de uma divindade em particular. A caixa é vestida ao prendê-la com uma corda de couro e amarrando-a ao redor de sua cabeça, logo acima da fronte. Você não recebe qualquer benefício da filacteria se não adorar a divindade afiliada. A filacteria concede sabedoria religiosa, que se manifesta como +2 de bônus em testes de Religião. Logo antes de executar uma ação que seria anátema à divindade da filacteria, ela avisa da transgressão em potencial a tempo de mudar de ideia.

Ativação ◆ visualizar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você pede por orientação sobre um curso de ação em particular, recebendo os efeitos de *augúrio*.

Tipo *filacteria da fé*; **Nível** 9; **Preço** 680 po

Tipo *filacteria da fé maior*; **Nível** 17; **Preço** 13.000 po
A filacteria concede +3 de bônus e pode ser ativada uma vez a cada 30 minutos.

Requerimentos de Manufatura Você adora a divindade da filacteria.

GARGANTILHA DA ELOCUÇÃO — ITEM 6+

ENCANTAMENTO | INVESTIDO | MÁGICO

Uso colar vestido; **Volume** L

Esta gargantilha de platina ostenta letras do alfabeto de um idioma e fornece o conhecimento desse idioma e dos costumes associados à cultura dele. Você recebe +1 de bônus de item em testes de Sociedade e a habilidade de compreender, falar e escrever no idioma escolhido. Sua elocução excelente reduz a CD do teste simples para executar uma ação auditiva enquanto surdo de 5 para 3.

Tipo *gargantilha da elocução*; **Nível** 6; **Preço** 200 po

Tipo *gargantilha da elocução maior*; **Nível** 10; **Preço** 850 po
O bônus de item é +2. A gargantilha ostenta letras de três idiomas e concede fluência em todos os três.

Requerimentos de Manufatura Você sabe o idioma ou idiomas que a gargantilha concede.

GORJEIRA DO RUGIDO PRIMAL — ITEM 11

ENCANTAMENTO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 1.250 po

Uso colar vestido; **Volume** L

Esta gorjeira de madeira negra parece vibrar com ferocidade, concedendo +2 de bônus de item em testes de Intimidação.

Ativação ◆ comandar; **Frequência** uma vez por duração de cada efeito de polimorfia; **Requerimentos** Você está em uma forma não-humanoide devido a um efeito de polimorfia; **Efeito** Você solta um rugido bestial, fazendo um único teste de Intimidação contra a CD de Vontade de todos os inimigos a até 9 metros para impor os efeitos abaixo. Embora esta ativação tenha o componente

comandar, você pode proclamar este comando sem a necessidade de um idioma.

Sucesso Crítico A criatura fica assustada 2.

Sucesso A criatura fica assustada 1.

Falha A criatura não é afetada.

LENTE DO CRIADOR — ITEM 3+

INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Uso lente vestida; **Volume** –

Esta lente grosseira de metal gravada com padrões quadrados é feita pa ser vestida sobre um único olho. Girar a lente revela uma marcação tridimensional leve no item que você planeja construir ou reparar, com etiquetas úteis nas peças que o compõe. Enquanto vestida, esta lente concede +1 de bônus de item em testes de Manufatura. Quando Reparar um item, aumente os Pontos de Vida restaurados para 15 por graduação de proficiência (em vez de 10).

Tipo *lente do criador*; **Nível** 3; **Preço** 60 po

Tipo *lente do criador maior*; **Nível** 11; **Preço** 1.200 po

A lente concede +2 de bônus de item e pode ser ativada.

Ativação 1 minuto (Interagir); **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você calibra a lente para conjurar *criação* de 5º nível ao longo de 1 minuto para construir um item temporário.

LUVAS DO ARMAZENAMENTO — ITEM 7

INCOMUM | EXTRADIMENSIONAL | INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 340 po

Uso luvas vestidas; **Volume** –

Um item pode ser armazenado dentro destas luvas de couro flexível para ser mantido em um espaço extradimensional. Quando um item estiver dentro da luva, uma imagem do item aparece como um simples padrão costurado nas costas de cada luva. Muitas *luvas do armazenamento* são encontradas com um item já armazenado.

Ativação ◆ Interagir; **Requerimentos** Não há nenhum item armazenado na luva; **Efeito** Um item que você está segurando com Volume 1 ou menor desaparece no espaço extradimensional das luvas.

Ativação ◇ Interagir; **Requerimentos** Um item está armazenado nas luvas e você possui uma mão livre; **Efeito** O item armazenado nas luvas aparece na sua mão. As luvas não podem ser ativadas novamente por 1 minuto.

LUVAS DO CURANDEIRO — ITEM 4+

INVESTIDO | MÁGICO | NECROMANCIA

Uso luvas vestidas; **Volume** L

Estas luvas brancas e limpas nunca mostram sinais de sangue, mesmo quando usadas para costurar ferimentos ou tratar outras doenças. Elas concedem +1 de bônus de item em testes de Medicina.

Ativação ◆ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você pode aliviar os ferimentos de uma criatura voluntária adjacente, restaurando 2d6+7 Pontos de Vida dessa criatura. Este é um efeito de cura positiva. Você não pode ferir mortos-vivos com esta cura.

Tipo *luvas do curandeiro*; **Nível** 4; **Preço** 80 po

Tipo *luvas do curandeiro maior*; **Nível** 9; **Preço** 700 po

Estas luvas concedem +2 de bônus e restauram 4d6+15 Pontos de Vida.

MANTO DO AMOQUE — ITEM 12

INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Uso manto vestido; **Volume** 1

Esta pele de urso inclui a cabeça e os dentes da poderosa criatura de quem foi tomada. Quando vestido, o manto fica sobre sua cabeça e ao redor de seus ombros, o imbuindo com a ferocidade do urso. Se possuir a ação Fúria, enquanto estiver em fúria você cria presas que causam 1d10 de dano perfurante e garras que causam 1d6 de dano cortante e possuem o traço ágil. Esta transformação é um efeito de morfia e tanto as presas quanto as garras são ataques desarmados pertencentes ao grupo de armas pugilato. Você recebe os benefícios de uma runa de *potência de arma +1* e de uma runa *impactante* com estes ataques (recebendo +1 de bônus de item em rolagens de ataque e aumentando em um os dados de dano de arma).

Se possuir o instinto animal (ver bárbaro na página 82) e a habilidade de instinto fúria bestial, em vez de ganhar estes ataques desarmados, seus ataques desarmados da habilidade de instinto fúria bestial ganham os benefícios de uma runa de *potência de arma +2* e de uma runa *impactante maior* (recebendo

+2 de bônus de item em rolagens de ataque e aumentando em dois os dados de dano da arma).

Tipo *manto do amoque*; **Nível** 12; **Preço** 2.000 po

Tipo *manto do amoque maior*; **Nível** 19; **Preço** 40.000 po

Você recebe os benefícios de uma runa de *potência de arma +2* e de uma runa *impactante maior*, ou de uma runa de *potência de arma +3* e de uma runa *impactante superior* se possuir o instinto animal e a habilidade de instinto fúria bestial.

Requerimentos de Manufatura Você é um bárbaro com o instinto animal.

MANTO DO COIOTE — ITEM 3+

ADIVINHAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Uso manto vestido; **Volume** –

Este manto empoeirado é feito de pele sarnenta marrom e cinza de coiote. Você recebe +1 de bônus em testes de Sobrevivência. Se obtiver um sucesso crítico em seu teste de Sobrevivência para Subsistir, você pode alimentar duas vezes a quantidade de criaturas adicionais.

Tipo *manto do coiote*; **Nível** 3; **Preço** 60 po

Tipo *manto do coiote maior*; **Nível** 9; **Preço** 650 po

O manto concede +2 de bônus de item e, se obtiver um sucesso crítico em seu teste de Sobrevivência para Subsistir, você pode alimentar quatro vezes a quantidade de criaturas adicionais.

MANTO CLANDESTINO — ITEM 6+

INCOMUM | ILUSÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Uso manto vestido; **Volume** L

Quando puxar o capuz deste manto cinza indistinto (uma ação de Interagir), você se torna enfadonho e comum, recebendo +1 de bônus de item em testes de Furtividade e em testes de Dissimulação para Personificar uma pessoa esquecível comum (como um servo); mas também sofre –1 de penalidade de item em testes de Diplomacia e Intimidação.

Ativação ◆◆ visualizar, Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você puxa o capuz do manto e recebe os efeitos de *indetecção* por 1 hora ou até que tire o capuz, o que vier primeiro.

Tipo *manto clandestino*; **Nível** 6; **Preço** 230 po

Tipo *manto clandestino maior*; **Nível** 10; **Preço** 900 po

O bônus de item é +2 e, quando ativar o manto, você recebe os benefícios de *indetecção* de 5º nível por 8 horas.

MANTO ÉLFICO — ITEM 7+

ILUSÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Uso manto vestido; **Volume** L

Este manto é de um verde profundo com um capuz volumoso, bordado com fios de ouro e símbolos significativos da cultura élfica. O manto permite que você conjure *som fantasma* como uma magia arcana inata. Quando ajustar o prendedor do manto (uma ação de Interagir), o manto muda para igualar o ambiente ao seu redor e abafa seus barulhos, concedendo +1 de bônus de item em testes de Furtividade.

Ativação ◆◆ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você puxa o capuz do manto e recebe os efeitos de *invisibilidade*, com a duração normal da magia ou até que tire o capuz, o que vier primeiro. Se também estiver usando *botas élficas*, você pode ativar esta habilidade duas vezes por dia.

Tipo *manto élfico*; **Nível** 7; **Preço** 360 po

Tipo *manto élfico maior*; **Nível** 12; **Preço** 1.750 po

O manto concede +2 de bônus de item e os benefícios de *invisibilidade* de 4º nível. Se também estiver usando *botas élficas*, o *manto élfico maior* permite que você se Esgueire em ambientes florestais mesmo quando houver criaturas lhe observando.

MANTO DO MORCEGO — ITEM 10+

INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Uso manto vestido; **Volume** L

Costurado de várias faixas longas de luxuosa seda marrom e preta, este manto concede +2 de bônus de item em testes de Furtividade e em testes de Acrobatismo para Manobrar em Voo. Você também pode usar seus pés para se pendurar de qualquer superfície que possa suportar seu peso sem precisar de testes, embora ainda deva fazer testes de Atletismo para Escalar para se mover quando estiver invertido.

Ativação ◆◆ comandar, Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você pode transformar o manto em asas parecidas com as de um morcego que concedem uma Velocidade de voo de 9 metros por 10 minutos ou fazer que o manto lhe transforme em um morcego ao conjurar *forma de peste* de 4º nível em você.

Tipo *manto do morcego*; **Nível** 10; **Preço** 950 po

Tipo *manto do morcego maior*; **Nível** 17; **Preço** 13.000 po

O bônus de item é +3 e você pode ativar o manto qualquer quantidade de vezes por dia.

MÃO DO MAGO — ITEM 2

EVOCAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 30 po

Uso vestido; **Volume** L

Esta mão élfica mumificada fica pendurada de uma corrente dourada, seus dedos retorcidos travados em um padrão peculiar.

Ativação ◆◆ comandar, visualizar; **Efeito** Você conjura *mãos místicas*.

MÁSCARA DEMONÍACA — ITEM 4+

ENCANTAMENTO | INVESTIDO | MÁGICO

Uso máscara vestida; **Volume** L

Esta máscara aterrorizante é manufaturada com a aparência de um demônio gritando e concede +1 de bônus de item em testes de Intimidação.

Ativação ◆◆ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** A máscara conjura *medo* com CD 20.

Tipo *máscara demoníaca*; **Nível** 4; **Preço** 85 po

Tipo *máscara demoníaca maior*; **Nível** 10; **Preço** 900 po

A máscara concede +2 de bônus de item. Ela conjura *medo* de 3º nível com CD 29.

MÁSCARA DE PERSONAGEM — ITEM 3+

FORTUNA | ILUSÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Uso máscara vestida; **Volume** –

À despeito de cobrir o rosto inteiro, esta máscara de alabastro não prejudica a visão ou outros sentidos. Usar a máscara concede +1 de bônus de item em testes de Performance enquanto atuar, cantar, discursar ou fazer comédia.

Ativação ◆ visualizar; **Efeito** Você muda a aparência da máscara para uma para uma representação artística de um personagem dramático à sua escolha.

Tipo *máscara de personagem*; **Nível** 3; **Preço** 50 po

Tipo *máscara de personagem maior*; **Nível** 9; **Preço** 650 po

A máscara concede +2 de bônus e pode ser ativado.

Ativação ↺ visualizar (fortuna); **Frequência** uma vez por dia; **Acionamento** Você falha em um teste de Performance que se beneficia do bônus da máscara; **Efeito** Você muda o personagem da máscara e rerrola o teste de Performance, usando o segundo resultado.

MOCHILA DOS HALFLINGS — ITEM 9+

INCOMUM | CONJURAÇÃO | CURA | EXTRADIMENSIONAL | INVESTIDO | MÁGICO

Uso mochila vestidas; **Volume** L

Esta resistente sacola de couro contém três compartimentos fechados com grandes fivelas. O primeiro compartimento é forrado com cetim azul e contém um espaço extradimensional equivalente a uma *mochila de carga tipo II*.

O segundo compartimento não tem forro. Você pode tirar panelas e utensílios de cozinha de dentro dele. Uma vez que tenham sido usados para preparar uma refeição, os itens se transformam em pratos e utensílios e então evaporam quando a refeição for comida, levando as sobras consigo. Os utensílios reaparecem limpos no compartimento 1 hora depois. O compartimento fornece apenas utensílios de cozinha, mas não qualquer comida.

O terceiro compartimento é forrado com veludo roxo e contém tortinhas de frutas envoltas em papel. Uma criatura pode desembalar e comer uma tortinha com uma ação de Interagir para recuperar 2d8+4 Pontos de Vida. A mochila produz quatro tortinhas por dia, que aparecem no desjejum. Quaisquer tortinhas que não foram comidas evaporam ao final do dia.

Tipo *mochila dos halflings*; **Nível** 9; **Preço** 675 po

Tipo *mochila dos halflings maior*; **Nível** 13; **Preço** 2.850 po

As tortinhas de frutas restauram 4d8+8 Pontos de Vida cada uma, e a mochila possui dois compartimentos adicionais, cada um podendo ser Ativado com uma ação de Interagir.

O quarto compartimento é forrado com veludo dourado. Uma vez por dia você pode tirar uma bala de funda sortuda deste compartimento. Se atacar com esta bala de funda, você rola duas vezes e usa o melhor resultado em sua rolagem de ataque e de dano. Este é um efeito de fortuna. A pedra se torna não-mágica se não for disparada até o final do seu turno. Uma vez ativado, este compartimento se fecha até o próximo dia.

O quinto compartimento da mochila é forrado de lã preta. Uma vez por dia, você pode desdobrar este compartimento em um portal de 1,5 metros no chão. A primeira pessoa a Dar um Passo neste portal vindo de um quadrado adjacente é teleportada para longe. Isto possui o mesmo efeito que uma *porta dimensional* de 5º nível, exceto que a criatura afetada leva a mochila consigo. Quando o portal for usado, ou no início do seu próximo turno se ele não tiver sido usado, o compartimento se fecha automaticamente e não pode ser desdobrado até o próximo dia.

MOCHILA DO VIAJANTE — ITEM 17

INCOMUM | CONJURAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 14.800 po

Uso mochila vestida; **Volume** –

Esta mochila de couro possui ícones queimados nela e sempre que é levada para um plano onde ainda não esteve, um novo ícone representando este plano é queimado em sua superfície. A mochila concede +3 de bônus em testes de Sobrevivência. Ela também permite que você veja traços mágicos da passagem de criaturas, permitindo que Rastreie uma criatura que se teleportou. O MJ estabelece a CD deste teste, normalmente utilizando o nível e CD da magia de teleporte. Isto permite que você encontre a localização do destino da criatura – e você pode usar este destino quando conjurar *teleporte* ou quando ativar a mochila, mesmo que não saiba como o local se parece.

A mochila contém um espaço extradimensional com as mesmas propriedades que uma *mochila de carga tipo II*. Este espaço contém um kit de escalada. Se qualquer componente do kit for removido e não for devolvido, ele retorna para a mochila no amanhecer de cada dia.

Ativação 10 minutos (comandar, visualizar, Interagir); **Efeito** Quando ativar a mochila, você pode prender até quatro criaturas voluntárias nas cordas da mochila. No fim da ativação, a mochila conjura *salto planar* ou *teleporte* de 7º nível, transportando você e todos que estiverem presos à mochila. Faça um teste de Sobrevivência CD 45. Em um sucesso, você chega 40 quilômetros fora do alvo se estiver usando *salto planar* ou diminui pela metade a distância fora do alvo com um *teleporte*. Em um sucesso crítico, você chega exatamente no alvo.

ÓCULOS DE ALQUIMISTA — ITEM 4+

INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Uso óculos vestidos; **Volume** –

Estes óculos de latão são gravados com padrões de chamas e possuem lentes grossas e pesadas. Enquanto vestidos, eles concedem +1 de bônus de item em testes de Manufatura para Manufaturar itens alquímicos e +1 de bônus de item em rolagens de ataque com bombas alquímicas. Você também pode ignorar cobertura menor quando fizer Golpes com bombas alquímicas.

Tipo *óculos de alquimista*; **Nível** 4; **Preço** 100 po

Tipo *óculos de alquimista maior*; **Nível** 11; **Preço** 1.400 po

Ambos os bônus de item são de +2.

Tipo *óculos de alquimista superior*; **Nível** 17; **Preço** 15.000 po

Ambos os bônus de item são de +3.

ÓCULOS NOTURNO — ITEM 5+

INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Uso lentes vestidas; **Volume** –

As lentes de cristal opaco destes óculos esguios não obscurecem a visão, mas a aprimoram. Enquanto usar os óculos, você recebe +1 de bônus de item em testes de Percepção envolvendo a visão.

Ativação ◆ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Rodando as lentes 90 graus, você ganha visão no escuro por 1 hora.

Tipo *óculos noturno*; **Nível** 5; **Preço** 150 po

Tipo *óculos noturno maior*; **Nível** 11; **Preço** 1.250 po

O bônus de item é +2 e a visão no escuro dura até que você rode as lentes de volta ou o item não esteja mais investido por você, o que ocorrer primeiro.

Tipo *óculos noturno superior*; **Nível** 18; **Preço** 20.000 po

O bônus de item é +3 e os óculos concedem visão no escuro maior, que dura até que você rode as lentes de volta ou o item não esteja mais investido por você, o que ocorrer primeiro.

ÓCULOS DO RASTREADOR — ITEM 3+

ADIVINHAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Uso óculos vestidos; **Volume** –

Estas lentes de vidro verde-floresta são ligadas por couro resistente costurado com barbante rústico. Enquanto usar estes óculos, você recebe +1 de bônus em testes de Sobrevivência para Intuir Direção e Rastrear. Se falhar no teste de Rastrear, você pode tentar novamente após 30 minutos (em vez de após uma hora).

Tipo *óculos do rastreador*; **Nível** 3; **Preço** 60 po

Tipo *óculos do rastreador maior*; **Nível** 9; **Preço** 660 po

Os óculos concedem +2 de bônus. Se falhar em um teste de Rastrear, você pode tentar novamente após 15 minutos (em vez de após uma hora).

OLHOS DA ÁGUIA — ITEM 9

INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 700 po

Uso lentes vestidas; **Volume** –

Estas lentes de cristal de âmbar se encaixam sobre seus olhos. Elas concedem visão na penumbra e +2 de bônus de item em testes de Percepção que envolvam visão.

OLHO DA FORTUNA — ITEM 13

ADIVINHAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 2.700 po

Uso lentes vestidas; **Volume** –

Adeptos de Erastil, deus da caça, criam estes tapa-olhos mágicos. Um *olho da fortuna* possui um símbolo de olho incrustado, permitindo que você veja através do tapa-olho como se fosse transparente.

Ativação ◈ visualizar (fortuna); **Acionamento** Você ataca uma criatura ocultada ou escondida e ainda não efetuou o teste simples; **Efeito** Você pode rolar o teste simples para a condição ocultado ou escondido duas vezes e usar o melhor resultado.

PEDRA EÔNICA — ITEM 1+

INCOMUM | INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Uso vestida; **Volume** –

Ao longo dos milênios, estas gemas misteriosas intricadamente lapidadas foram acumuladas por místicos e fanáticos esperando descobrir seus segredos. A despeito de sua miríade de formas e funções, estas pedras supostamente são fragmentos de ferramentas de cristal usadas por entidades extraterranas para construir o universo em tempos primevos.

Quando investir em um destes cristais de forma precisa, a pedra orbita sua cabeça em vez de ser vestida em seu corpo. Você pode guardar uma *pedra eônica* com uma ação de Interagir, e uma pedra orbitando pode ser pega no ar com uma ação de Desarmar bem-sucedida contra você. Uma pedra guardada ou removida continua investida, mas seus efeitos ficam suprimidos até que você a devolva à órbita em sua cabeça novamente.

Existem vários tipos de *pedras eônicas*, cada uma com uma forma, cor e efeito mágico diferente. Cada *pedra eônica* também ganha um poder ressonante quando colocada em um item mágico especial chamado *descobridor de caminhos* (página 609).

Tipo elipsoide lavanda clara; **Nível** 13; **Preço** 2.200 po

Esta *pedra eônica* deve ser ativada para fornecer um benefício. O poder ressonante permite que você conjure o truque mágico *ler aura* como uma magia arcana inata.

Ativação ⮌ visualizar; **Frequência** uma vez por dia; **Acionamento** Uma magia tem você como alvo; **Efeito** A pedra conjura *dissipar magia* de 6º nível tentando neutralizar a magia acionadora com +22 de modificador de neutralização. Isto pode ser usado apenas em magias que o tenham especificamente como alvo – não magias de área que não possuem alvos. Se for bem-sucedido, ela neutraliza a magia para todos os alvos se outras criaturas também forem alvos além de você. Cada vez que ativar esta *pedra eônica*, tente um teste simples CD 5. Em uma falha, a pedra vira uma *pedra eônica rombuda cinza* permanentemente.

Tipo elipsoide lavanda e verde; **Nível** 19; **Preço** 30.000 po

Esta funciona como uma pedra eônica elipsoide lavanda clara, mas conjura dissipar magia de 8º nível com +31 de modificador de neutralização. O poder ressonante lhe permite conjurar detectar magias e ler aura como magias arcanas inatas a vontade.

Tipo esfera turmalina; **Nível** 7; **Preço** 350 po

Quando você fosse morrer pela condição morrendo (normalmente em morrendo 4), esta *pedra eônica* automaticamente se ativa e reduz seu valor de morrendo em 1 a menos do que normalmente o mataria (tipicamente morrendo 3). A pedra então vira uma *pedra eônica rombuda cinza* permanentemente. Você pode se beneficiar desta habilidade apenas uma vez por dia, mesmo se possuir várias pedras desta.

O poder ressonante lhe permite conjurar *curar* como uma magia divina inata uma vez por dia.

Tipo fuso límpido; **Nível** 7; **Preço** 325 po

Você não precisa comer ou beber enquanto esta pedra eônica estiver investida por você. Esta *pedra eônica* não funciona até que tenha

sido usada continuamente por uma semana e investida em cada dia. Se for investida por outra pessoa, este intervalo é reiniciado.

O poder ressonante lhe permite conjurar *bolha de ar* como uma magia primal inata uma vez por dia.

Tipo nódulo dourado; **Nível** 6; **Preço** 230 po

Quando uma *pedra eônica* nódulo dourado é criada, seu criador escolhe um idioma que ele saiba para armazenar dentro do cristal. Quando investir na pedra, você adquire a habilidade de compreender, falar e escrever nesse idioma.

O poder ressonante lhe permite conjurar *compreender idiomas* como uma magia oculta inata uma vez por dia.

Tipo prisma laranja; **Nível** 16; **Preço** 9.750 po

Uma *pedra eônica prisma laranja* deve ser ativada para fornecer um benefício. O poder ressonante concede +2 de bônus de item em testes de Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião — o que corresponder à tradição da última magia que você aprimorou com esta *pedra eônica*.

Ativação ◆ visualizar; **Efeito** Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia, o nível dessa magia é elevado em 1 (máximo de 10º nível) para propósito de neutralizar ou ser neutralizada.

Tipo romboide rosa; **Nível** 12; **Preço** 1.900 po

Quando investir nesta pedra, você recebe 15 Pontos de Vida temporários. Se os efeitos da pedra forem suprimidos, você perde quaisquer Pontos de Vida temporários remanescentes até que os efeitos da pedra retornem. Esses Pontos de Vida temporários recarregam durante suas preparações diárias; eles não se recuperam se você reinvestir na pedra ou se investir em outra *pedra eônica romboide rosa* antes disto.

O poder ressonante lhe permite conjurar o truque mágico *estabilizar* como uma magia divina inata.

Tipo rombuda cinza; **Nível** 1; **Preço** 9 po

Uma *pedra eônica rombuda cinza* perdeu suas propriedades mágicas, às vezes por ter gastado em excesso uma *pedra eônica esfera turmalina* ou uma *elipsoide lavanda clara*. Ela ainda orbita sua cabeça como qualquer outra *pedra eônica* e ainda pode servir como uma opção estilosa que não ocupa mãos para várias magias que afetem um objeto, como *chama contínua*.

Pedras eônicas rombuda cinza não possuem poder ressonante.

PINGENTE DO OCULTISMO — ITEM 3+

ADIVINHAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Uso vestido; **Volume** —

Este amuleto é vazio e moldado na forma de um olho que não pisca. Sua cavidade tipicamente abriga algum fragmento de texto ocultista. Enquanto usar o pingente, você recebe +1 de bônus de item em testes de Ocultismo e pode conjurar *orientação* como uma magia ocultista inata.

Tipo *pingente do ocultismo*; **Nível** 3; **Preço** 60 po

Tipo *pingente do ocultismo maior*; **Nível** 9; **Preço** 650 po

O pingente concede +2 de bônus e pode ser ativado.

Ativação 10 minutos (Conjurar uma Magia); **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você conjura *mensagem onírica* de 4º nível.

ROBE DO ARQUIMAGO — ITEM 15+

INCOMUM | ABJURAÇÃO | ARCANA | INVESTIDO

Uso roupa vestida; **Volume** 1

Bordado com delicadas linhas de prata em padrões arcanos, estes robes existem em três cores, dependendo da tendência afiliada. Robes bons são brancos, robes neutros são cinzas e robes malignos são pretos. Um robe bondoso ou maligno adquire o traço apropriado. Os robes beneficiam apenas personagens que podem conjurar magias arcanas e cuja tendência no eixo bem-mal iguale a do robe. Se sua tendência não igualar a do robe ou se não for um conjurador arcano, você fica estupefato 2 enquanto vestir um *robe do arquimago*. Esta condição não pode ser removida de forma alguma até que você remova o robe.

Os robes são *roupas de explorador +3 resiliente maior* e concedem +1 de bônus de circunstância em testes de salvamento contra magias arcanas e resistência 5 contra o dano de magias arcanas.

Ativação ⤾ comandar; **Frequência** uma vez por dia; **Acionamento** Você tenta uma jogada de salvamento contra uma magia arcana, mas ainda não efetuou a rolagem; **Efeito** Você é automaticamente bem-sucedido no salvamento contra a magia arcana acionadora.

Tipo *robe do arquimago*; **Nível** 15; **Preço** 6.500 po

Tipo *robe do arquimago maior*; **Nível** 19; **Preço** 32.000 po

A resistência contra magias arcanas é 10. Você pode ativar o robe quando você ou um aliado a até 9 metros tentar uma jogada de salvamento contra uma magia arcana; e o robe concede a você ou ao aliado um sucesso na jogada de salvamento; você ainda pode ativá-lo apenas uma vez por dia.

Requerimentos de Manufatura Você é um conjurador arcano.

ROBE DOS OLHOS — ITEM 17

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 13.000 po

Uso roupa vestida; **Volume** 1

Esta roupa parece ser um robe ordinário até ser vestido, quando vários olhos estranhos e alienígenas de várias formas e cores se abrem e piscam ao longo do tecido. Enquanto usar o robe, você recebe

+3 de bônus de item em testes de Percepção e se beneficia constantemente dos efeitos de *ver invisibilidade* de 2º nível.

Você também pode ver auras mágicas poderosas. A aura mágica de nível mais alto a até 9 metros de você brilha em uma cor que revela sua escola e permite que você determine a origem do efeito. Isto pode estreitar o ponto de origem a um cubo de 1,5 metros, mas nada mais preciso do que isso.

O *robe dos olhos* não vem sem riscos. Se qualquer magia com o traço luz for conjurada em você ou no seu quadrado enquanto estiver usando o robe, você fica cego por uma quantidade de rodadas igual ao nível da magia a menos que obtenha sucesso em um salvamento de Fortitude contra a CD da magia.

Ativação ◆ Interagir; **Efeito** Você pega um olho do robe e o arremessa no ar, onde ele fica invisível e flutua até o destino que você escolher, com o mesmo efeito de um *olho bisbilhoteiro* de 5º nível. Você pode Sustentar a Ativação da mesma forma que poderia Sustentar a Magia.

SANDÁLIAS DA ESCALADA DA ARANHA — ITEM 7

INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 325 po

Uso sapatos vestidos; **Volume** –

Estas sandálias macias são feitas de delicada seda cinzenta. Se as sandálias ficarem sem uso por um tempo, elas tendem a atrair aranhas que se abrigam em seu interior.

Ativação ◆ comandar; **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** Minúsculas gavinhas parecidas com cabelos se estendem das solas das sandálias, permitindo que você caminhe em superfícies verticais ou até se mova de cabeça para baixo em um teto. Por 1 minuto, você adquire 6 metros de Velocidade de escalada e não precisa usar suas mãos para Escalar. Entretanto, as sandálias necessitam de uma tração decente para que ande na parede, portanto, elas não fornecem benefícios quando você estiver se movendo em superfícies congeladas, escorregadias ou oleosas.

SUSSURRO DA PRIMEIRA MENTIRA — ITEM 20

RARO | ENCANTAMENTO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 60.000 po

Uso vestido; **Volume** –

Este colar delicado contém sussurros engarrafados destilados de uma fonte no Plano Astral que os rumores dizem estar conectada com a primeira mentira que foi contada. Enquanto usar o colar, você recebe +3 de bônus de item em testes de Dissimulação e pode tentar neutralizar efeitos que o forçariam a contar a verdade ou que determinariam se você está mentindo. Um sucesso nesta tentativa de neutralização lhe permite ignorar o efeito em vez de removê-lo inteiramente. O nível de neutralização é 9, com +35 de modificador de neutralização.

Ativação ◆◆◆ Interagir, visualizar, comandar; **Efeito** Você abre o frasco e solta a mentira, criando o efeito de *verdade fabricada* (CD 47). O frasco é esvaziado e nunca pode ser ativado novamente.

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *verdade fabricada*.

TERCEIRO OLHO — ITEM 19

ADIVINHAÇÃO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 40.000 po

Uso vestido; **Volume** –

Quando investida, esta coroa ornamentada e sua gema incandescente se mesclam em sua cabeça e tomam a forma de uma tatuagem. Isto concede uma visão extraterrena e permite que você leia auras. Ninguém além de você pode manipular o *terceiro olho* enquanto ele estiver investido. Seus sentidos elevados e habilidade de sentir auras emocionais concedem +3 de bônus de item em testes de Percepção.

Você continuamente vê auras mágicas, como *detectar magia* de 9º nível, exceto que vê a localização de todas as auras a até 9 metros (não apenas da mais forte delas). Se usar uma ação Buscar para estudar uma criatura que puder ver, você pode perceber uma aura que fornece conhecimento sobre a saúde da criatura, incluindo todas as condições e aflições que ela possui e uma porcentagem aproximada dos Pontos de Vida restantes dela.

Ativação ◆◆ visualizar, comandar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você recebe os efeitos de *visão verdadeira* de 8º nível.

VENDA DO PAVOR — ITEM 17

EMOÇÃO | ENCANTAMENTO | INVESTIDO | MÁGICO | MEDO | MENTAL

Preço 15.000 po

Uso lente vestida; **Volume** –

Quando amarrada sobre seus olhos, esta faixa esfarrapada de linho preto fornece visão no escuro e +3 de bônus de item em testes de Intimidação. Você pode ver através da venda, mas apenas usando visão no escuro.

Na primeira vez que uma criatura em particular o vir no dia, ela deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 37 ou fica assustada 1. Este é um efeito de emoção, medo e mental; e seus aliados ficam imunes a isso após cerca de uma semana.

Ativação ◇ comandar; **Frequência** uma vez por minuto; **Acionamento** Você causa dano em uma criatura com um Golpe; **Efeito** Seu alvo é assolado por medo intenso. Isto tem o efeito da magia *assassino fantasmagórico* CD 37, mas é um encantamento em vez de uma ilusão. A criatura fica temporariamente imune por 24 horas.

VESTES DO DRUIDA — ITEM 10

FOCADO | INVESTIDO | PRIMAL | TRANSMUTAÇÃO

Preço 1.000 po

Uso roupa vestida; **Volume** L

Esta túnica marrom e verde é bordada com padrões que lembram chifres de cervos engatados. Você recebe +2 de bônus de item em testes de Natureza.

Ativação ◇ visualizar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você recebe 1 Ponto de Foco que só pode ser usado para conjurar uma magia de ordem. Se não gastar este Ponto de Foco até o final do seu turno, ele é perdido.

Requerimentos de Manufatura Você é um druida.

Apêndice de Condições

Enquanto se aventuram, personagens (e às vezes seu pertences) são afetados por habilidades e efeitos que aplicam condições. Por exemplo, uma magia ou item mágico pode deixá-lo invisível ou fazer você morrer de medo. Condições mudam seu estado de ser de alguma forma, e representam tudo desde atitude de outras criaturas em relação a você e como elas interagem com o que acontece quando uma criatura drena seu sangue ou essência vital.

Condições são persistentes. Quando você é afetado por uma condição, seus efeitos duram até o final do tempo especificado para ela, até a condição ser removida ou até outros termos ditos na condição a encerrarem.

Valores de Condição

Algumas condições possuem um valor numérico, chamado de valor de condição, indicado por um número seguindo a condição. Este valor dita a severidade de uma condição, e essas condições frequentemente proporcionam um bônus ou penalidade igual ao valor dela. Estes valores frequentemente podem ser reduzidos por perícias, magias ou simplesmente esperar. Se o valor de uma condição for reduzido a 0, a condição acaba.

Sobrepondo Condições

Algumas condições sobrepõem outras. Isto sempre é especificado na seção para a condição que sobrepõe. Quando isto ocorrer, todos os efeitos da condição sobreposta são suprimidos até a condição sobrepondo acabar. A duração da condição sobreposta continua a expirar, e pode ser encerrar enquanto está sobreposta.

Lista de Condições

Acelerado

Você ganha 1 ação adicional no início de seu turno a cada rodada. Muitos efeitos que lhe deixam acelerado especificam os tipos de ações que você pode usar com esta ação adicional. Se ficar acelerado por várias fontes, você pode usar a ação extra que recebeu para qualquer ação única permitida por qualquer dos efeitos que o deixaram acelerado. Como acelerado tem seu efeito no início de seu turno, você não ganha ações imediatamente se ficar acelerado durante seu turno.

Agarrado

Você é mantido no lugar por outra criatura, impondo-lhe as condições desprevenido e imobilizado. Se tentar uma ação de manuseio enquanto estiver agarrado, você deve obter sucesso em um teste simples CD 5 ou ela é perdida; role o teste após gastar a ação, mas antes de quaisquer efeitos serem aplicados.

Atordoado

Você fica sem sentidos. Você não pode agir enquanto estiver atordoado. Atordoado sempre inclui um valor, que indica o total de ações que você perde, possivelmente ao longo de vários turnos, por estar atordoado. Cada vez que recuperar ações (como no início de seu turno), reduza o valor que você recupera pelo seu valor de atordoado, e então reduza seu valor de atordoado pela quantidade de ações que você perdeu. Por exemplo, se estivesse atordoado 4, você perderia todas as suas 3 ações em seu turno, reduzindo seu valor para atordoado 1; em seu próximo turno, você perderia mais 1 ação, e depois seria capaz de usar suas 2 ações remanescentes normalmente. Atordoado também pode ter uma duração em vez de um valor, como "atordoado por 1 minuto". Neste caso, você perde todas suas ações pela duração listada.

Atordoado sobrepõe lento. Se a duração de sua condição atordoado acabar enquanto você está lento, você deduz as ações perdidas pela condição atordoado das ações perdidas por estar lento. Portanto, se estivesse atordoado 1 e lento 2 no início de seu turno, você perderia 1 ação por estar atordoado e perderia somente 1 ação adicional por estar lento, portanto, ainda teria 1 ação remanescente nesse turno.

Amistoso

Esta condição reflete a disposição de uma criatura em relação a um personagem em particular, e afeita somente criaturas que não sejam personagens jogadores. Uma criatura que seja amistosa a um personagem gosta desse personagem. O personagem pode tentar fazer um Pedido para uma criatura amistosa, e a criatura amistosa possivelmente concordará com um pedido simples e seguro que não seja muito custoso para realizar. Se o personagem ou um de seus aliados usar ações hostis contra a criatura, ela recebe uma condição de atitude pior dependendo da severidade da ação hostil, conforme determinado pelo MJ.

Assustado

Você está com medo e se esforça para controlar seus nervos. Assustado sempre inclui um valor. Você sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em todos os seus testes e CDs. Exceto se especificado o contrário, ao final de cada um de seus turnos, o valor de sua condição assustado é reduzido em 1.

Cego

Você não pode enxergar. Todo terreno normal é terreno difícil para você. Você é incapaz de detectar qualquer coisa utilizando a visão. Você automaticamente falha criticamente em testes de Percepção que requerem que você seja capaz de enxergar, e se visão for seu único seu sentido preciso, você sofre –4 de penalidade de estado em testes de Percepção. Você fica imune a efeitos visuais. Cego sobrepõe ofuscado.

Condenado

Uma força poderosa prendeu sua alma, atraindo-o para mais perto da morte. Condenado sempre inclui um valor.

O valor máximo de morrendo (que determina quando você morre) é reduzido pelo seu valor de condenado. Se seu valor máximo de morrendo for reduzido para 0, você morre instantaneamente. Quando morre, você não está mais condenado.

Seu valor de condenado diminui em 1 para cada vez que tiver uma noite completa de descanso.

CONFUSO

Você não tem certeza sobre as coisas, e ataca selvagemente. Você está desprevenido, não trata ninguém como aliado (embora seus aliados ainda possam tratá-lo como um aliado deles) e não pode Adiar, Preparar ou usar reações.

Você usa todas suas ações para Golpear ou conjurar truques mágicos ofensivos, embora o MJ possa fazer você usar outras ações para facilitar o ataque, como sacar uma arma, mover-se para que um alvo esteja ao alcance e assim por diante. Seus alvos são determinados aleatoriamente pelo MJ. Se não tiver outros alvos viáveis, você acerta a si mesmo, acertando-se automaticamente, mas sem causar um acerto crítico. Se for impossível atacar ou conjurar magias, você balbucia incoerentemente, desperdiçando suas ações.

Cada vez que sofrer dano de um ataque ou magia, você pode fazer um teste simples CD 11 para recuperar-se de sua confusão e encerrar a condição.

CONTROLADO

Alguém está tomando suas decisões por você, normalmente porque você está sendo comandado ou dominado magicamente. O controlador dita como você age e pode fazê-lo usar qualquer uma de suas ações, incluindo ataques, reações ou até mesmo Adiar. O controlador normalmente não precisa gastar as ações dele quando lhe controlar.

DANO PERSISTENTE

Dano persistente origina de efeitos como ácido, estar em chamas ou muitas outras situações. Ele aparece como "X dano persistente [tipo]", onde "X" é a quantidade de dano causado e "[tipo]" é o tipo do dano. Em vez de sofrer dano persistente imediatamente, você o sofre ao final de cada um de seus turnos enquanto você tiver a condição, rolando quaisquer dados de dano a cada vez. Após sofrer dano persistente, role um teste simples CD 15 para conferir se recupera-se do dano persistente. Se obtiver sucesso, a condição acaba.

DESAJEITADO

Seu movimento fica desajeitado e inexato. Desajeitado sempre inclui um valor. Você sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em testes e CDs baseadas em Destreza, incluindo CA, salvamentos de Reflexos, rolagens de ataque à distância e testes de perícia utilizando Acrobatismo, Furtividade e Ladroagem.

DESPERCEBIDO

Se estiver despercebido por uma criatura, essa criatura não tem ideia de que você está presente. Se estiver despercebido, você também está indetectado pela criatura. Esta condição é relevante para habilidades que podem ser usadas somente contra alvos totalmente inscientes de sua presença.

GRUPOS DE CONDIÇÕES

Algumas condições existem relativamente umas às outras ou compartilham um tema similar. Pode ser útil conferir estas condições juntas, em vez de vê-las isoladamente, para compreender como elas interagem.

Atitudes: Hostil, inamistoso, indiferente, amistoso, prestativo

Atributos Reduzidos: Desajeitado, drenado, enfraquecido, estupefato

Graus de Detecção: Observado, escondido, indetectado, despercebido

Morte: Condenado, ferido, inconsciente, morrendo

Sentidos: Cego, invisível, ocultado, ofuscado, surdo

REGRAS DE MORTE

As condições condenado, ferido, inconsciente e morrendo são todas relacionadas ao processo de ficar mais próximo da morte. As regras completas estão nas páginas 459 a 461. A informação mais significativa não contida nas condições em si é esta: Quando é reduzido a 0 Pontos de Vida, você fica nocauteado com os seguintes efeitos:

- Você imediatamente move sua posição de iniciativa para logo antes da criatura ou efeito que lhe reduziu a 0 PV.
- Você sofre a condição morrendo 1. Se o efeito que lhe nocauteou foi um sucesso crítico do atacante ou o resultado de sua falha crítica, você sofre a condição morrendo 2 em vez de morrendo 1. Se você tiver a condição ferido, aumente seu valor de morrendo em um número igual ao valor de ferido. Se o dano for causado por um ataque não-letal ou efeito não-letal, você não sofre a condição morrendo; você simplesmente fica inconsciente com 0 Pontos de Vida

DESPREVENIDO

Você está distraído ou de alguma forma incapaz de focar sua atenção total na defesa. Você sofre –2 de penalidade de circunstância na CA. Alguns efeitos lhe impõem a condição desprevenido somente para certas criaturas ou contra certos ataques. Outros — especialmente condições — podem lhe deixar desprevenido universalmente contra qualquer coisa. Se uma regra não especificar que a condição se aplica somente a determinadas circunstâncias, ela se aplica a todas; por exemplo, muitos efeitos simplesmente dizem que "O alvo fica desprevenido".

DRENADO

Quando uma criatura obtiver sucesso em drenar seu sangue ou força vital, você fica menos saudável. Drenado sempre inclui um valor. Você sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em testes baseados em Constituição, como salvamentos de Fortitude. Você também perde uma quantidade de Pontos de Vida igual ao seu nível (mínimo 1) multiplicado pelo valor de drenado, e seus Pontos de Vida máximos são reduzidos nesta mesma quantidade. Por exemplo, se for atingido por um efeito que inflige drenado 3 e você for um personagem de 3º nível, você perde 9 Pontos de Vida e reduz seus Pontos de Vida máximos em 9. Perder estes Pontos de Vida não é considerado como sofrer dano.

Cada vez que tiver uma noite completa de descanso, seu valor de drenado diminui em 1. Isto aumenta seus Pontos

de Vida máximos, mas você não recupera Pontos de Vida perdidos imediatamente.

ENFRAQUECIDO

Você está fisicamente enfraquecido. Enfraquecido sempre inclui um valor. Você sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em testes e CDs baseadas em Força, incluindo rolagens de ataques corpo a corpo baseados em Força, rolagens de dano baseadas em Força e testes de perícia utilizando Atletismo.

ENJOADO

Você se sente mal. Enjoado sempre inclui um valor. Você sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em todos os seus testes e CDs. Você não pode ingerir nada voluntariamente — incluindo elixires e venenos — enquanto estiver enjoado.

Você pode gastar uma ação única regurgitando em uma tentativa de se recuperar, o que lhe permite tentar imediatamente um salvamento de Fortitude contra a CD do efeito que lhe deixou enjoado. Em um sucesso, você reduz seu valor de enjoado em 1 (ou em 2 em um sucesso crítico).

ESCONDIDO

Enquanto estiver escondido para uma criatura, essa criatura sabe o espaço em que você está, mas é incapaz de dizer em qual. Você normalmente fica escondido ao utilizar Furtividade para se Esconder. Quando Buscar uma criatura utilizando somente sentidos imprecisos, ela continua escondida em vez de observada. Uma criatura para a qual você estiver escondido fica desprevenida para você e deve obter sucesso em um teste simples CD 11 quando mirá-lo com um ataque, magia ou outro efeito, ou falha em afetá-lo. Efeitos de área não são sujeitos a este teste simples.

Uma criatura pode ser capaz de usar a ação Buscar para tentar observá-lo, conforme descrito na página 470.

ESTUPEFATO

Seus pensamentos e instintos ficam nublados. Estupefato sempre inclui um valor. Você sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em testes e CDs baseadas em Inteligência, Sabedoria e Carisma, incluindo jogadas de salvamento de Vontade, rolagens de ataque de magia, CDs de magia e testes de perícias que utilizem estes atributos. A qualquer momento em que você tentar Conjurar uma Magia enquanto estiver estupefato, a magia é interrompida a menos que você obtenha sucesso em um teste simples com CD igual a 5 + seu valor de estupefato.

FASCINADO

Você é compelido a focar sua atenção em algo, distraindo-se de qualquer outra coisa ao seu redor. Você sofre –2 de penalidade de estado em testes de Percepção e perícias e não pode usar ações com o traço concentração a menos que elas ou suas consequências pretendidas sejam relacionadas ao alvo de seu fascínio (conforme determinado pelo MJ). Por exemplo, você pode ser capaz de Buscar e Recordar Conhecimento sobre o assunto de seu fascínio, mas provavelmente não poderá conjurar uma magia mirando uma criatura diferente. Esta condição é encerrada se uma criatura usar ações hostis contra você ou qualquer de seus aliados.

FATIGADO

Você está cansado e não ter muita energia para gastar. Você sofre –1 de penalidade de estado na CA e em jogadas de salvamento. Enquanto explorar, você não pode escolher uma atividade de exploração.

Você se recupera da fadiga após uma noite completa de descanso.

FERIDO

Você foi seriamente ferido durante um combate. A qualquer momento em que perder a condição morrendo, você fica ferido 1 (se já não possuir a condição ferido). Se já possuir a condição ferido, o valor dela aumenta em 1. Se sofrer a condição morrendo enquanto estiver ferido, aumente o valor dela pelo seu valor de ferido.

A condição ferido se encerra somente se alguém restaurar Pontos de Vida seus usando Tratar Ferimentos ou se você for restaurado a seus Pontos de Vida totais e descansar por 10 minutos.

FUGINDO

Você é forçado a correr de medo ou alguma outra compulsão. Em seu turno, você deve gastar cada uma de suas ações tentando escapar da fonte da condição fugindo da melhor forma possível (usando ações de movimento para fugir ou abrindo portas para escapar). A fonte normalmente é o efeito ou conjurador que lhe impôs a condição, embora alguns efeitos possam definir outra coisa como fonte. Você não pode Adiar ou Preparar enquanto estiver fugindo.

HOSTIL

Esta condição reflete a disposição de uma criatura em relação a um personagem em particular, e afeita somente criaturas que não sejam personagens jogadores. Uma criatura que seja hostil a um personagem busca ativamente prejudicar esse personagem. Ela não necessariamente ataca, mas não aceitará Pedidos do personagem.

IMOBILIZADO

Você não pode usar qualquer ação com o traço movimento. Se estiver imobilizado por algo lhe segurando no lugar e uma força externa fosse lhe mover para fora de seu espaço, a força deve obter sucesso em um teste contra a CD do efeito lhe segurando no lugar ou contra a defesa relevante (normalmente CD de Fortitude) do monstro lhe segurando no lugar.

INAMISTOSO

Esta condição reflete a disposição de uma criatura em relação a um personagem em particular, e afeita somente criaturas que não sejam personagens jogadores. Uma criatura que seja inamistosa a um personagem não gosta do personagem e desconfia especificamente dele. Ela não aceitará Pedidos do personagem.

INCONSCIENTE

Você está dormindo ou foi nocauteado. Você não pode agir. Você sofre –4 de penalidade de estado na CA, Percepção e salvamentos de Reflexos, além de possuir as condições cego e

desprevenido. Quando sofrer esta condição, você cai prostrado e larga itens que estiver segurando ou empunhando, exceto se o efeito especificar o contrário ou se o MJ determinar que você está em uma posição em que não o faria.

Se estiver inconsciente por estar morrendo, você não pode despertar enquanto tiver 0 Pontos de Vida. Se for restaurado a 1 Ponto de Vida ou mais através de cura, você perde as condições morrendo e inconsciente e pode agir normalmente em seu próximo turno.

Se estiver inconsciente e com 0 Pontos de Vida, mas não morrendo, você retorna naturalmente a 1 Ponto de Vida e desperta após passar tempo o suficiente. O MJ determina por quanto tempo você permanece inconsciente, de um mínimo de 10 minutos a algumas horas. Se receber cura durante este período, você perde a condição inconsciente e pode agir normalmente em seu próximo turno.

Se estiver inconsciente e tiver mais de 1 Ponto de Vida (geralmente porque está dormindo ou inconsciente devido a um efeito), você acorda de uma das maneiras a seguir. Todas elas o fazem perder a condição inconsciente.

- Você sofre dano, desde que esse dano não o reduza a 0 Pontos de Vida. (Se o dano o reduzir a 0 Pontos de Vida, você permanece inconsciente e sofre a condição morrendo normalmente.)
- Você recebe cura, desde que não seja cura natural por descansar.
- Alguém o cutuca ou balança usando uma ação de Interagir para você despertar.
- Barulho alto é feito perto de você — embora isto não seja automático. No início de seu turno, você automaticamente faz um teste de Percepção contra a CD do barulho (ou a menor CD se houver mais de um barulho), despertando se obtiver sucesso. Esta CD geralmente é 5 para uma batalha, mas se houver criaturas perto de você tentando permanecer quietas, este teste de Percepção utiliza a CD de Furtividade delas. Alguns efeitos mágicos o fazem dormir tão profundamente que não permitem este teste de Percepção.
- Se estiver simplesmente dormindo, o MJ decide se você acorda porque teve uma noite de descanso ou se algo interrompeu esse descanso.

INDETECTADO

Quando estiver indetectado por uma criatura, essa criatura não pode lhe ver, não tem ideia do espaço que você ocupa e não pode mirá-lo — embora você ainda possa ser afetado por habilidades que mirem uma área. Quando estiver indetectado por uma criatura, essa criatura fica desprevenida para você.

Uma criatura para a qual você está indetectado pode sugerir em qual quadrado você está e tentar mirá-lo. Ela deve escolher um quadrado e fazer um ataque. Isto funciona como mirar uma criatura escondida (requerendo um teste simples CD 11, conforme descrito na página 466), mas o teste simples e rolagem de ataque são feitos em segredo pelo MJ — que não revela se o ataque errou por falhar no teste simples, por falhar na rolagem de ataque ou por escolher o quadrado errado.

REGRAS DE DANO PERSISTENTE

As regras adicionais apresentadas abaixo se aplicam a dano persistente em determinados casos.

Recuperação Assistida

Você segue os passos para se recuperar de dano persistente, ou um aliado pode ajudá-lo, permitindo que você faça um teste simples adicional ao final de seu turno. Isto normalmente é uma atividade que requer 2 ações e deve ser algo que razoavelmente melhoraria suas chances (conforme determinado pelo MJ). Por exemplo, você pode tentar abafar uma chama, lavar ácido ou utilizar Medicina para Administrar Primeiros Socorros para estancar sangramento. Isto lhe permite fazer um teste simples extra imediatamente.

O MJ decide como a ajuda funciona, utilizando os exemplos a seguir como diretrizes.

- Reduza a CD do teste simples para 10 para um tipo particularmente apropriado de ajuda, como encharcá-lo de água para apagar chamas.
- Automaticamente encerre a condição devido ao tipo de ajuda, como cura que restaurá-lo aos seus PV máximos para encerrar dano persistente de sangramento ou submergi-lo em um lago para encerrar dano persistente de fogo.
- Altere a quantidade de ações necessárias para lhe ajudar se os meios que o ajudante usar forem especificamente eficientes ou notavelmente ineficientes.

Dano persistente segue seu curso e se encerra automaticamente após determinada quantidade de tempo quando o fogo apagar, o sangue coagular e situações similares. O MJ determina quando isto ocorre, mas normalmente leva 1 minuto.

Imunidades, Resistências e Fraquezas

Imunidades, resistências e fraquezas se aplicam a dano persistente. Se um efeito causar dano inicial além do dano persistente, aplique imunidades, resistências e fraquezas separadamente ao dano inicial e ao dano persistente. Normalmente, se um efeito anular o dano inicial, ele também anula o dano persistente, por exemplo quando uma arma cortante causar dano persistente de sangramento por lhe cortar. O MJ pode decidir o contrário em algumas situações.

Múltiplas Condições de Dano Persistente

Você pode estar simultaneamente afetado por múltiplas condições de dano persistente desde que elas tenham tipos de dano diferentes. Se fosse sofrer mais de uma condição de dano persistente do mesmo tipo de dano, a maior quantidade de dano sobrepõe a menor quantidade. O dano que você sofre de dano persistente ocorre todo de uma vez, portanto, se algo acionar quando você sofre dano, esse algo aciona somente uma vez; por exemplo, se você estiver morrendo com vários tipos de dano persistente, o dano persistente aumenta sua condição morrendo somente uma vez.

GANHANDO E PERDENDO AÇÕES

Acelerado, lento e atordoado são as formas principais nas quais você pode ganhar ou perder ações em um turno. As regras para como isto funciona aparecem na página 462. Em resumo, estas condições alteram quantas ações você recupera no início de seu turno; portanto, ganhar a condição no meio de seu turno não ajusta sua quantidade de ações nesse turno. Se tiver condições conflitantes que afetam sua quantidade de ações, você escolhe quais ações perde. Por exemplo, a ação ganha de *rapidez* lhe permite somente Andar ou Golpear, portanto, se você precisar perder uma ação por também estar lento, você pode decidir perder a ação de rapidez, permitindo-o manter suas outras ações que podem ser usadas de forma mais flexível.

Algumas condições lhe impedem de usar um determinado subconjunto de ações, tipicamente reações. Outras condições simplesmente dizem que você não pode agir. Quando não puder agir, você é incapaz de realizar quaisquer ações. Ao contrário de lento ou atordoado, isto não muda a quantidade de ações que você recupera; isso simplesmente lhe impede de usá-las. Isso significa que se de alguma forma você for curado de paralisia em seu turno, você pode agir imediatamente.

Uma criatura pode usar a ação Buscar para tentar lhe encontrar, conforme descrito na página 470.

INDIFERENTE

Esta condição reflete a disposição de uma criatura em relação a um personagem em particular, e afeita somente criaturas que não sejam personagens jogadores. Uma criatura que seja indiferente a um personagem de fato não se importa com esse personagem de forma alguma. Assuma que a atitude de uma criatura a um determinado personagem é indiferente exceto se especificado o contrário.

INVISÍVEL

Enquanto estiver invisível, você não pode ser visto. Você fica indetectado para todo mundo. Criaturas podem Buscar para tentar detectá-lo; se uma criatura obtiver sucesso no teste de Percepção dela contra sua CD de Furtividade, você fica escondido para essa criatura até Esgueirar para ficar indetectado novamente. Se ficar invisível enquanto alguém já puder lhe ver, você fica escondido para o observador (em vez de indetectado) até obter sucesso em Esgueirar. Você não pode ficar observado enquanto estiver invisível, exceto através de habilidades mágicas ou especiais.

LENTO

Você possui menos ações. Lento sempre inclui um valor. Quando recuperar suas ações no início de seu turno, reduza a quantidade de ações que você recupera pelo seu valor de lento. Como lento sem seu efeito no início de seu turno, você não perde ações imediatamente se ficar lento durante seu turno.

MORRENDO

Você está sangrando ou de alguma forma à beira da morte. Enquanto tiver esta condição, você está inconsciente. Morrendo sempre inclui um valor. Se em algum momento este valor chegar morrendo 4, você morre. Se estiver morrendo, no início de seu turno a cada rodada, você deve fazer um teste de recuperação para determinar sua condição se melhora ou piora. O valor de sua condição morrendo aumenta em 1 se você sofrer dano enquanto estiver morrendo — ou em 2 se sofrer dano de um acerto crítico ou por falhar criticamente em um salvamento.

Se perder a condição morrendo ao obter sucesso em um teste de recuperação e ainda estiver com 0 Pontos de Vida, você permanece inconsciente, mas pode despertar conforme descrito nessa condição. Você perde a condição morrendo automaticamente e desperta se em algum momento vier a ter 1 Ponto de Vida ou mais. A qualquer momento em que perder a condição morrendo, você sofre a condição ferido 1 — ou aumenta seu valor de ferido em 1 se já possuir essa condição.

OBSERVADO

Qualquer coisa em plena vista está observada para você. Se uma criatura tomar medidas para evitar detecção, como utilizar Furtividade para Esconder, ela pode ficar escondida ou indetectada em vez de observada. Se possuir outro sentido preciso em vez de ou além da visão, você pode ser capaz de observar uma criatura ou objeto utilizando esse sentido. Você pode observar uma criatura somente com sentidos precisos. Quando Buscar uma criatura utilizando somente sentidos imprecisos, ela permanece escondida em vez de observada.

OCULTADO

Enquanto estiver ocultado para uma criatura, como em uma névoa espessa, você é difícil de ser visto por essa criatura. Você ainda pode ser observado, mas é um alvo mais difícil. Uma criatura para a qual você esteja ocultado deve obter sucesso em um teste simples CD 5 quando mirá-lo com um ataque, magia ou outro efeito. Efeitos de área não são sujeitos a este teste simples. Se o teste falhar, o ataque, magia ou efeito não o afeta.

OFUSCADO

Seus olhos estão superestimulados. Se visão for seu único sentido preciso, todas as criaturas e objetos ficam ocultados para você.

PARALISADO

Seu corpo está congelado no lugar. Você sofre a condição desprevenido e não pode agir exceto para Recordar Conhecimento e usar ações que requeiram somente o uso de sua mente (conforme determinado pelo MJ). Seus sentidos ainda funcionam, mas somente nas áreas que puder perceber sem mover seu corpo, portanto, você não pode Buscar enquanto estiver paralisado.

PETRIFICADO

Você foi transformado em pedra. Você não pode agir nem sentir qualquer coisa. Você se torna um objeto com um Volume igual ao dobro de seu Volume normal (tipicamente 12 para uma criatura Média petrificada ou 6 para uma criatura Pequena petrificada), CA 9, Dureza 8 e a mesma quantidade de Pontos de Vida atuais que tinha quando estava vivo. Você não possui um Limiar de Quebra. Quando for transformado de volta em carne, você possui

a mesma quantidade de Pontos de Vida que tinha quanto era uma estátua. Se a estátua for destruída, você morre imediatamente. Enquanto estiver petrificado, sua mente e corpo estão em estase, portanto, você não envelhece ou percebe a passagem do tempo.

PRESTATIVO

Esta condição reflete a disposição de uma criatura em relação a um personagem em particular, e afeita somente criaturas que não sejam personagens jogadores. Uma criatura que seja prestativa a um personagem deseja ativamente ajudar esse personagem. Ela aceitará Pedidos razoáveis desse personagem, desde que esses Pedidos não sejam cumpridos ao custo dos objetivos ou qualidade de vida da criatura prestativa. Se o personagem ou um de seus aliados usar ações hostis contra a criatura, ela recebe uma condição de atitude pior dependendo da severidade da ação hostil, conforme determinado pelo MJ.

PROSTRADO

Você está deitado no chão. Você está desprevenido e sofre –2 de penalidade de circunstância em rolagens de ataque. As únicas ações de movimento que você pode usar enquanto estiver prostrado são Rastejar e Levantar. Levantar encerra a condição prostrado. Você pode Obter Cobertura enquanto estiver prostrado para proteger-se e receber cobertura contra ataques à distância, mesmo se você não tiver um objeto para ficar atrás, recebendo +4 de bônus de circunstância na CA contra ataques à distância (mas você permanece desprevenido).

Se fosse ser derrubado prostrado enquanto estiver Escalando ou Voando, você cai (veja página 464 para regras sobre queda). Você não pode ser derrubado prostrado enquanto estiver Nadando.

QUEBRADO

Quebrado é uma condição que afeta objetos. Um objeto está quebrado quando dano reduzir seus Pontos de Vida abaixo de seu Limiar de Quebra. Um objeto quebrado não pode ser usado para sua função normal nem concede bônus — com exceção de armaduras. Uma armadura quebrada ainda concede um item de bônus na CA, mas também impõe uma penalidade de estado na CA dependendo da categoria dela: –1 para armadura leve quebrada, –2 para armadura média quebrada ou –3 para armadura pesada quebrada.

Um item quebrado ainda impõe penalidades e limitações normalmente impostas por carregá-lo, segurá-lo ou usá-lo. Por exemplo, uma armadura quebrada ainda impõe seu limite de modificador de Destreza, penalidade em testes e assim por diante.

Se um efeito deixar um item quebrado automaticamente e o item tiver mais PV que seu Limiar de Quebra, esse efeito também reduz os PV atuais do item para o Limiar de Quebra dele.

RESTRINGIDO

Você está amarrado e mal pode se mover, ou uma criatura lhe prendeu. Você sofre as condições desprevenido e imobilizado e não pode usar quaisquer ações com os traços ataque ou manuseio exceto para tentar Escapar ou Forçar suas amarras. Restringido sobrepõe agarrado.

GANHANDO E PERDENDO AÇÕES

Você pode ter uma determinada condição somente uma vez ao mesmo tempo. Se um efeito fosse lhe impor uma condição que já tenha, você agora possui essa condição pela mais longa das duas durações. A condição de duração mais curta é efetivamente encerrada, embora outras condições causadas pelo efeito original mais curto possam continuar.

Por exemplo, digamos que você foi atingido por um monstro que drena sua vitalidade; seu ferimento lhe deixa enfraquecido 2 e desprevenido até o final do próximo turno do movimento. Antes do final do turno dessa criatura, uma armadilha lhe envenena, deixando-o enfraquecido 2 por 1 minuto. Neste caso, o enfraquecido 2 que dura por 1 minuto substitui o enfraquecido 2 do monstro, portanto, você ficaria enfraquecido 2 pela duração mais longa. Você continuaria desprevenido, já que nada substituiu essa condição, e ela ainda dura somente até o final do próximo turno do monstro.

Qualquer habilidade que remover a condição a remover inteiramente, não importa qual seu valor de condição ou quantas vezes você foi afetado por ela. No exemplo acima, uma magia que removesse a condição enfraquecido de você a removeria inteiramente — a magia não precisaria ser removida duas vezes.

Condições Redundantes com Valores

Condições com valores diferentes são consideradas condições diferentes. Se for afetado por uma condição com um valor várias vezes, você aplica somente o maior valor, embora possa acompanhar ambas as durações se uma delas tiver um valor menor mais durar por mais tempo. Por exemplo, se você tiver uma condição lento 2 que durar 1 por rodada e uma condição lento 1 que durar por 6 rodadas, você ficaria lento 2 pela primeira rodada e depois ficaria lento 1 pelas 5 rodadas remanescentes da duração do segundo efeito. Se algo reduzir o valor da condição, isso também a reduz para todas as condições de mesmo nome lhe afetando. No exemplo acima, se algo reduzisse seu valor de lento em 1, isso reduziria a primeira condição do exemplo para lento 1 e a segunda condição para lento 0, removendo-a por completo.

SOBRECARREGADO

Você está carregando mais peso do que consegue lidar. Enquanto estiver sobrecarregado, você fica desajeitado 1 e sofre –3 metros de penalidade em todas suas Velocidades. Assim como todas as penalidades em sua Velocidade, isto não pode reduzir sua Velocidade abaixo de 1,5 metros.

SURDO

Você não pode ouvir. Você automaticamente falha criticamente em testes de Percepção que requeiram que você seja capaz de ouvir. Você sofre –2 de penalidade de circunstância em testes de Percepção para iniciativa e testes que envolvam som e também utilizem de outros sentidos. Se realizar uma ação com o traço auditivo, você deve obter sucesso em um teste simples CD 5 ou a ação é perdida; faça o teste após gastar a ação, mas antes de quaisquer efeitos serem aplicados. Você fica imune a efeitos auditivos.

GLOSSÁRIO E ÍNDICE REMISSIVO

Este apêndice contém referências de página para regras essenciais do jogo, definições completas para a maioria dos traços e definições parciais e cálculos para muitas outras regras.

1 natural, 20 natural Quando você rolar um d20 e o número resultado no dado for 1, piore seu grau de sucesso em um passo. Quando o número resultado no dado for 20, melhore seu grau de sucesso em um passo. 445–446
aberração (traço) Aberrações são criaturas de além dos planos ou corrupções da ordem natural.
abertura (traço) Estas manobras funcionam apenas como sua primeira atitude em seu turno. Você pode usar uma ação de abertura apenas se ainda não tiver usado uma ação com o traço ataque ou abertura este turno.
abjuração (traço) Efeitos e itens mágicos com este traço são associados à escola de magia de abjuração, tipicamente envolvendo proteções ou guarnecimentos. 297
Abrir uma Fechadura ◆◆ (ação de perícia) Abre uma fechadura. (Ladroagem, treinado) 247
ação básica Ação que todas as criaturas podem usar. 469–472
ação básica especializada 471
ação hostil 305
ação livre ◇ Ação que você pode usar sem gastar uma de suas ações. Ações livres com acionamentos podem ser usadas a qualquer momento, mas não consomem sua reação à qual você tem direito por rodada. 17, 461–462
ação única (◆) Uma ação que usa uma das três ações de seu turno. 17, 461
acéfalo (traço) Uma criatura acéfala possui características mentais programadas ou rudimentares. A maioria dos modificadores de atributos mentais delas é –5. Elas são imunes a todos os efeitos mentais.
acelerado (condição) Você ganha uma ação extra a cada turno. 618
ácido (tipo de dano) 452
ácido (traço) Efeitos com este traço causam dano de ácido. Criaturas com este traço possuem uma conexão mágica ao ácido
acionamento Um evento especificado quando você pode usar uma reação ou ação livre. 18, 305–306, 462
ações Tarefas discretas que geram um efeito específico, possivelmente requerendo um teste para determinar o resultado. Ações podem ser usadas para realizar uma variedade de coisas, como se mover, atacar, conjurar uma magia ou interagir com um item ou objeto. A maioria das criaturas por usar até 3 ações durante o turno delas. 17, 461–463
ação única (◆) *Veja* ação única. 461
ações hostis 305
Acrobatismo (perícia) Executa tarefas que requerem coordenação e graça. (Des) 240–241
acuidade (traço de arma) 280
adamante (material) 588
Adiar ◇ (ação básica) Faz seu turno posteriormente. 469
aditivo (traço) 75
adivinhação (traço) A escola de magia de adivinhação normalmente envolve obter ou transferir informações, ou predizer eventos. 297
Administrar Primeiros Socorros ◆◆ (ação de perícia) Estabiliza uma criatura morrendo ou estanca sangramento. (Medicina) 249
Afixar um Talismã (atividade) Atividade usada para anexar um talismã em um item. 576
aflição Uma aflição pode afetar uma criatura por um longo período, seguindo um curso de vários estágios diferentes. Os tipos mais comuns são doenças, maldições e venenos. 457–458
afogamento e sufocamento 478
agarrado (condição) Uma criatura, objeto ou magia lhe segura no lugar. 618
agarrar (traço de arma) 280
Agarrar ◆ (ação de perícia) Agarra ou restringe uma criatura. (Atletismo) 242
ágil (traço de arma) 280
água (traço) Efeitos com o traço água conjuram ou manipulam água. Efeitos que manipulam água não possuem efeito em uma área sem ar. Criaturas com este traço consistem primariamente de água ou possuem uma conexão mágica a esse elemento.
alcance (traço de arma) 280
aliado Um aliado é alguém do seu lado. Você não é considerado seu próprio aliado. 456
alquímico (traço) Itens alquímicos são energizados pelas reações de reagentes químicos. Itens alquímicos não são mágicos e não irradiam uma aura mágica. 543–554
alquimista (classe) 70–81
arquétipo de multiclasse 220
itens alquímicos 543–554
alquimista (traço) Isto indica habilidades da classe alquimista.
alvo 304, 456
ambiental (traço) Um perigo com este traço é algo perigoso que faz parte do mundo natural, como areia movediça ou bolor nocivo.
ambiente 512–519
ambiente acolhedor 8, 485–486
amistoso (condição) Um PdM com esta condição possui uma boa atitude em relação a você.
amplitude (traço de arma) 282
anão (traço) Uma criatura com este traço é membro da ancestralidade anão. Anões são um povo atarracado que frequentemente vive no subterrâneo e normalmente possuem visão no escuro. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por anões. Um item com este traço é criado e usado por anões. 34–37, 431
anátema Quando um personagem viola restrições em seu comportamento impostas pela fonte de seu poder, ele pode perder habilidades relacionadas. 86–87, 106, 118, 130
ancestralidade Uma ampla família de pessoas à qual uma criatura pertence. Cada personagem jogador escolhe uma ancestralidade no primeiro passo da criação de personagem. 12, 22, 24–25, 32–59
Andar ◆ (ação básica) Move-se até sua Velocidade. 470
anexada (traço de arma) 282
animal (traço) Um animal é uma criatura com inteligência relativamente baixa. Ela tipicamente não possui um modificador de Inteligência acima de –4, é incapaz de falar idiomas e não pode ser treinada em perícias baseadas em Inteligência.
anjo (traço) Esta família de celestiais é nativa do plano de Nirvana. A maioria dos anjos são neutros e bons, possuem visão no escuro e fraqueza a dano maligno.
aparar (traço de arma) 282
apogeu (traço) Quando você Investe um Item que possui o traço apogeu, ele aprimora um de seus valores de atributo, aumentando-o em 2 pontos ou para o total de 18 pontos, o que lhe garantir um valor maior. Isto lhe fornece todos os benefícios do novo valor de atributo até a investidura acabar. Um item de apogeu concede este benefício somente na primeira vez em que ele for investido num período de 24 horas, e você pode beneficiar-se somente de um item de apogeu ao mesmo tempo. Se tentar investir em um item de apogeu enquanto já tiver um investido, você não recebe a melhoria de valor de atributo, embora você receba quaisquer outros efeitos por Investir no Item. 603–604
Apontar ◆ (ação básica especializada) Indica a localização de uma criatura indetectada. 471
Aprender uma Magia (ação de perícia) Aprende uma magia nova. (Arcanismo, Natureza, Ocultismo, Religião; treinado) 234
orientação ao MJ 504
apunhaladora (traço de arma) 282
ar (traço) Efeitos com o traço ar manipulam ou conjuram ar. Os efeitos que manipulam ar não possuem efeito no vácuo ou em uma área sem ar. Criaturas com este traço consistem primariamente de ar ou possuem uma conexão mágica com esse elemento.
arapuca (traço) Armadilhas normalmente feitas por patrulheiros, arapucas seguem regras especiais que as permitem ser construídas rapidamente e usadas no campo de batalha. 264, 555–557
arcana (traço) Esta magia é oriunda da tradição mágica arcana, que é construída sobre lógica e racionalidade. Qualquer coisa com este traço é mágica. 299
lista de magias arcanas 307–309
Arcanismo (perícia) Conhece coisas sobre magia e criaturas arcanas. (Int) 241
arconte (traço) Membros desta família de celestiais são protetores do Paraíso e são ordeiros e bons. Eles possuem visão no escuro e fraqueza a dano maligno.
área Um formato especificado e tamanho de um efeito. 304, 456–457
arma 278–286
armas mágicas e especiais 558–561
empunhando 272
runas 590–595
armadilha (traço) Um perigo ou item com este traço é construído para frustrar intrusos. 520–522
armadura 274–276
armaduras mágicas e especiais 562–565
runas 590–593
arquétipo Um tema adicional especial para seu personagem que você pode escolher usando seus talentos de classe. 219–231
arredondamento 444
arremesso (traço de arma) 282
assombração (traço) Um perigo com este traço é um eco espiritual, frequentemente de alguém com uma morte trágica. Colocar uma assombração para descansar frequentemente envolve resolver assuntos inacabados da assombração. Um assombração que não tenha sido devidamente colocada para descansar sempre retorna após algum tempo.

assustado (condição) O medo lhe torna menos capaz de atacar e defender. 618
astral (traço) Criaturas astrais são nativas do Plano Astral. Elas podem sobreviver aos efeitos ambientais básicos do Plano Astral.
ataque (traço) Uma habilidade com este traço envolve um ataque. Para cada ataque que realizar além do primeiro em seu turno, você sofre uma penalidade por ataques múltiplos. 12, 446–447
ataque não-letal 453
ataque Quando uma criatura tentar ferir outra criatura, ela faz um Golpe ou usa outra ação de ataque. A maioria dos ataques requer uma rolagem de ataque e mira a Classe de Armadura. Modificador de rolagem de ataque corpo a corpo = modificador de For (ou opcionalmente modificador de Des para uma arma de acuidade) + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades; modificador de rolagem de ataque à distância = modificador de Des + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades. 27, 278, 446–447
acertos críticos 445–446, 451, 470
ataque desarmado 278
ataque não-letal 453
Auxiliar (reação usada para conceder bônus à rolagem de ataque de um aliado) 470
Golpear (ação) 471
penalidade por ataques múltiplos (–5 em seu segundo ataque, –10 em ataques posteriores) 446
rolagem de ataque de magia 305, 446–447
Ataque de Oportunidade ⮐ Reação que guerreiros e alguns outros personagens ganham. 154, 472
ataque surpresa 499
até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias Uma magia com esta duração permanece ativa até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias; e você pode prolongá-la ao deixar o espaço de magia dela ocupado. 298
Atenuar uma Queda ⮐ (ações básicas especializadas) Utilize Acrobatismo para diminuir a velocidade de sua queda enquanto estiver voando. 472
Ativar um Item (atividade) Você fornece componentes especificados para ativar um item alquímico ou mágico. A quantidade de ações que isto usa varia por item. 532–533
atividade Uma categoria de ação que tipicamente usa mais de uma ação única. Atividades em seu turno usam 2 ações (◆◆) ou 3 ações (◆◆◆). Atividades de exploração e recesso podem levar minutos, horas ou dias. 17, 461–462
atividades de exploração 479–480
atividades em encontros 472
Atletismo (perícia) Executa feitos de proeza física. (For) 242–243
atordoado (condição) Você não pode agir por uma quantidade de ações ou por uma quantidade de tempo. 618
Atravessar Acrobaticamente ◆ (ação de perícia) Move-se através do espaço de uma criatura. (Acrobatismo) 240
atributo Toda criatura possui seis atributos: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Estes atributos representam o potencial bruto e faculdades básicas de uma criatura. 12, 19–20, 24, 26
atributo chave (classe) 67
atributo chave (perícia) 233
retreinar 481, 502
rolando valores de atributo (regra alternativa) 20
atributo chave Seu atributo chave é o atributo utilizado para determinar sua CD de classe, assim como sua rolagem de ataque de magia e CD de magia se você for um conjurador. Um atributo chave para um perícia é o modificador de atributo para essa perícia. 67, 233
auditivo (traço) Ações e efeitos auditivos se baseiam em som. Uma ação com o traço auditivo pode ser executada com sucesso somente se a criatura usando a ação puder falar ou de outra forma produzir os sons requeridos. Uma magia ou efeito com o traço auditivo surte efeito somente se o alvo puder ouvi-los. Isto se aplica somente às partes do efeito baseadas em som, conforme determinado pelo MJ. Isto é diferente de um efeito sônico, que ainda afeta alvos incapazes de ouvi-lo (como alvos surdos) desde que o efeito emita um som.
aura Uma aura é uma emanação que exala continuamente de você, afetando criaturas dentro de um determinado raio. Aura também pode se referir à assinatura mágica de um item ou de uma criatura com uma tendência forte.
Auxiliar ⮐ (ação básica) Concede bônus ao teste de perícia ou rolagem de ataque de um aliado. 470
aventura Uma narrativa única — incluindo preparação, trama e conclusão. Os personagens jogadores jogam por uma aventura ao longo de uma ou mais sessões de jogo; e a aventura pode ser parte de uma campanha maior.
usando aventuras (MJ) 486–489
azata (traço) Esta família de celestiais é nativa do Elísio. Eles normalmente são caóticos e bons e possuem visão no escuro e fraqueza a dano maligno e a ferro frio.
baluarte (traço de armadura) 274
bárbaro (classe) 82–93
arquétipo de multiclasse 221
bárbaro (traço) Isto indica habilidades da classe bárbaro.
bardo (classe) 94–103
arquétipo de multiclasse 222
lista de magias ocultistas 311–314
magias de composição 97, 386–387
bardo (traço) Isto indica habilidades da classe bardo.
barulhenta (traço de armadura) 275
bem (traço) Efeitos de bem (também chamados de efeitos bondosos) frequentemente manipulam energia dos Planos Externos tendenciosos ao bem e são anátemas para servos divinos malignos ou servos divinos de divindades malignas. Uma criatura com este traço possui tendência bondosa. Uma habilidade com este traço pode ser selecionada ou usada somente por criaturas bondosas.
besta (traço) Uma criatura similar a um animal mas com modificador de Inteligência de –3 ou maior normalmente é uma besta. Ao contrário de um animal, uma besta pode ser capaz de falar e raciocinar.
biografia As experiências que seu personagem teve antes de se tornar um aventureiro. Cada personagem jogador escolhe uma biografia durante a criação de personagem. 12, 25, 60–64
bomba (traço) Uma bomba alquímica combina componentes alquímicos voláteis que explodem quando a bomba atinge uma criatura ou objeto. A maioria das bombas alquímicas causa dano, embora algumas produzam outros efeitos. 544–546
bondoso (tipo de dano) 452
bônus Um valor positivo adicionado a um cálculo. Adicione somente o maior bônus de um mesmo tipo (circunstância, estado e item). 12, 444–445
bônus de circunstância Bônus que surge de uma situação. 444–445
bônus de estado Um bônus que normalmente surge de uma magia ou condição e que representa um estado benéfico. 444–445
bônus de item Bônus que surge de um item. 444–445
bruxa (traço) Estas criaturas são conjuradoras malevolentes que formam coventículos.
Buscar ◆ (ação básica) Escaneia uma área por criaturas ou objetos utilizando Percepção. 470
CA (Classe de Armadura) *Veja* Classe de Armadura. 12, 19, 274, 447
cajado (traço) Este item mágico contém magias de um tema em particular e permite um conjurador usar magias adicionais ao preparar o cajado. 566–569
cajados 280, 566–569$
campanha Uma história em série focando em um único grupo de personagens e ocorrendo ao longo de várias aventuras. 9, 483–486
campeão (classe) 104–115
arquétipo de multiclasse 223
divindades 437–440
magias de devoção 108, 387–388
campeão (traço) Isto indica habilidades da classe campeão.
caos (traço) Efeitos de caos (também chamados de efeitos caóticos) frequentemente manipulam energia dos Planos Externos tendenciosos ao caos e são anátemas para servos divinos ordeiros ou servos divinos de divindades ordeiras. Uma criatura com este traço possui tendência caótica. Uma habilidade com este traço pode ser selecionada ou usada somente por criaturas caóticas.
caótico (tipo de dano) 452
característica de classe Qualquer habilidade concedida por uma classe é uma característica de classe. Elas consistem primariamente de talentos de classe e outras habilidades específicas da classe. 68
Carisma (Car) Este atributo mede sua cativação e força de personalidade. 19
CD (Classe de Dificuldade) *Veja* Classe de Dificuldade. 445, 503–506
CD de classe Uma CD de classe determina a dificuldade para algumas habilidades concedidas pela classe de seu personagem. CD de classe = 10 + bônus de proficiência + modificador do atributo chave. 29
CD de magia Sua CD de magia mede quão difícil é resistir às suas magias com jogadas de salvamento ou para neutralizá-las. CD de magia = 10 + modificador do atributo de conjuração + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades. 298, 447-448$
cego (condição) Você é incapaz de ver. 618
celestial (traço) Criaturas que originam de ou que possuem uma forte conexão aos planos de tendência bondosa são chamadas de celestiais. Celestiais podem sobreviver aos efeitos ambientais básicos dos planos da Esfera Externa.
classe A profissão de aventuras escolhida por um personagem. Cada personagem jogador seleciona uma classe durante a criação de personagem. 12, 22–23, 25–26, 66–213
Classe de Armadura (CA) Este valor representa o quão difícil é para acertar e causar dano a uma criatura. Ele normalmente serve como a CD para atingir uma criatura com um ataque. CA = 10 + modificador de Des (até o Limite de Des de sua armadura) + bônus de proficiência + bônus de item da armadura na CA + outros bônus + penalidades. 12, 29$ 274, 447
Classe de Dificuldade (CD) O número que você precisa alcançar para obter sucesso em um teste. Para gerar uma CD a partir de um modificador (como CD de Percepção), adicione 10 ao modificador. 445
ajustando dificuldade (MJ) 503–504
CD de classe (10 + bônus de proficiência + modificador de atributo) 29
CD de magia (10 + modificador do atributo de conjuração + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades) 298$ 447–448
CD de neutralização 458–459

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

PAIZO INC.
Diretores de Criação • James Jacobs, Robert G. McCreary e Sarah E. Robinson
Diretor de Design de Jogo • Jason Bulmahn
Gerentes de Desenvolvimento • Adam Daigle e Amanda Hamon
Desenvolvedor Líder de Jogo Organizado • John Compton
Desenvolvimento • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims e Linda Zayas-Palmer
Líder de Design do Starfinder • Owen K.C. Stephens
Desenvolvedor da Sociedade Starfinder • Thurston Hillman
Designer Sênior • Stephen Radney-MacFarland
Designers • Logan Bonner e Mark Seifter
Gerente Editorial • Judy Bauer
Editor Sênior • Christopher Paul Carey
Editores • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar e Jason Tondro
Dirtora de Arte • Sonja Morris
Designers Gráfico Seniores • Emily Crowell e Adam Vick
Artista de Produção • Tony Barnett
Gerente de Franquia • Mark Moreland
Gerente de Projeto • Gabriel Waluconis

Diretora Executiva da Paizo • Lisa Stevens
Diretor de Criação • Erik Mona
Diretor Financeiro • John Parrish
Diretor de Operações • Jeffrey Alvarez

Diretor Técnico • Vic Wertz
Diretor de Vendas • Pierce Watters
Associado de Vendas • Cosmo Eisele
Vice-Presidente de Marketing & Licenciamento • Jim Butler
Gerente de Marketing • Dan Tharp
Gerente de Licenciamento • Glenn Elliott
Gerente de Relações Públicas • Aaron Shanks
Gerente de Atendimento ao Cliente & à Comunidade • Sara Marie
Gerente de Operações • Will Chase
Gerente de Jogo Organizado • Tonya Woldridge
Generalista de Recursos Humanos • Angi Hodgson
Contador • Christopher Caldwell
Escriturário de Dados • B. Scott Keim

Diretor de Tecnologia • Raimi Kong
Gerente de Produção da Web • Chris Lambertz
Desenvolvedor de Software Sênior • Gary Teter
Coordenador da Loja Online • Rick Kunz

Equipe de Atendimento ao Cliente • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan e Diego Valdez
Equipe do Armazém • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand e Kevin Underwood
Equipe do Website • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton e Andrew White

NEW ORDER EDITORA
Editores • Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Júnior
Coordenação • Bruno Mares
Tradução • Bruno Mares e Calvin Semião
Revisão • Nino Xavier Simas
Diagramação • Rafael Tschope
Leitura de Prova • Alexandre "Manjuba" Seba, Brício Mares, Caio Di Giaimo, Gustavo Malek, Hebert Magno e Rafael Machado

Impresso no Brasil. 1º de Agosto de 2019.

Segunda Edição
Pathfinder
Bestiário
MAIS DE 400 ADVERSÁRIOS FEROZES DE FANTASIA PREENCHEM ESTE COMPÊNDIO COM AS CRIATURAS MAIS POPULARES DO PATHFINDER RPG! DE INIMIGOS FAMILIARES COMO ORCS E DRAGÕES A BESTAS NOVAS COMO O MACABRO NILITH, ESTE TOMO ESTÁ LOTADO DE CRIATURAS PERFEITAS PARA SUAS AVENTURAS DE PATHFINDER!
DISPONÍVEL PELA NEW ORDER!
paizo
© 2019 Paizo Inc. Paizo, Paizo Inc., o logo do golem da Paizo, Pathfinder e o logo de Pathfinder são marcas registradas de Paizo Inc.; o logo P de Pathfinder, Pathfinder Roleplaying Game, Guia de Cenário Pathfinder e Trilha de Aventuras Pathfinder são marcas comerciais de Paizo Inc. Todos os direitos desta edição reservados à New Order Editora.
paizo.com/pathfinder
newordereditora.com.br
EDITORA NEW ORDER

Evolua Seu Jogo

Este guia completo para o Pathfinder Roleplaying Game fornece tudo o que você precisa para se ambientar em um mundo de aventuras fantásticas ilimitadas! Escolha entre ancestralidades como elfo, goblin e humano e entre classes como alquimista, feiticeiro e guerreiro para criar um herói a seu gosto, destinado a se tornar uma lenda! As novas regras do Pathfinder são mais fáceis de aprender, mais rápidas de jogar e oferecem uma customização ainda maior do que antes! Este volume indispensável contém as regras básicas para jogadores e Mestres de Jogo e é seu primeiro passo em uma nova jornada heroica!

Pathfinder

paizo.com/pathfinder
newordereditora.com.br

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA
12 Violência
Não recomendado para menores de 12 ANOS

www.newordereditora.com.br

Impresso no Brasil.